

PRACTICA 5: PROYECTO FINAL. PALABRA ESCONDIDA

Proyecto de Jordi Beltran Querol y Alberto Játiva
Nueda para la asignatura de Entornos de Usuario.



VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA

Contenido

Características implementadas.....	3
Manual de usuario	4
Inicio de la aplicación. Primeras impresiones.	4
Jugador 1. Haz que adivinar sea todo un desafío	5
Jugador 2. Deja volar tu intuición.....	6
Victoria. ¡Enhorabuena, has acertado!.....	8
Derrota. ¡No te rindas!.....	10
Ranking. ¿Vas primero?.....	11
Barra de menú.....	11
Ayuda. ¿No te aclaras?.....	12

Ilustraciones

Ilustración 1. Inicio - Botón jugar	4
Ilustración 2. Inicio - Botón ayuda	4
Ilustración 3. Inicio – Panel ayuda	4
Ilustración 4. Inicio - Botón salir	5
Ilustración 5. Jugador 1	5
Ilustración 6. Jugador 1 - Error número de letras	6
Ilustración 7. Jugador 1 - Error palabra vacía	6
Ilustración 8. Jugador 2	7
Ilustración 9. Jugador 2 - Error número de letras	7
Ilustración 10. Jugador 2 - Intento 1	8
Ilustración 11. Victoria - Guardar resultado	9
Ilustración 12. Victoria - Jugar de nuevo	9
Ilustración 13. Victoria - Salir	10
Ilustración 14. Derrota	10
Ilustración 15. Ranking.....	11
Ilustración 16. Barra de menú.....	11
Ilustración 17. Barra de menú - Info.....	12
Ilustración 18. Ayuda - Jugador 1	12
Ilustración 19. Ayuda - Jugador 2	13

Autores del documento:

Alberto Játiva Nueda

Jordi Beltrán Querol

Autores de la aplicación:

Alberto Játiva Nueda

Jordi Beltrán Querol

Datos de contacto:

aljanue@alumni.uv.es

jorbel3@alumni.uv.es

Versión del documento:

1.0

Fecha: 02-06-2023

Usted es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

Hacer obras derivadas Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia. Si transforma o modifica esta obra para crear una obra derivada, sólo puede distribuir la obra resultante bajo la misma licencia, una similar o una compatible.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Aviso legal

Las Marcas, logotipos y nombres comerciales aparecidos en este documento, así como el resto de las imágenes, son propiedad de sus respectivos dueños.

¡BIENVENIDO A WORDLE!

¿Serás más listo que tu rival?

Adivina la palabra de tu compañero para vencer y superarle en el Ranking local. Un emocionante juego local de dos jugadores competitivo donde sólo el más listo ganará.

Wordle es un proyecto creado con fines meramente académicos por los alumnos de la Universitat de Valencia Alberto Játiva y Jordi Beltrán para la asignatura Entornos de Usuario de 2º curso impartida en el Grado de Ingeniería Multimedia.

Wordle está creado en Java mediante el software “Apache Netbeans IDE 16”

Características implementadas

- ❖ En la pantalla de inicio dispondremos de una botonera para:
 - ¡Empezar a jugar!
 - Obtener ayuda sobre el uso de la aplicación.
 - Salir de la aplicación.
- ❖ En el resto de las pantallas del juego aparecerá una barra de menú arriba para poder visualizar el ranking de la partida actual, así como una pestaña de ayuda para ver el funcionamiento de dicha ventana y un botón de información, que desplegará un panel con un mensaje sobre los creadores de la aplicación. Además, contará con un botón de salir para cerrar la aplicación.
 - Todas las opciones menos el ranking estarán escondidas en el botón desplegable “Más opciones” situado a la derecha de la barra.
- ❖ Los paneles de ayuda se modificarán mostrando información con la ayuda correspondiente a cada pantalla.
- ❖ En cuanto a la ventana del Jugador 1, se controlará que no se ingrese una palabra de distinto tamaño al seleccionado en el ComboBox, mostrando un panel emergente de error y devolviéndole a la ventana para corregirlo y comenzar el juego.
- ❖ En cuanto a la ventana del Jugador 2, dispondrá de ocho intentos para acertar la palabra. El programa no distinguirá entre mayúsculas y minúsculas.
- ❖ Se comparará letra por letra la palabra introducida por ambos jugadores, marcando en gris la letra que no pertenezca a la palabra, en naranja la letra que esté en otra posición de la palabra y en verde si la letra y la posición de esta se han acertado.
- ❖ Si el Jugador 2 acierta la palabra en menos de 8 intentos, podrá ingresar su nombre para registrarlo en el ranking.
- ❖ El ranking presentará los 10 mejores juegos actuales de los usuarios en forma de tabla, en orden ascendente.
 - Cada fila contendrá la palabra, los intentos y el nombre del usuario que la acertó.

