



Manual de Usuario

Damas Españolas

V. 2.0.

Angelo Ramírez Ortega

2017080055

Escuela de Ingeniería en Computación

Taller de Programación

Profesor: William Mata

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Domingo 14 de abril del 2017

Manual De Usuario

Índice

Objetivo del documento.....	4
Participantes.....	4
Objetivos.....	4
Manual de Usuario.....	5
Pantalla Inicial	5
Pantalla de Acerca De	6
Pantalla de Configuraciones.....	7
Pantalla de Selección de Seudónimos	10
Pantalla de Juego Principal	11
Pantalla de validación de partida cargada	16
Ventana de medallero.....	16
Fin del juego	17

Hoja de Control de Modificaciones

Titulo	Damas Españolas
Versión	2.0
Realizado por	Angelo Ramírez Ortega
Fecha:	17/04/2017

Control de Versiones		
Versión	Descripción	Fecha
1.0	Versión #1 de juego tablero	17/04/2017
2.0	Implementación de mejoras	14/05/2017

Objetivo del documento

El presente documento tiene como intención demostrar la funcionalidad de la aplicación “Damas Españolas”. Explicando la interfaz gráfica y las diferentes maneras mediante las cuales se puede interactuar con el programa.

Participantes

Estudiante: Angelo Ramírez Ortega

Carnet: 2017080055

Escuela: Ingeniería en computación

Objetivos

Se pretende realizar una representación del juego Damas Españolas, utilizando la versión 3 de Python. Esto se realizó para conocer el método de mantenimiento de software mediante mejoras de funcionamiento utilizando valores añadidos.

Manual de Usuario

Pantalla Inicial

La pantalla inicial ofrece diferentes botones, con los cuales se accede a nuevas ventanas.



Se puede:

Hacer click en el botón “Jugar” para pasar a la ventana de seudónimos

Hacer click en el botón “Configurar” para pasar a la ventana de configuraciones.

Hacer click en el botón “Ayuda” para pasar a abrir el manual de usuario

Hacer click en el botón “Acerca De” para ver información acerca del programa

Hacer click en el botón “Cargar” para cargar una partida previamente guardada.

Hacer click en el botón “Imprimir tablero” para poder imprimir un tablero para jugar en la vida real.

Hacer click en el botón “Medallero” para que se despliegue el medallero histórico que incluye los mejores tiempos de partidas con cronómetro.

Hacer click en el botón “Salir” para cerrar la aplicación, alternatively, se puede utilizar el botón de cerrado regular de Windows, aparecerá una ventana de confirmación, en caso de confirmar se cerrará el programa.

Pantalla de Acerca De

Despliega información acerca del juego



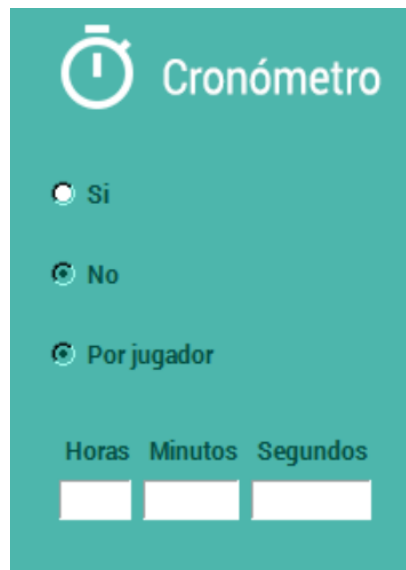
A partir de aquí se puede volver utilizando, o volver, o el botón de salida de Windows.

