

# MANUAL DE USUARIO

Programacion Funcional

# RACKET CHECKERS

2016

# INDICE

---

## +MENU

- Menu
- How to
- Scores

**01 - 03**

01  
02  
03

## +PLAY

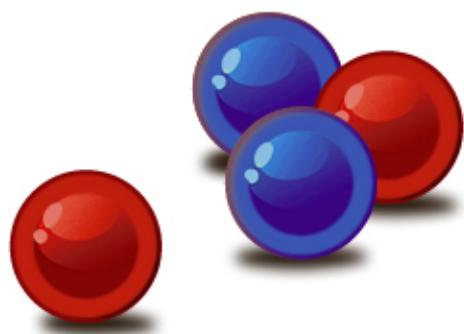
- Login de jugador
- Tablero
- Movimientos en tablero
- Finales

**04 - 07**

04  
05  
06 - 07  
08

## +DESARROLLADORES

**09**



# PANTALLA DE INICIO

## Iniciando el juego:

Al iniciar el juego se presenta la ventana del menu principal en la cual se muestran tres botones con las opciones "Scores", "How to play" y "Play". El formato de la pantalla de menu es el siguiente:



**-Scores:** Este boton nos lleva al area donde se guardan las puntuaciones de el juego.

**-How to play:** Esta opcion nos muestra instrucciones para jugar y la opcion de accesar a este manual de usuario.

**-Play:** Haciendo un clic aca ingresamos al area de juego, donde ingresamos los datos de los 2 usuarios que realizaran la partida de damas.

# HOW TO PLAY

## Informacion del juego:

Al iniciar seleccionar esta opcion podemos ver breves instrucciones de como jugar. La pantalla tiene dos botones y se presenta de la siguiente manera:



- : Este boton sirve para retroceder, nos lleva de regreso a la pantalla de inicio.
- : Esta opcion abre un pdf de este manual de usuario en otra ventana.

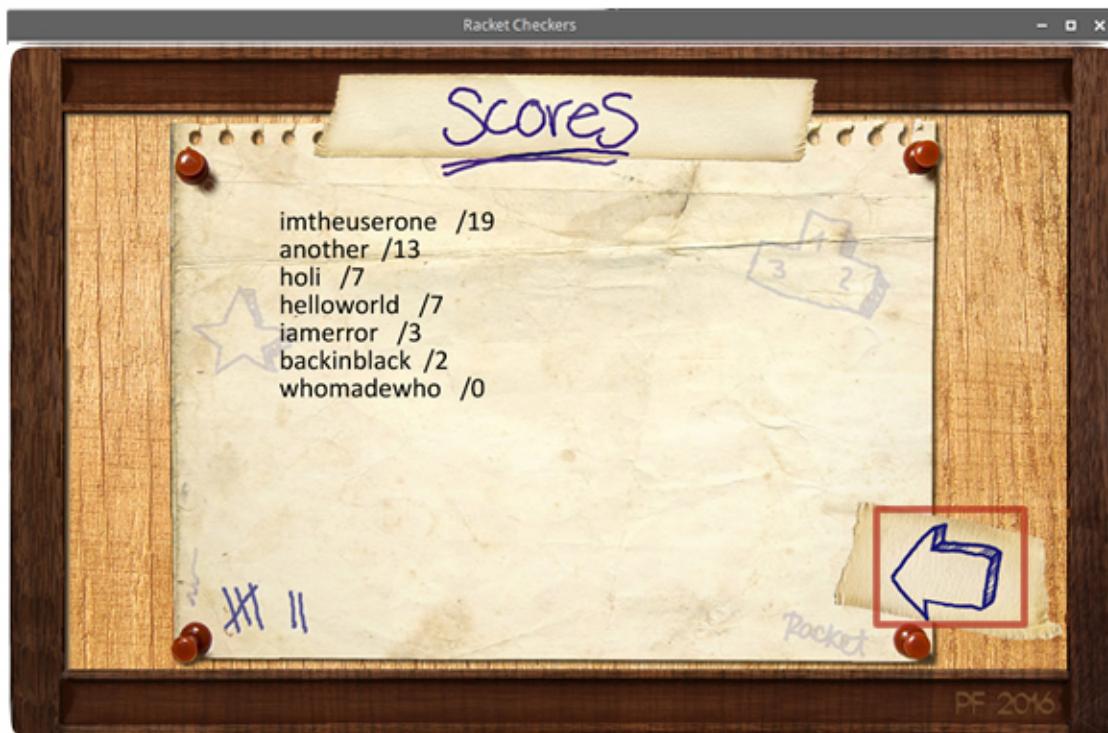


02

# SCORES

## Puntajes:

En esta pantalla se muestran los datos de los jugadores: el usuario, partidas jugadas, partidas ganadas, partidas perdidas y partidas empatadas en orden de mayor partida ganada a ninguna partida ganada. Posee el siguiente formato:

