

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Laboratorio Introducción a la Programación y Computación 1
Sección: D
Primer Semestre 2025
Ing. Herman Veliz
Aux. Lesther López



PRÁCTICA #1

SOPA DE LETRAS

MANUAL DEL USUARIO

Armando José Vásquez Castillo

Carnet: 202401451

Hola usuario, en este manual encontrarás una descripción breve sobre el funcionamiento de mi programa, permitiéndote comprender su desarrollo y aprovechar al máximo este entretenido juego.

FUNCIONAMIENTO:

```
--MENÚ PRINCIPAL--
1. Nueva Partida
2. Historial de partidas
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)
4. Información del estudiante
5. Salir
ESCOGE UNA VALOR:
```

MENÚ PRINCIPAL

En esta sección encontrarás las cinco opciones disponibles para ejecutar. Como primer paso, seleccionaremos la opción 1: Nueva Partida.

(Si seleccionamos cualquier otra opción antes de iniciar una nueva partida, el programa mostrará un mensaje indicando que aún no hay datos disponibles.)

MENÚ PRINCIPAL - 1

Al seleccionar la opción 1, se te solicitará ingresar tres datos: nombre, carnet y sección. Una vez proporcionados, mostrará un mensaje de bienvenida y desplegará el menú secundario con las siguientes opciones disponibles.

```
ESCOGE UNA VALOR:
1
Ingresa su nombre:
Armando
Ingresa su carnet
202401451
Ingresa su sección
D
Te damos la bienvenida a la sopa de letras Armando
--MENÚ SECUNDARIO--
1. Menú de palabras
2. Jugar
3. Terminar partida
ESCOGE UN VALOR:
```

```
--MENÚ SECUNDARIO--  
1. Menú de palabras  
2. Jugar  
3. Terminar partida  
ESCOGE UN VALOR:
```

MENÚ SECUNDARIO

En esta sección encontrarás las tres opciones disponibles para ejecutar. Como primer paso, seleccionaremos la opción 1: Menú de palabras.

(Si seleccionamos la opción 2 antes de iniciar una nueva partida, el programa mostrará un mensaje indicando que aún no hay datos disponibles.)

```
ESCOGE UN VALOR:  
1  
--MENÚ DE PALABRAS--  
1. Insertar palabras  
2. Modificar palabra  
3. Eliminar palabra  
4. Salir  
ESCOGE UN VALOR:
```

MENÚ SECUNDARIO – 1

Al seleccionar la opción 1, se desplegará el menú de palabras con las siguientes opciones disponibles.

MENÚ DE PALABRAS

En esta sección encontrarás las cuatro opciones disponibles para ejecutar. Como primer paso, seleccionaremos la opción 1: Insertar palabras.

(Si seleccionamos cualquier otra opción antes de insertar palabras, el programa mostrará un mensaje indicando que aún no hay datos disponibles.)

```
--MENÚ DE PALABRAS--  
1. Insertar palabras  
2. Modificar palabra  
3. Eliminar palabra  
4. Salir
```

```
--MENU DE PALABRAS--
1. Insertar palabras
2. Modificar palabra
3. Eliminar palabra
4. Salir
ESCOGE UN VALOR:
1
Ingrese la cantidad de palabras a agregar (máximo de 15 palabras): 2
Ingrese la palabra 1 (6-15 caracteres permitidos): palabra
Ingrese la palabra 2 (6-15 caracteres permitidos): estado
```

MENÚ DE PALABRAS – 1

Al elegir la opción 1, se te preguntará cuántas palabras deseas ingresar, con un límite máximo de 15 palabras. Luego de indicar la cantidad, procederás a ingresar las palabras que buscarás en la sopa de letras (deben de contar con 6 a 15 caracteres).

De no cumplir con esta última condición, se muestra un mensaje de error.

MENÚ DE PALABRAS – 2

Al elegir la opción 2, se te preguntará que palabra deseas modificar. Luego de indicar el número, procederás a ingresar la palabra nueva deseas modificar por la seleccionada anteriormente (debe de contar con 6 a 15 caracteres).

De no cumplir con esta última condición, se muestra un mensaje de error.

```
--MENÚ DE PALABRAS--
1. Insertar palabras
2. Modificar palabra
3. Eliminar palabra
4. Salir
ESCOGE UN VALOR:
2
Palabras en el banco:
1. PALABRA
2. ESTADO
Ingrese el número de la palabra que desea modificar: 1
Ingrese la nueva palabra (6-15 caracteres permitidos): ejemplo
Palabra modificada correctamente.
```

```
--MENÚ DE PALABRAS--
```

1. Insertar palabras
2. Modificar palabra
3. Eliminar palabra
4. Salir

```
ESCOGE UN VALOR:
```

```
3
```

```
Palabras en el banco:
```

1. EJEMPLO
2. ESTADO

```
Ingrese el número de la palabra que desea eliminar: 2
```

```
Palabra eliminada correctamente.
```

MENÚ DE PALABRAS – 3

Al elegir la opción 3, se te preguntará que palabra deseas eliminar. Luego de indicar el número, esta procede a ser eliminada de nuestro banco de palabras.

