

## **INFORME**

### Descripción de la interfaz:

- ❖ Tablero de juego: La ventana principal muestra un tablero de juego compuesto por celdas. Cada celda puede estar encendida (amarilla) o apagada (negra).
- ❖ Movimientos: En la parte superior de la ventana, hay una etiqueta que muestra el número de movimientos realizados por el jugador.
- ❖ Botones:
  - "TOP10": Al hacer clic en este botón, se muestra una ventana emergente con una tabla que muestra los mejores 10 puntajes de jugadores anteriores.
  - "Reiniciar": Este botón permite al jugador reiniciar el juego actual, devolviendo el tablero a su estado original.
  - "Nuevo": Inicia un nuevo juego, creando un tablero completamente nuevo.

### Cómo jugar:

- ❖ El jugador puede hacer clic en cualquier celda del tablero para cambiar su estado de encendido a apagado o viceversa.
- ❖ El objetivo es apagar todas las luces del tablero.
- ❖ Cada clic en una celda se considera un movimiento, y el contador de movimientos se actualiza.
- ❖ Cuando todas las luces se apagan, aparece un cuadro de diálogo felicitando al jugador y mostrando su puntaje.
- ❖ Se pueden utilizar los botones "TOP10", "Reiniciar" y "Nuevo" para acceder a características adicionales del juego.

### Instrucciones para el usuario:

1. Ejecutar el programa Java.
2. Se abrirá una ventana con el tablero del juego, mostrando todas las celdas en estado apagado.
3. Haga clic en las celdas para alternar su estado entre encendido y apagado.
4. El objetivo es apagar todas las luces del tablero en la menor cantidad de movimientos.
5. Cada vez que haga clic en una celda, el contador de movimientos se actualizará en la parte superior.
6. Cuando logre apagar todas las luces, aparecerá un cuadro de diálogo felicitándolo y mostrando su puntaje.
7. Puede utilizar los botones "TOP10" para ver la tabla de puntajes, "Reiniciar" para comenzar el juego nuevamente o "Nuevo" para iniciar un juego completamente nuevo.

A continuación se presenta la pruebas de el funcionamiento del juego, con fecha-hora.