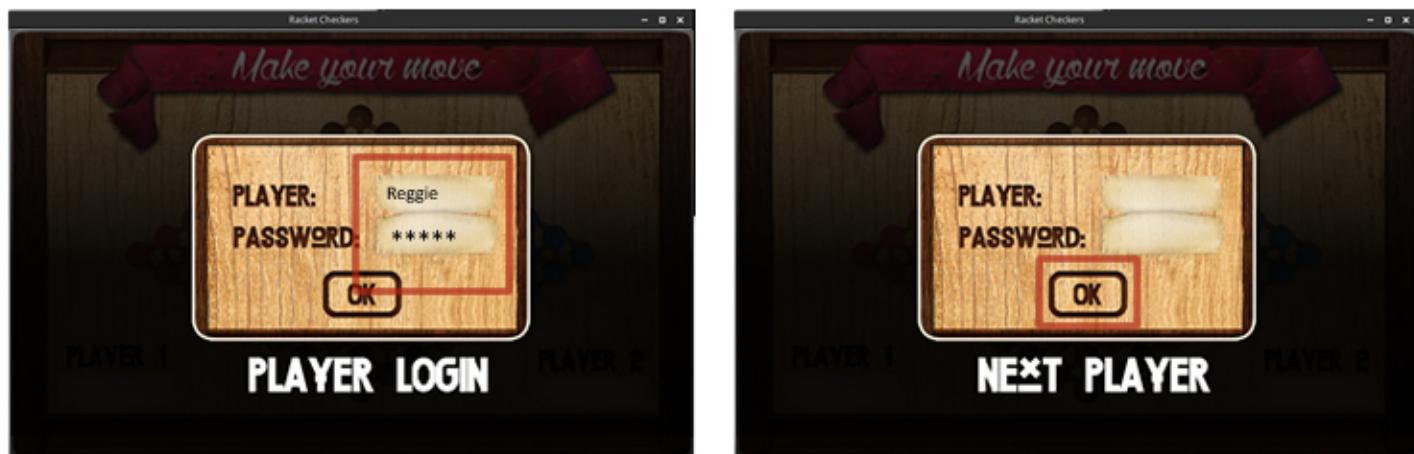


- ← : Este botón sirve para retroceder, nos lleva de regreso a la pantalla de inicio.

# PLAY

## Login de los jugadores:

Tras seleccionar la opcion "Play" del menu principal, accedemos a la pantalla de inicio del juego, previo a la partida de damas, cada jugador, sin ningun orden especifico, debe introducir su nombre de usuario y contraseña. Luego de que un jugador ingrese esta informacion, aparecera un mensaje en la pantalla para que el otro tambien lo haga, y el orden de los turnos se decidira aleatoriamente.



En estas pantallas encontraremos los campos de "player" y "password" donde el jugador debe dar click para poder ingresar sus datos, luego de que uno de los jugadores los ingrese con exito la pantalla mostrara un mensaje "NEXT PLAYER" para que el otro jugador ingrese los suyos. Si es la primera vez que el usuario ingresa, el juego lo registrara y debera ingresar sus datos denuevo. Una vez finalizado esto empieza la partida.

**-OK :**El boton de aceptar indica que ya se ingreso la informacion de cada usuario.

# PLAY

## Tablero:

El tablero se muestra de la siguiente manera:



**-Indicador de turnos:** Aparecerá el mensaje "Your turn" para indicar el turno de cada jugador, al iniciar el juego aparece sobre el que haya sido designado como "player 1".

**-PLAYER:** En las esquinas inferiores de esta pantalla están colocados los señaladores de cada jugador, seguido por el nickname de cada uno para entender más fácilmente la distinción y toma de turnos.

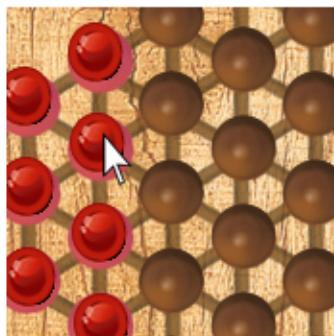
**-Fichas:** El tablero tiene 20 fichas, 10 para un jugador y 10 para el otro, las fichas rojas pertenecen al jugador 1, y las azules al jugador 2, como muestra la misma ubicación de el color y el indicador de jugador (1 o 2).

# PLAY

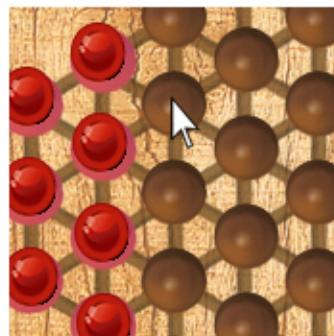
## Movimientos del juego:

Existen varios movimientos que pueden realizarse con las fichas de damas. Para mover una ficha es necesario dar click en esta, seguido de el punto donde se quiere mover dicha ficha, si el movimiento es posible el programa lo realizara, si por regla el movimiento que se desea realizar esta prohibido no se lleva a cabo.