Manual de usuario

En este punto se detallará una guía con el correcto funcionamiento de la aplicación paso a paso.

Inicio de la aplicación. Primeras impresiones.

Para comenzar a jugar, se debe dar a la opción “Jugar”. Esto llevará a otra pantalla para que el usuario 1 escriba la palabra que el jugador 2, tendrá que adivinar.

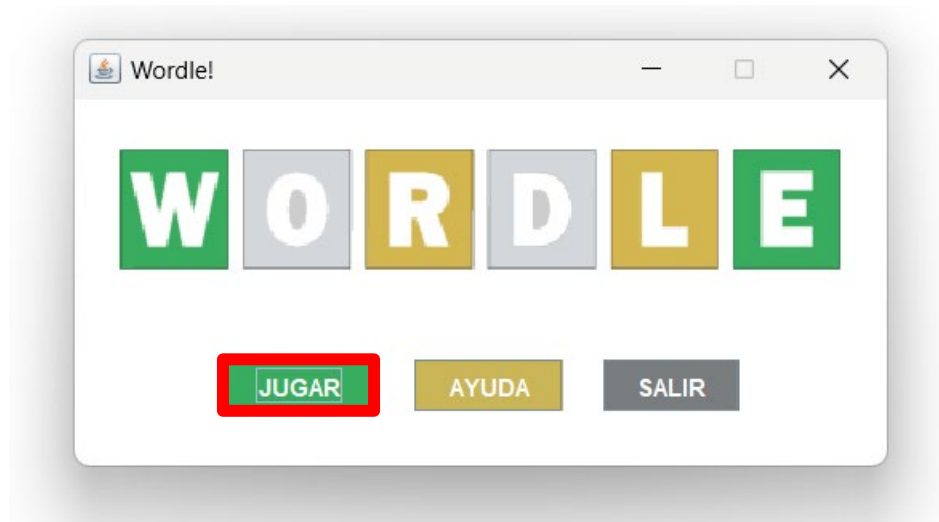


ILUSTRACIÓN 1. INICIO - BOTÓN JUGAR

En el caso de no saber qué hacer en esta pantalla, se podrá pulsar la opción “Ayuda” que mostrará un panel de diálogo con un mensaje explicativo de la aplicación.



ILUSTRACIÓN 2. INICIO - BOTÓN AYUDA

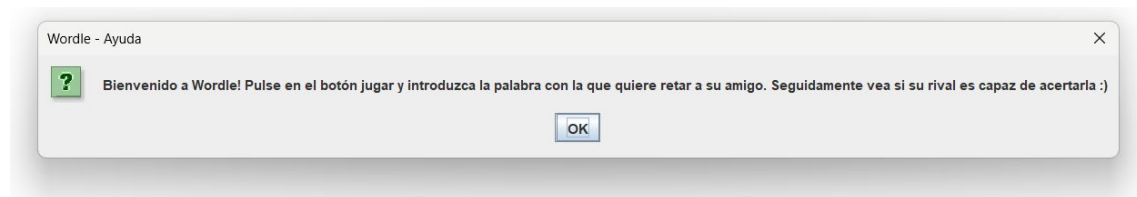


ILUSTRACIÓN 3. INICIO – PANEL AYUDA

En el caso de querer salir de la aplicación, se podrá pulsar la opción de salir o cerrar la ventana directamente.