MENÚ DE PALABRAS – 4

Al elegir la opción 4, el programa procede a regresar al menú secundario.

```
--MENÚ DE PALABRAS--
```

1. Insertar palabras
2. Modificar palabra
3. Eliminar palabra
4. Salir

```
ESCOGE UN VALOR:
```

```
4
```

```
--MENÚ SECUNDARIO--
```

1. Menú de palabras
2. Jugar
3. Terminar partida

```
ESCOGE UN VALOR:
```

MENÚ SECUNDARIO – 2

Al elegir la opción 2, se te solicitará tu nombre tal y como lo escribiste en el apartado “Nueva Partida”, como confirmación de que el usuario sigue siendo el mismo.

```
--MENÚ SECUNDARIO--
1. Menú de palabras
2. Jugar
3. Terminar partida
ESCOGE UN VALOR:
2
Ingresa su nombre antes de iniciar la partida (tal y como lo escribes al inicio): Armando
```

```
N D S F V I Y P Q N S R M Y N O Q N O H R L C D K
R J W X Q H C Y V P Z Z T Y B S H I H A Z S V Y K
D A D K F I R T K J F J M Y R H O V N S W C Z H G
D H W H L O O V Q V V P G D B E S Y J F S C Q A Y
P C C F A L P V X W F A B M T S Z R F B K B D N V
A V I L U F I N D E A Y V T H H G G C S Z I F Z B
D C G U T Z S Z T O J O V P L I B T Z K Q S C M B
M K T M V F X U Z M J A C L A H Z K E L U T L L S
X M N C O I R N K Z P N P I A K E C J G G J B D Z
Z G B O K M G R J K B N P K K V Z M E H Q S J J M
H Z L E N U S G C M V M O F A X J E M V G L I S X
D D J F T L F K A E F B U I R P Y M P G X M A M Z
Y C M J A E U E O I S N X U E Z T L L N T Z Q H M
E W B P Q P Y Y L B J O Q G H G E U O T J U E Q W
K R W U H Z C X C I U X A I T K Z T F T G Y S Z J
K U N M A P K D Y Y Z H D G R F Y K Q X Z Q Y X W
O R Q A K K R Q P N W Z L D O E W G S H H J A M Q
X S L Y V U R A C K J V Y M Z T Z F N K K P L V A
C N D N U L U I F S P M I G V D Q T Z W D L H P U
Z Z F P R A T U N E C E K N X M N Q S H K E Z L F
W H E X M V R D S P T M S C C U B D F C F Y H Q Z
V E C F O A J D Q M M H B K P M F S Z O I H E U Z
A L J W P X N E A L C J L L I Z M U N Y U Y D O W
C R D O J E B O U B X Y F S B R L G P U P I R I I
Z A W O M U Z D A F V O J Z X V M Z E A R O J S L

Palabras encontradas: 0
Palabras pendientes: 1
Puntaje actual: 25
Ingresa una palabra a buscar:
```

Después de validar tu nombre de usuario, se mostrará la sopa de letras junto con un marcador que incluirá: palabras encontradas, palabras pendientes, puntaje inicial/actual y un espacio donde podrás ingresar la palabra que deseas buscar.

Ten en cuenta que solo cuentas con 4 oportunidades para encontrar las palabras que ingresaste.

```

Palabras encontradas: 0
Palabras pendientes: 1
Puntaje actual: 25
Ingrese una palabra a buscar: jugador
No se encontró la palabra. Pierdes 5 puntos.

