

# Manual de usuario

La pantalla de inicio de la aplicación consta de 4 botones, identificados con números en amarillo.



- Botón de ajustes (1). Conduce a la ventana *Ajustes* donde el usuario puede cambiar las opciones que tiene la aplicación.
- Botón de historial (2). Conduce a la ventana *Estadísticas e Historial*. En dicha ventana el usuario puede ver sus partidas anteriores y algunos datos medios.
- Botón de información (3). Conduce a una sucesión de ventanas donde se explica al usuario como se juega.
- Botón de jugar (4). Conduce a la ventana *Opciones de Juego* donde el usuario puede ajustar ciertos parámetros antes de jugar una partida.

En la ventana de *Ajustes* podemos encontrar distintas opciones para personalizar la aplicación, identificadas con números en amarillo.

- Idioma de la interfaz (1). Se puede seleccionar el idioma de la aplicación entre Español e Inglés.
- Tema de la interfaz (2). Se puede seleccionar el tema de la interfaz entre noche (oscuro) y día (claro)
- Modo daltónico (3). Se puede activar el modo daltónico lo que cambia los colores con los que se identifican las letras bien puestas para personas que tengan
- Notificaciones (4). Se puede activar esta opción si el usuario desea recibir notificaciones de la aplicación.
- Botón de confirmar (5). Confirma los cambios y vuelve a la ventana de *Inicio*.



Las ventanas de información muestran información de cómo se juega, qué significan los colores de cada letra y lo que hay que hacer para conseguir acertar la palabra.



En la ventana de estadísticas e historial podemos ver los siguientes datos:

- Número de partidas jugadas (1)
- Porcentaje de victorias (2)
- Racha actual de victorias (3)
- Mejor racha de victorias (4)
- Un historial (5). En este historial se pueden ver las partidas anteriores y algo de información al respecto.



En la ventana *Opciones de Juego* podemos personalizar la partida



- Idioma de la partida (1). Se puede elegir entre adivinar una palabra española, inglesa o gallega.
- Modo de juego (2). Se puede elegir el modo normal o el modo contrarreloj en el cual se dispone de 1 minuto para adivinar la palabra.
- Número de intentos (3). Determina cuantos intentos disponemos para adivinar la palabra.
- Longitud de la palabra (4). Determina cuántos caracteres tiene la palabra a adivinar.
- Jugar (5). Este botón nos llevará a la partida donde tendremos que adivinar la palabra.

En la ventana de la partida nos aparece una rejilla donde introduciremos palabras para intentar adivinar la palabra a adivinar. Por cada intento que hagamos se llenará una fila (desde la de arriba hasta la de abajo) con la palabra que hemos introducido. Si una letra está bien posicionada el cuadrado que la rodea será de color verde (azul en modo daltónico), si está en la palabra pero no está bien posicionada será de color amarillo y si la letra no se encuentra en la palabra se mantendrá el color gris.

Una vez hayamos terminado la partida podremos volver a la página de inicio o jugar otra partida con los mismos parámetros.