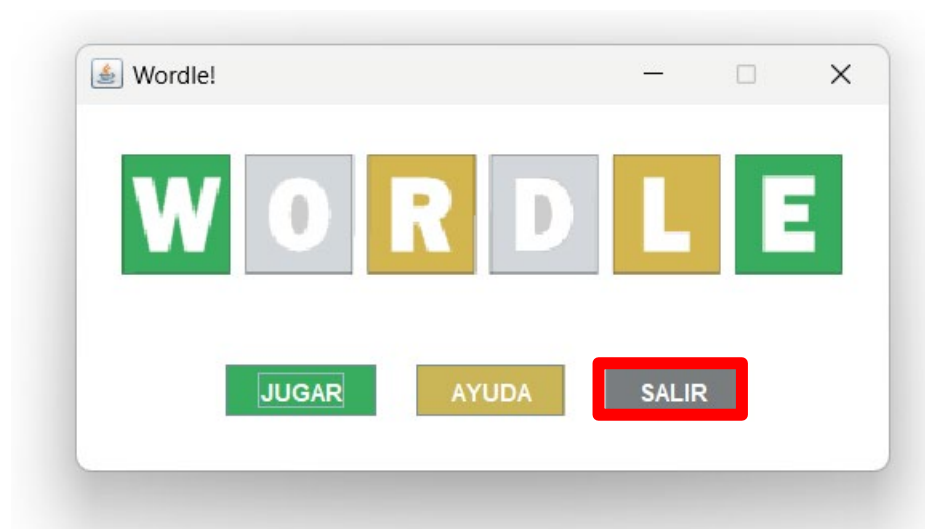


ILUSTRACIÓN 4. INICIO - BOTÓN SALIR

NOTA: Esta ventana no presenta barra de menú ya que los botones de la barra se encuentran en el panel principal.

Jugador I. Haz que adivinar sea todo un desafío.

En esta pantalla se deberá escribir la palabra y seleccionar el número de letras que tiene. Las opciones serán de 3 a 5 letras.

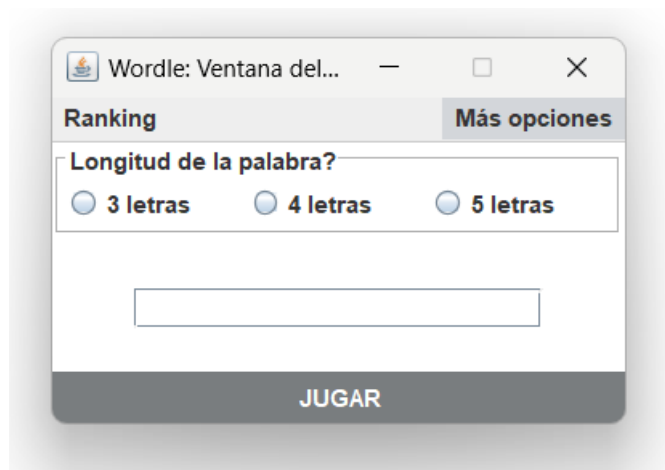


ILUSTRACIÓN 5. JUGADOR I

Si te equivocas y el número de letras no coincide con el seleccionado, aparecerá un mensaje de error para corregirlo y continuar con el juego.

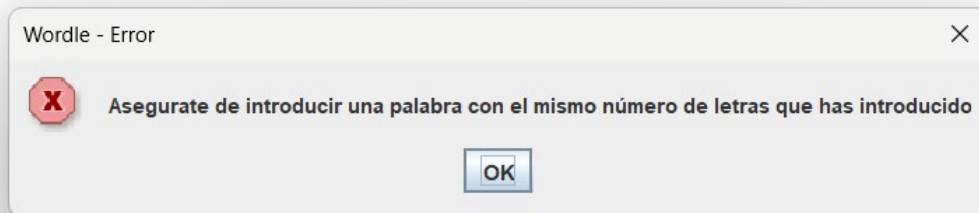


ILUSTRACIÓN 6. JUGADOR I - ERROR NÚMERO DE LETRAS

También se verificará que no se pulse el botón “JUGAR” si no se ha escrito ninguna palabra.