Pantalla de Configuraciones



Esta pantalla está dividida por secciones,

Sección cronómetro:



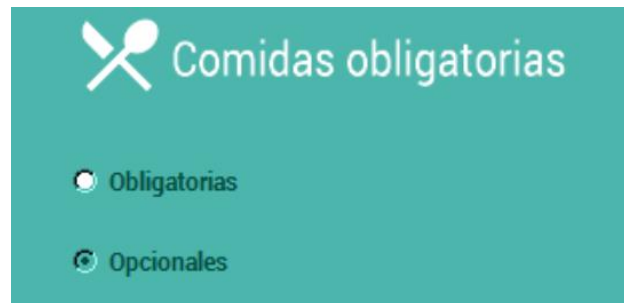
En esta sección el jugador selecciona si van a haber cronómetros.

Al escoger “si”, se despliega un cronómetro del tiempo transcurrido en la partida en tiempo real y los espacios de horas, minutos son opcionales.

Al escoger “no”, no se desplegará cronómetro de ningún tipo y los espacios de horas, minutos son opcionales.

Al escoger “Por jugador”, se desplegará un cronómetro en cuenta regresiva y los espacios de horas, minutos son obligatorios.

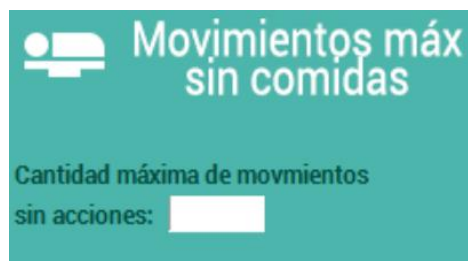
Sección de comidas obligatorias:



Es obligatorio escoger alguna de las dos opciones para que el programa permita que se guarden las configuraciones.

Al escoger “obligatorias”, las comidas en el juego serán obligatorias. Esto implica que, si existe una comida, el juego hará que el jugador la realice, sin permitir que haga otro movimiento hasta que la haga. Validando al mismo tiempo cuál es la comida mejor. Para determinar cuál es mejor se tienen dos criterios, el criterio de cantidad y el de calidad. Primero se miden donde hay más fichas. Después, en caso de ser iguales en cantidad, se elige el camino con más coronas. Si el empate persiste el jugador tiene libertad de realizar cualquier opción de comida.

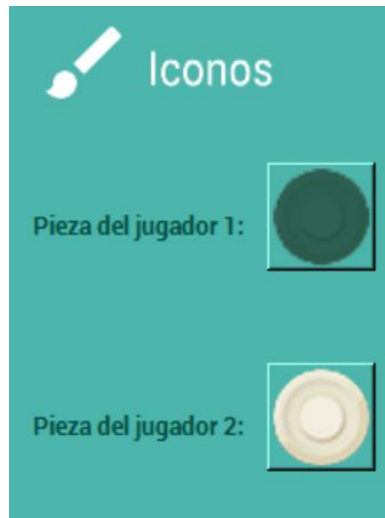
Sección de comidas sin acciones:



Se tiene colocar un valor entre 12 y 20, inclusive ambos, para determinar una cantidad de comidas sin acciones. Una acción es, o mover un peón, o comer al menos una pieza.

Si el contador de movimientos máximos sin acciones llega a igualar a este límite se declara un empate.

Sección de iconos:



En esta sección los jugadores determinan qué color de ficha utilizarán para la partida

Submenús de sección de iconos:



