

PROJECTE DE PROP KAKURO

MANUAL D'USUARI

Grup 4.2

Alvaro Ariño Cabau, alvaro.arino@estudiantat.upc.edu

Albert Bertran Serrano, albert.bertran.serrano@estudiantat.upc.edu

Victor Manuel Delgado Padilla, victor.manuel.delgado@estudiantat.upc.edu

Victor Latorre López, victor.latorre@estudiantat.upc.edu

Introducció

Kakuro és un joc molt semblant al Sudoku, que consisteix en omplir caselles blanques amb un número entre 1 i 9. El joc conté caselles negres que indiquen quant ha de valdre la suma dels números de les caselles blanques. En una mateixa fila que delimita una casella negra o en una mateixa columna els valors de les blanques no es poden repetir.

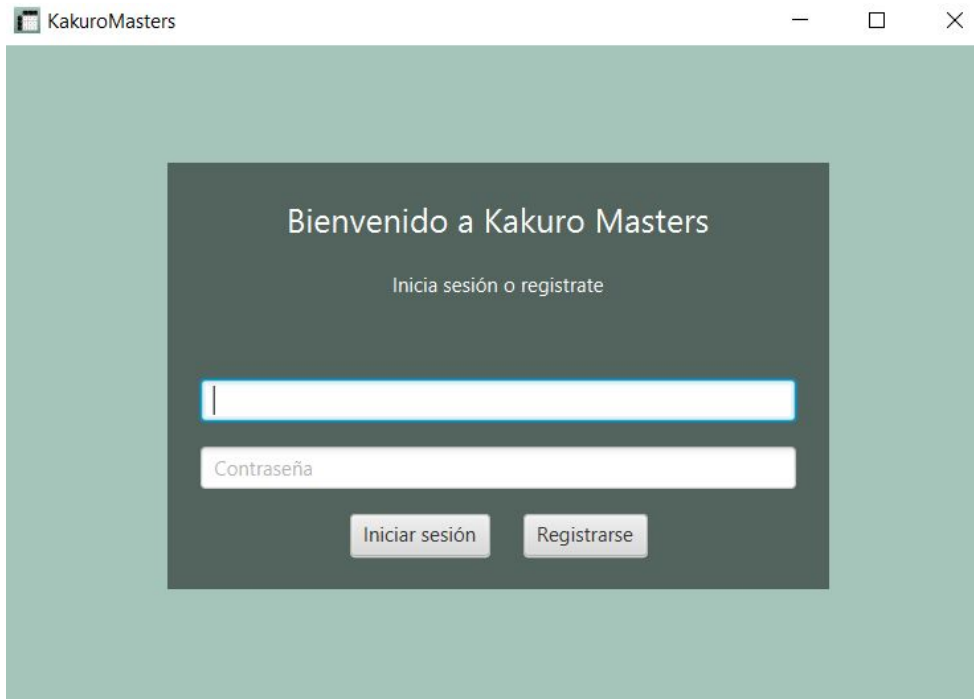


Figura 1, pantalla de login.

A la figura 1 es mostra la pantalla quan s'executa el programa. Aquí l'usuari ha d'introduir les seves credencials, usuari i contrasenya. En el cas que sigui un usuari nou, ha d'introduir l'usuari que desitja i la contrasenya i fer click en "registrarse".



Figura 2, vista de la selecció del perfil.

Seguidament, un cop l'usuari s'ha registrat o a iniciat sessió, L'usuari pot seleccionar un dels seus perfils o afegir un de nou.



Figura 3, vista de la pantalla principal.

Un cop hem entrat al nostre perfil, ens apareix la vista principal del programa on podem decidir si volem jugar, veure la galeria de Kakuros, les estadístiques de tots el perfils del joc, accedir als ajustament, veure el nostre perfil o sortir.



Figura 4, vista de la selecció del tipus de joc.

Quan fem click al botó jugar, ens apareix la vista de la figura 4, on podem seleccionar el mode en el que volem jugar. Tenim diverses formes de joc.

El mode aventura permet seleccionar diferents nivells on es pot gaudir de l'experiència de jugar diversos kakuros amb diferent dificultat (5,10 o 15).

Pel que fa al mode aleatori, podem prefixar nosaltres els paràmetres (botó “ajustes predefinidos”) o jugar un Kakuro completament aleatori.