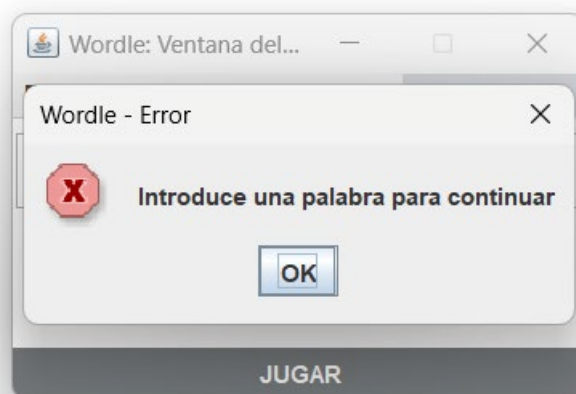


ILUSTRACIÓN 7. JUGADOR I - ERROR PALABRA VACÍA

Jugador 2. Deja volar tu intuición.

Deberás escribir la palabra en la caja situada en el lado inferior de la ventana, teniendo en cuenta el número de casillas a rellenar. Este número corresponde con el número de letras de la palabra a adivinar.

Tendrás ocho intentos para adivinar la palabra que el jugador I escribió anteriormente. Si tras esos ocho intentos no conseguiste adivinarla, habrás perdido.

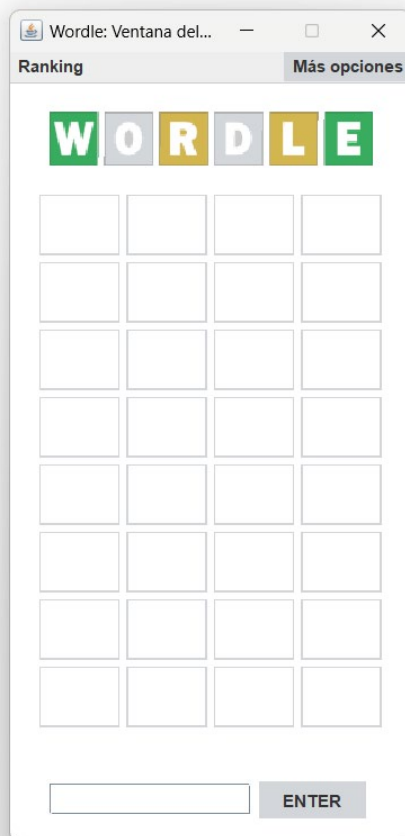


ILUSTRACIÓN 8. JUGADOR 2

Si te equivocas y el número de letras no coincide con las casillas, aparecerá un mensaje de error para corregirlo y repetir el intento.

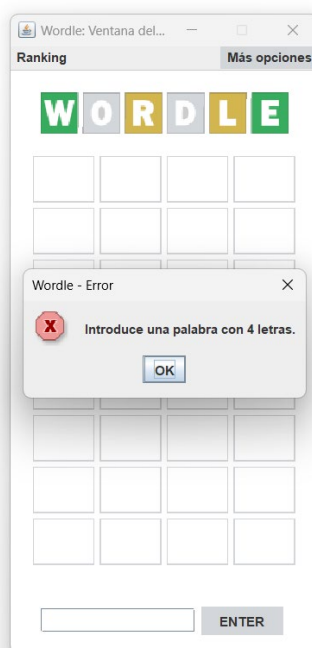


ILUSTRACIÓN 9. JUGADOR 2 - ERROR NÚMERO DE LETRAS

El juego cuenta con un código de colores que te ayudará a adivinar la palabra. Tras cada intento, la palabra escrita en la caja de texto mencionada anteriormente se trasladará a una fila, descomponiéndose letra por letra en cada casilla y marcando cada letra con un color concreto como pista para el siguiente intento.