Imágenes



Formas

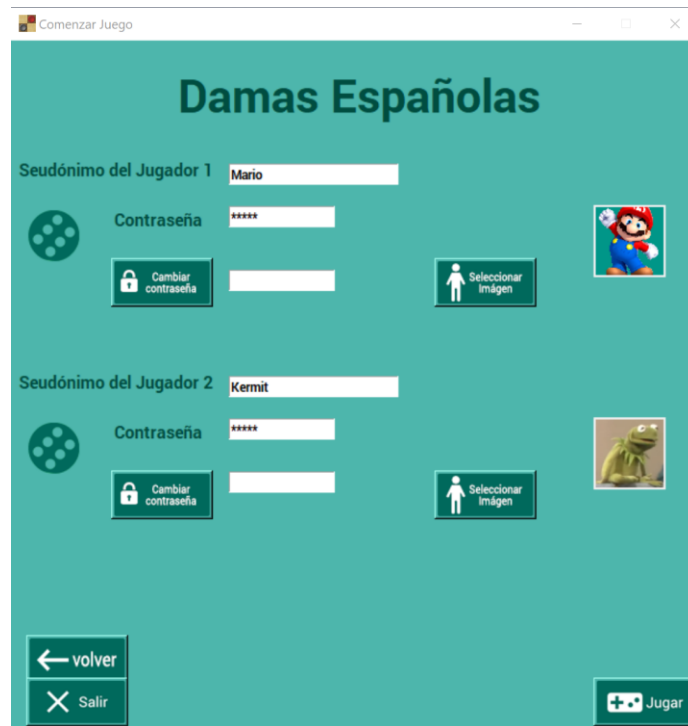


Colores

Se le da “ok” al escoger una pieza y se desplegará en la ventana de configuraciones como la pieza actual del jugador.

Pantalla de Selección de Seudónimos

Se despliega una ventana de selección de seudónimos, donde los jugadores escriben que nombre desean utilizar, escogen una imagen y una contraseña y tiran dados para saber quién comenzará.



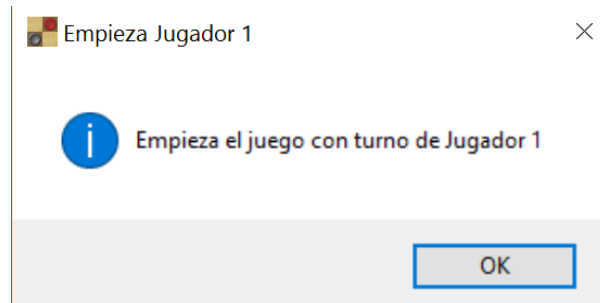
Para tirar un dado se le hace click al dado respectivo.

Para escoger una imagen se da click en el botón de seleccionar imagen. Donde el usuario podrá escoger una desde el buscador de archivos.

Si el usuario desea cambiar de contraseña con un usuario ya existente, colocar su seudónimo elegido y su contraseña previa, así como su nueva contraseña en el campo respectivo y hacer click en el botón de cambio de contraseña

Si alguno de los prerequisites falla en ser completado, se muestra el mensaje respectivo.

De caso contrario, aparece la siguiente ventana de información, y empieza el juego.



Pantalla de Juego Principal

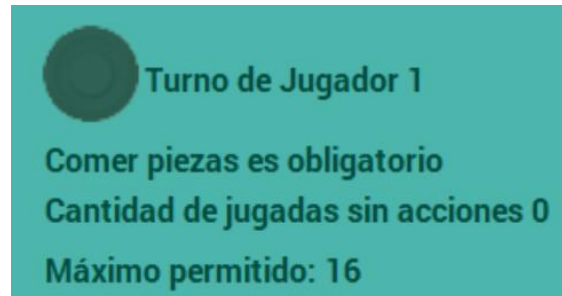


Subsecciones:

- Sección de configuraciones / estado actual del juego
- Área de cronómetros

- Tablero
- Botones
- Imprimir juego
- Guardar Juego

Sección de configuraciones / estado actual del juego:



Despliega:

- De quién es el turno actual
- Si comer piezas es obligatorio u opcional
- La cantidad de jugadas sin acciones
- Máximo permitido de jugadas sin acciones

Área de cronómetros:



Si se selecciona un cronómetro individual, despliega un único cronómetro que lleva el tiempo de juego

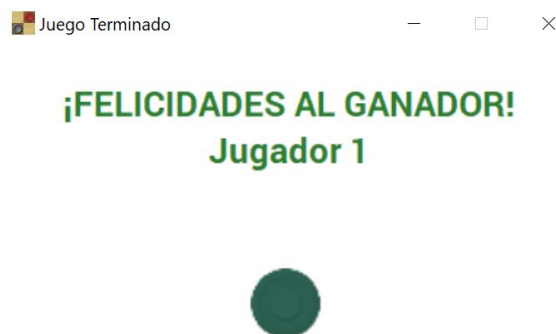
Si se selecciona cronómetro por jugador, despliega dos cronómetros, en cuenta regresiva, si se llega a 0 en todas las posiciones de tiempo, el jugador de turno actual pierde.