El joc també permet importar un fitxer per jugar un Kakuro. Important: per poder jugar un Kakuro importat, ha de seguir la següent forma:

1. ? per indicar cel.la blanca a omplir
2. nombre per indicar una cel.la ja emplenada
3. * per indicar cel.la negra buida
4. Fnombre per indicar cel.la negra amb suma de fila
5. Cnombre per indicar cel.la negra amb suma de columna
6. CnombreFnombre per indicar cel.la negra amb sumes de columna i fila

Un exemple seria:

```
10,10
*,*,C13,C14,*,*,*,C12,C15
*,F6,?,?,C11,C40,C13,F12,??
*,C3F30,?,?,?,?,F7,??
F4,?,?,F8,?,?,C16F4,??
F6,?,?,C6F12,?,?,C26F11,?,?,*
*,*,C14F28,?,?,?,?,C26,C8
*,C9F5,?,?,C17F15,?,?,F9,??
F6,?,?,F23,?,?,C15F16,??
F13,?,?,F32,?,?,?,?,*
F3,?,?,*,*,F8,?,?,*
```

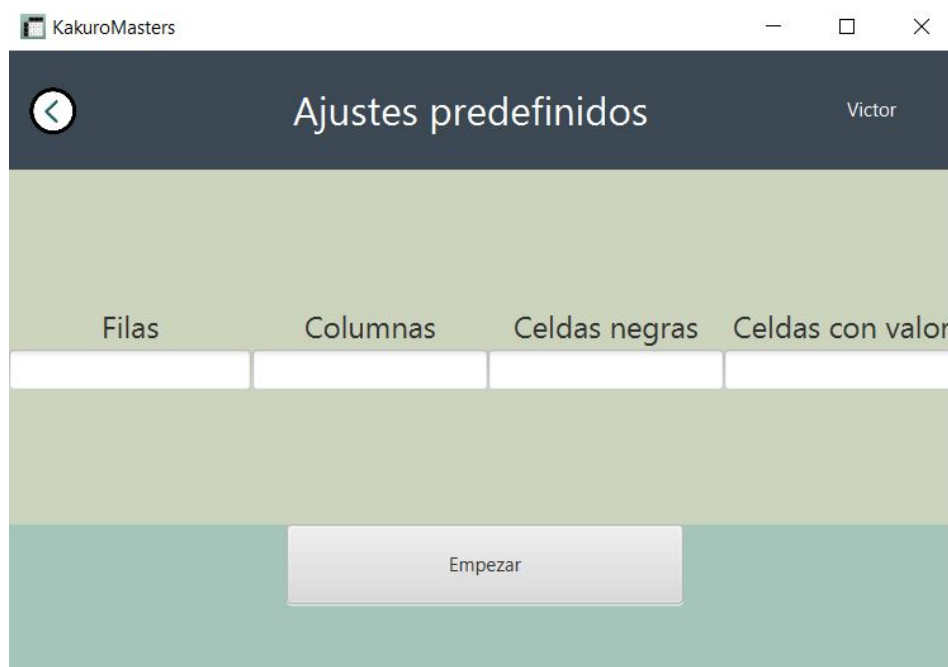


Figura 5, pantalla d'ajustaments predefinits.

A la figura 5 observem la vista que apareix quan l'usuari decideix imposar els valors de Kakuro. Concretament pot imposar les files, les columnes, les cel·les negres i la quantitat de cel·les blanques que vol amb valor.

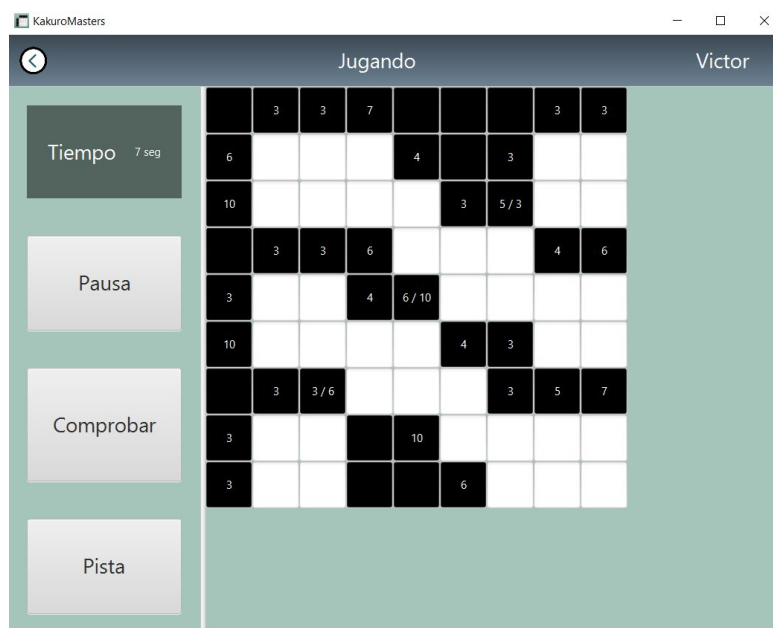


Figura 6, vista d'una partida.