- **GRIS:** La letra no se encuentra en la palabra.
- **AMARILLO:** La letra se encuentra en la palabra, pero no en la casilla correspondiente.
- **VERDE:** La letra se encuentra en la posición correcta.

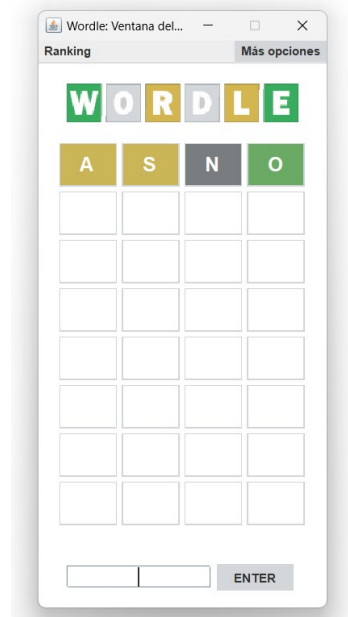


ILUSTRACIÓN 10. JUGADOR 2 - INTENTO 1

NOTA: El juego no distingue entre minúsculas y mayúsculas.

Victoria. ¡Enhorabuena, has acertado!

Si consigues acertar la palabra escrita en menos de ocho intentos, habrás ganado la ronda.

Esta ventana cuenta con una caja de texto para introducir tu nombre y guardar el resultado en el ranking para rondas posteriores.



ILUSTRACIÓN 11. VICTORIA - GUARDAR RESULTADO

También presentará un botón para seguir jugando, que te llevará a la ventana del [Jugador 1](#) para introducir otra palabra y continuar jugando.



ILUSTRACIÓN 12. VICTORIA - JUGAR DE NUEVO

Al lado del botón “Jugar de nuevo” también aparecerá un botón para salir de la aplicación.



ILUSTRACIÓN 13. VICTORIA - SALIR

Derrota. ¡No te rindas!

Si, tras ocho intentos, no has conseguido acertar la palabra que el jugador 1 escribió, habrás perdido. Pero si has perdido, no te preocupes, puedes seguir jugando.

Esta ventana contará con los dos botones mencionados anteriormente para seguir jugando o salir de la aplicación, pero no contará con la caja de texto ya que no podrás registrar el resultado en el ranking.

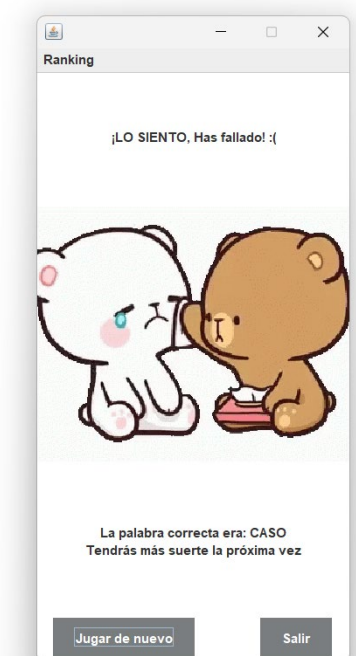


ILUSTRACIÓN 14. DERROTA

Ranking. ¿Vas primero?

Podrás acceder al ranking desde la barra de menú que explicaremos más adelante.

Esta ventana cuenta con las diez mejores rondas de una partida, ordenadas de forma ascendente. En la información de cada ronda aparece el nombre del jugador, los intentos que ha necesitado y la palabra que ha adivinado.



ILUSTRACIÓN 15. RANKING

Barra de menú.