En caso de que no se haya elegido cronómetro, no se despliega nada en esta área.

Botones:



Si el jugador selecciona retirarse, gana el otro jugador después de determinar si el jugador por retirarse está seguro.

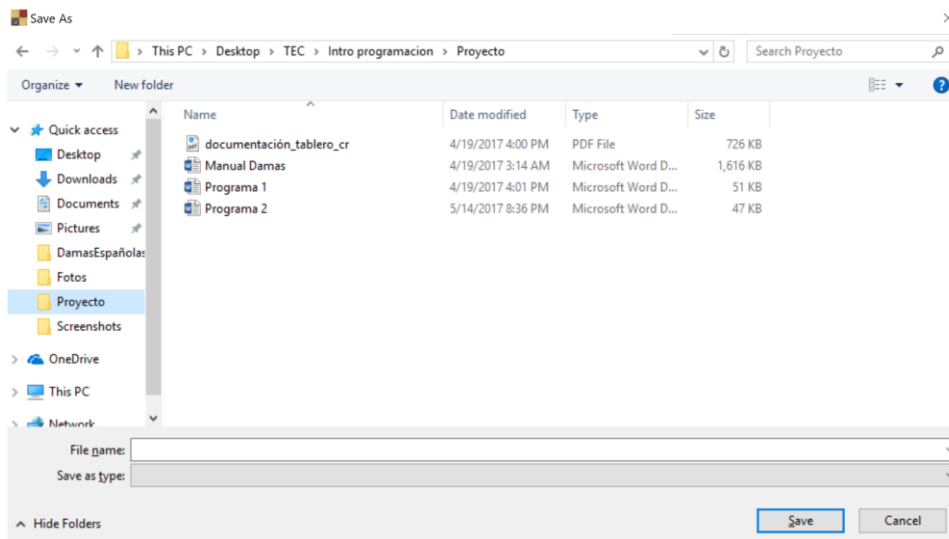


Si se selecciona tablas, se declara un empate después de la respectiva confirmación.