```

Si colocas una palabra que no se encuentra en el banco de palabras, se procede a restarte 5 puntos y así mismo, se te resta una oportunidad de las cuatro iniciales.

```

Palabras encontradas: 0
Palabras pendientes: 1
Puntaje actual: 20
Ingrese una palabra a buscar: ejemplo
¡Palabra encontrada! Ganaste 7 puntos.
N D S F V I Y P Q N S R M Y N O Q N O H R L C D K
R J W X Q H C Y V P Z Z T Y B S H I H A Z S V Y K
D A D K F I R T K J F J M Y R H O V N S W C Z H G
D H W H L O O V Q V V P G D B E S Y J F S C Q A Y
P C C F A L P V X W F A B M T S Z R F B K B D N V
A V I L U F I N D E A Y V T H H G G C S Z I F Z B
D C G U T Z S Z T O J O V P L I B T Z K Q S C M B
M K T M V F X U Z M J A C L A H Z K # L U T L L S
X M N C O I R N K Z P N P I A K E C # G G J B D Z
Z G B O K M G R J K B N P K K V Z M # H Q S J J M
H Z L E N U S G C M V M O F A X J E # V G L I S X
D D J F T L F K A E F B U I R P Y M # G X M A M Z
Y C M J A E U E O I S N X U E Z T L # N T Z Q H M
E W B P Q P Y Y L B J O Q G H G E U # T J U E Q W
K R W U H Z C X C I U X A I T K Z T F T G Y S Z J
K U N M A P K D Y Y Z H D G R F Y K Q X Z Q Y X W
O R Q A K K R Q P N W Z L D O E W G S H H J A M Q
X S L Y V U R A C K J V Y M Z T Z F N K K P L V A
C N D N U L U I F S P M I G V D Q T Z W D L H P U
Z Z F P R A T U N E C E K N X M N Q S H K E Z L F
W H E X M V R D S P T M S C C U B D F C F Y H Q Z
V E C F O A J D Q M M H B K P M F S Z O I H E U Z
A L J W P X N E A L C J L L I Z M U N Y U Y D O W
C R D O J E B O U B X Y F S B R L G P U P I R I I
Z A W O M U Z D A F V O J Z X V M Z E A R O J S L

```

Si ingresas una palabra que está en el banco de palabras, el programa sumará un punto por cada carácter de la palabra encontrada.

Luego, reemplazará cada letra de la palabra en la sopa de letras con el carácter "#". Finalmente, el marcador se actualizará reflejando las palabras encontradas y las que aún están pendientes.

```
¡Felicidades! Has encontrado todas las palabras.  
Puntaje final: 27  
--MENÚ SECUNDARIO--  
1. Menú de palabras  
2. Jugar  
3. Terminar partida  
ESCOGE UN VALOR:
```

//

```
¡Has perdido! No lograste encontrar todas las palabras en 4 intentos.  
Palabras encontradas: 5  
Palabras que no lograste encontrar: 1  
Puntaje final: 40
```

Si logras encontrar todas las palabras del banco de palabras en la sopa de letras, el juego finalizará y se mostrará tu puntaje final.

En caso contrario, si agotas tus 4 oportunidades, el juego también terminará, mostrando tu marcador actualizado junto con tu puntaje final.

MENÚ SECUNDARIO – 3

Al seleccionar la opción 3, nos retorna al menú principal.

```
--MENÚ SECUNDARIO--  
1. Menú de palabras  
2. Jugar  
3. Terminar partida  
ESCOGE UN VALOR:  
3  
--MENÚ PRINCIPAL--  
1. Nueva Partida  
2. Historial de partidas  
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)  
4. Información del estudiante  
5. Salir  
ESCOGE UNA VALOR:
```



```
--MENÚ PRINCIPAL--
1. Nueva Partida
2. Historial de partidas
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)
4. Información del estudiante
5. Salir
ESCOGE UNA VALOR:
2
--- HISTORIAL DE PARTIDAS ---
Jugador: Armando
Puntaje final: 27
Fallos: 1
Palabras encontradas: 1
-----
```

MENÚ PRINCIPAL – 2

Al elegir la opción 2, se desplegará el historial de partidas registradas hasta el momento. Este historial incluirá el nombre del jugador, puntaje final, cantidad de fallos cometidos y el total de palabras encontradas durante cada partida.

MENÚ PRINCIPAL – 3

Al elegir la opción 3, nos indicará que este apartado no se encuentra disponible por el momento, por favor espera a futuras actualizaciones. :D

```
--MENÚ PRINCIPAL--
1. Nueva Partida
2. Historial de partidas
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)
4. Información del estudiante
5. Salir
ESCOGE UNA VALOR:
3
Apartado no disponible en estos momentos
```

```
--MENÚ PRINCIPAL--
1. Nueva Partida
2. Historial de partidas
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)
4. Información del estudiante
5. Salir
ESCOGE UNA VALOR:
4
Ingresa el nombre del usuario que desea consultar:
Armando
Información del estudiante:
Nombre: Armando
Carnet: 202401451
Sección: D
```

MENÚ PRINCIPAL – 4

Al elegir la opción 4, el programa te solicitará que ingreses el nombre del usuario a consultar, si este no existe se mostrará un mensaje de usuario no encontrado.

Si este existe, se muestra el nombre, carnet y sección del usuario ingresado.

MENÚ PRINCIPAL – 5

Al elegir la opción 5, se termina la ejecución de nuestro proyecto y se borran los datos.

Gracias por jugar a la sopa de letras :D

```
--MENÚ PRINCIPAL--
1. Nueva Partida
2. Historial de partidas
3. Puntuaciones mas altas (no disponible)
4. Información del estudiante
5. Salir
ESCOGE UNA VALOR:
5
Gracias por jugar, vuelve pronto
```