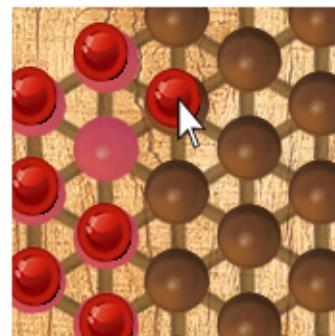
### Movimiento de una ficha



Click a la ficha



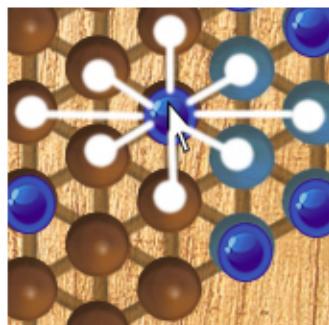
Click a la posicion destino



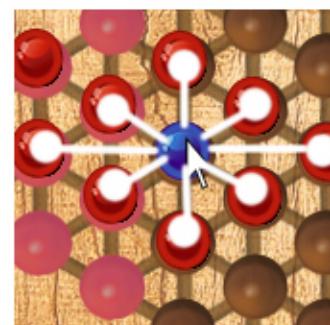
Desplazamiento

### -Movimientos posibles:

+**Desplazamiento de la ficha sin salto:** cada ficha se puede mover a una casilla adyacente, siempre que no haya una ficha en ese lugar; siendo así la ficha se puede mover en 8 direcciones.



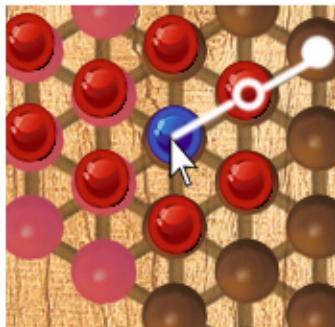
Esta ficha puede moverse en las 8 direcciones posibles.



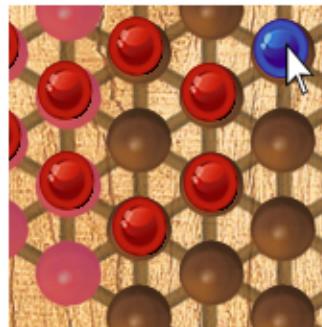
Esta no puede moverse en ninguna de las direcciones posibles.

# PLAY

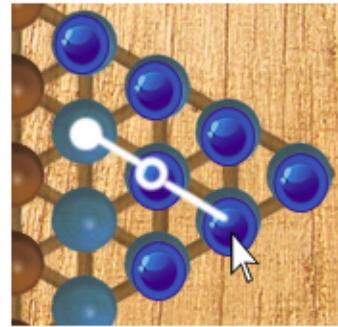
**+Salto de una ficha:** cada ficha puede saltar a una adyacente (ya sea de el mismo o diferente color), siempre y cuando el destino de esta no este ocupado.



Salto de una ficha

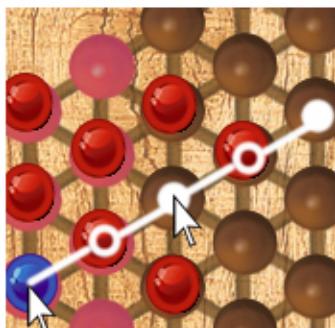


Resultado

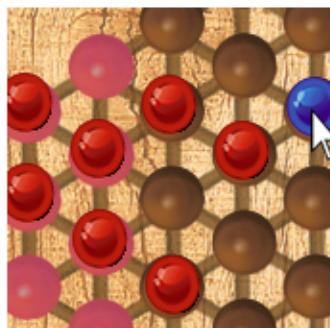


Tambien se puede  
fichas del mismo color

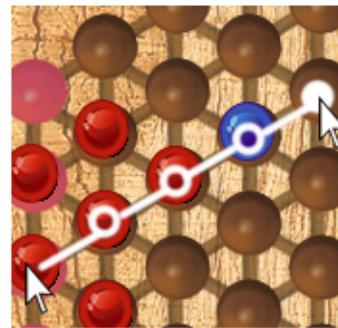
**+Salto de varias fichas:** las fichas tambien pueden saltar varias fichas adyacentes en un solo movimiento (ya sean de el mismo o diferentes colores), o saltar fichas que se encuentran alternas y sean de el color contrario, para esto se iria de posicion en posicion hasta que finaliza el turno o ya no sea posible avanzar .



Salto de fichas  
alternas



Resultado



Salto de varias fichas  
adyacentes

No se pueden saltar varias fichas alternas si son de el mismo color de las fichas que controlamos, pero si es posible saltar varias fichas adyacentes del mismo color al nuestro.

# PLAY

## Fin del juego:

Segun los resultados del juego, pueden mostrarse dos pantallas:



Pantalla de ganador



Pantalla de empate

Si en la partida hay un ganador se mostrara su nombre de usuario en el centro de la pantalla, seguido de dos opciones que tambien pueden encontrarse en la pantalla de empate:

-**Back:** Esta opcion nos permite regresar al menu principal del juego.

-**Close:** Cierra la venta y finaliza la ejecucion del juego.

# **DESARROLLADORES**

**Este juego fue desarrollado como proyecto de programacion funcional,  
por:**

- +Carlos Fernando Vasquez Morataya
- +Regina Viscarra Cortez
- +Carlos Guillermo Herrera Cienfuegos
- +Rodrigo de Jesús Calvo Beltrán
- +Saul Antonio Ramos Canizales