Juego Terminado

JUEGO QUEDA TABLAS POR ACUERDO ENTRE JUGADORES

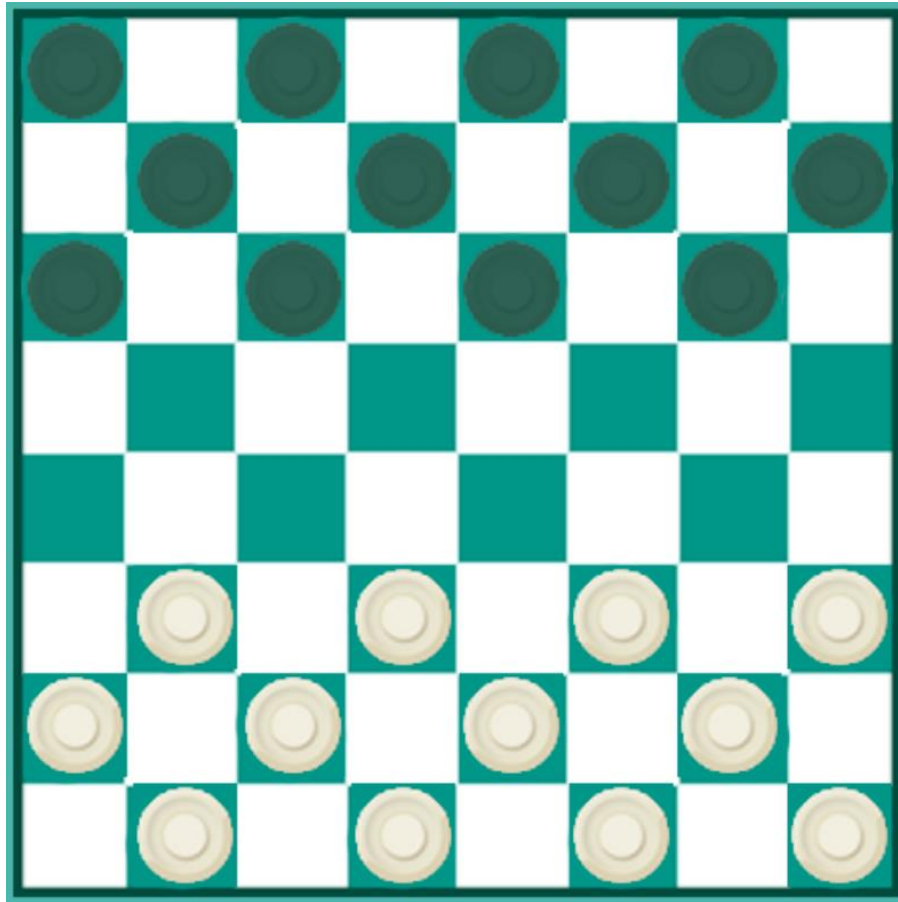
Si el jugador escoge el botón de imprimir juego, le saldrá la siguiente ventana



Donde puede seleccionar un tipo de archivo para guardar la imagen del juego actual del tablero, como, por ejemplo, en pdf, para posteriormente realizar su impresión.

El usuario también tiene la opción de guardar el estado actual del juego para posteriormente retomarlo. Esto se hace con el botón de guardado.

Tablero:



- Si una pieza seleccionada puede hacer un movimiento, se aplica la regla pieza tocada, pieza movida. En caso contrario se puede cambiar de pieza.
- Los peones realizan comidas de manera diagonal, solo se pueden mover un espacio diagonalmente de no ser estrictamente una comida.
- Para realizar un movimiento se toca una pieza y después el lugar deseado para el movimiento.
- Las coronas tienen libertad de moverse en cualquier dirección, diagonalmente y puede comer una pieza a la vez en el tablero sin poder saltar por encima de piezas de su mismo tipo

Pantalla de validación de partida cargada

Para poder realizar una carga de juego ambos usuarios que participaron deben poner sus respectivas contraseñas en la siguiente ventana



Damas Españolas

Ingrese la contraseña de los jugadores


Kermit

Mario

← volver Aceptar →

Ventana de medallero

En esta ventana se despliegan los tres mejores tiempos de partidas en la historia.

Medallero Histórico		
	Primer Lugar:	 Mario
	Fecha:	Sunday 14 May 2017 21:22:08
	Tiempo:	0:0:3
	Contrincante:	 Kermit
	Segundo Lugar:	 Andres
	Fecha:	Sunday 14 May 2017 21:20:05
	Tiempo:	0:0:4
	Contrincante:	 Carlos
	Tercer Lugar:	 Mario
	Fecha:	Sunday 14 May 2017 21:01:10
	Tiempo:	0:5:20
	Contrincante:	 Kermit

Fin del juego

Además de los retiros y empates voluntarios, un juego termina cuando:

- Un jugador no puede realizar ni comidas ni movimientos con sus piezas.
 - En este caso se declara como ganador el jugador contrario
- Un jugador se queda sin fichas.
 - En este caso se declara como ganador el jugador contrario
- Los jugadores exceden la cantidad de movimientos sin acciones válidas.
 - En este caso se declara un empate automático

En caso de que se haya impuesto una de las mejores tres marcas para ganar el juego se despliega el siguiente mensaje