Desde la barra de menú podremos hacer diferentes acciones:

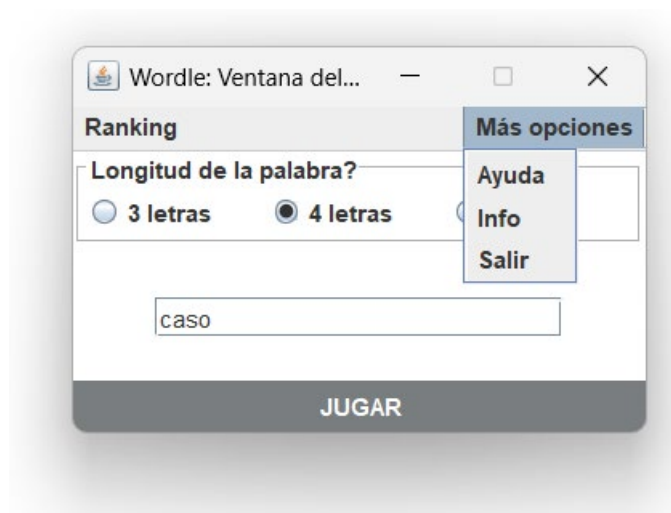


ILUSTRACIÓN 16. BARRA DE MENÚ

Habrà una opción “Ranking” que aparecerà a partir de la pantalla del Jugador I, ya que en la pantalla de inicio el ranking està siempre vacío. Esta opción mostrarà la ventana con el ranking.

Habrà un desplegable “Más opciones” con el resto de las opciones.

- Info: Mostrará información sobre los desarrolladores de la aplicación.

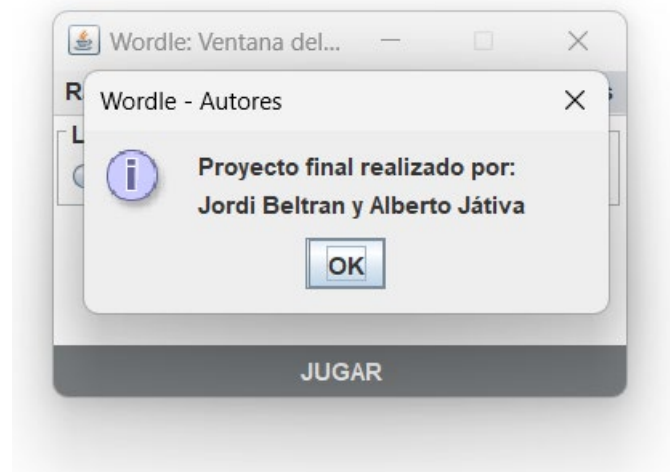


ILUSTRACIÓN 17. BARRA DE MENÚ - INFO

- Ayuda: Mostrará un mensaje de ayuda personalizado para cada ventana.
- Salir: Cerrará la aplicación.

NOTA: Las ventanas referentes al resultado no presentan el desplegable “Más opciones”. La ventana de ranking no tiene barra de menú.

Ayuda. ¿No te aclaras?

Como ya hemos mencionado, la ayuda mostrará información personalizada para cada panel.

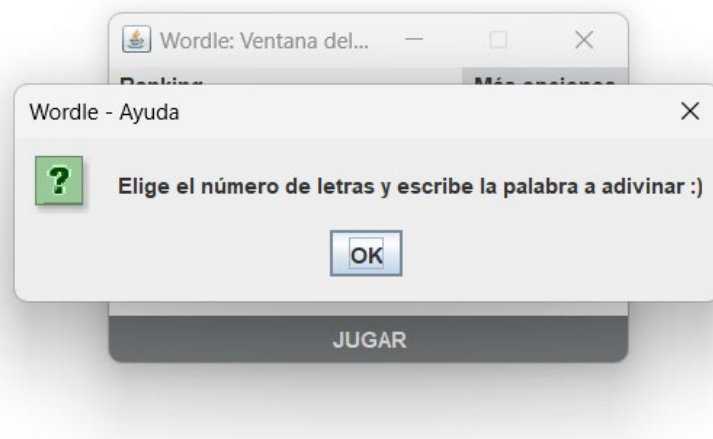


ILUSTRACIÓN 18. AYUDA - JUGADOR I



ILUSTRACIÓN 19. AYUDA - JUGADOR 2