A la figura 6 observem com és una partida de Kakuro. Podem tornar enrere si ho desitja l'usuari, hi ha també un indicador del temps emprat en segons, un botó de pausa i un botó de comprobar que només funciona en cas que totes les caselles blanques estiguin plenes.

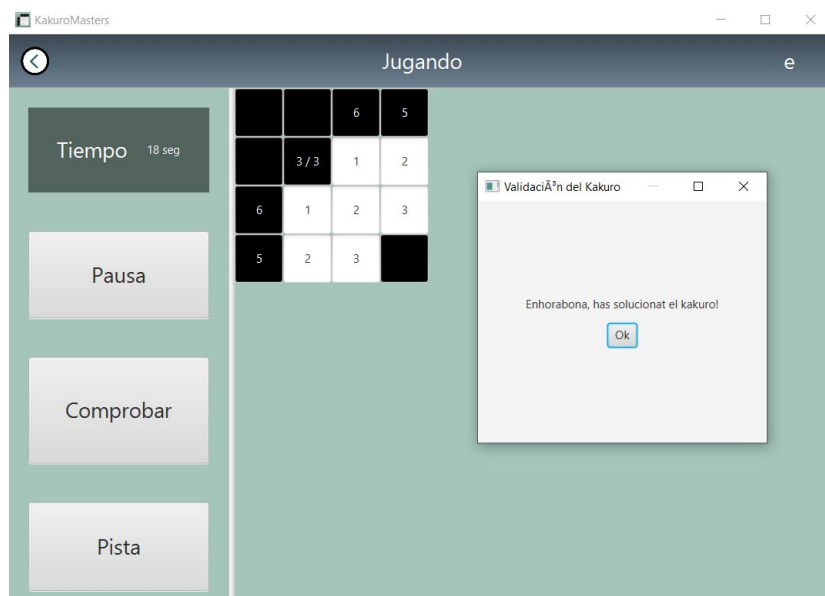


Figura 7, Pop-up que apareix quan resolem correctament un Kakuro.

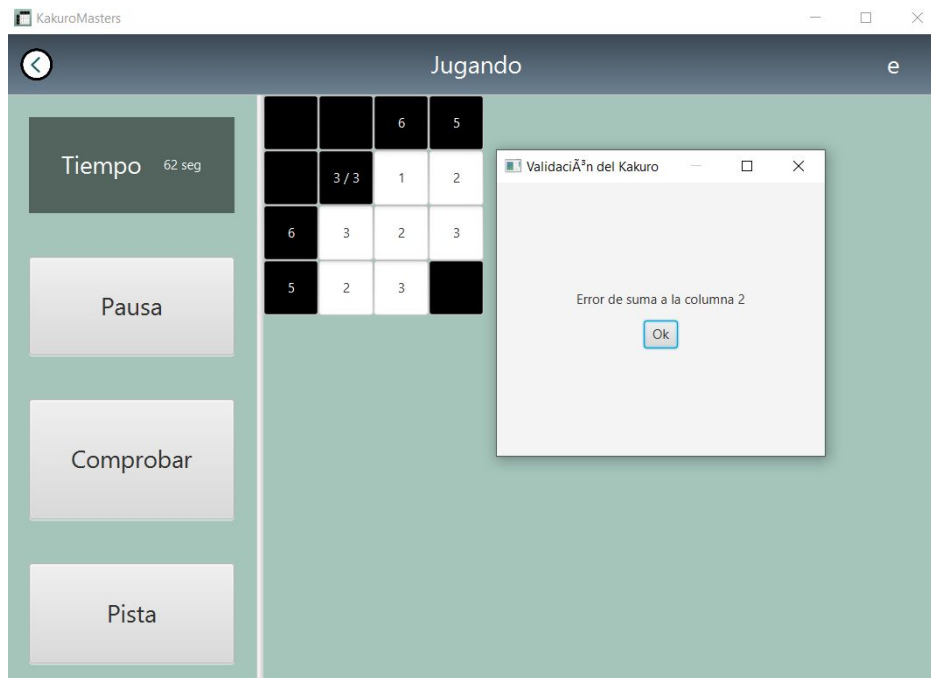


Figura 8, Pop-up quan hi ha un error.

Quan posem un valor incorrecte, ens apareix un missatge indicant on hi ha un error.



Figura 9, vista del menú de pausa.

Quan fem click al menú de pausa, apareix la pantalla de la figura 9, on podem decidir tornar a la partida (reanudar), tornar a començar el Kakuro o sortir.