



# MANUAL DE USUARIO

POR RAÚL SASTRE MARTÍN

# INDICE

COMO JUGAR/REGLAS DEL JUEGO.....	3
EL MENU PRINCIPAL.....	5
MODOS DE JUEGO.....	6
EL JUEGO.....	7
VER RECORDS.....	17

# COMO JUGAR/REGLAS DEL JUEGO

El bingo es un juego de azar que consiste en un bombo que contiene 90 bolas numeradas del 1 al 90 las cuales van saliendo en un orden aleatorio a lo largo de una partida.

Cada jugador juega con un cartón que contiene 15 de los 90 posibles números a salir en la partida, divididos en tres filas con 5 números por fila.

	13		36	44		62	77	
	16	21	38		56	67		
3				50	57		78	89

Conforme se van extrayendo las bolas al azar, los jugadores deben marcar los números coincidentes de su cartón con el objetivo de **cantar línea o bingo.**

**Hay dos tipos de ganadores en cada partida:**

1. Gana la persona que antes tache una fila completa (llamada línea). Se le otorga el merito de haber conseguido dicho logro y la partida continua.

	13		36	44		62	77	
	16	21	38		56	67		
3				50	57		78	89

2. Gana la persona que antes tache el cartón completo (llamado bingo). Ese jugador es el ganador absoluto de la partida, la cual se finaliza.

	13		36	44		62	77	
	16	21	38		56	67		
3				50	57		78	89

Durante la partida se nos dará la opción de tachar nuestros números y de poder cantar línea o bingo, que será verificado al momento por la máquina.

# EL MENU PRINCIPAL

Al iniciar la aplicación, se nos mostrara un menú donde podremos seleccionar uno de los dos modos de juego o ver los registros de las partidas (o acceder a este manual)



# MODOS DE JUEGO

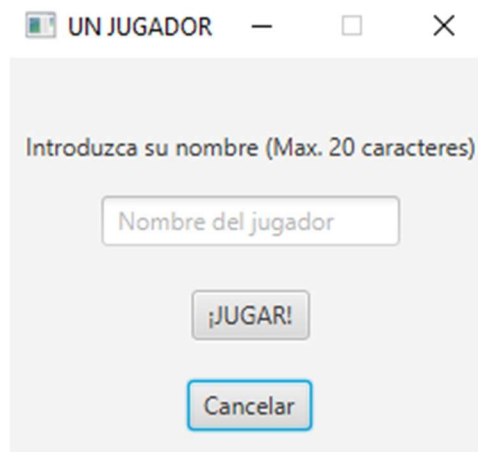
Esta aplicación esta diseñada para que jueguen 1 o 2 jugadores. Cada jugador tendrá un único cartón por partida.

**En el modo de 1 jugador**, la persona que participe juega contra la máquina la cual jugara de forma automática, marcándose sus números conforme vayan saliendo del bombo y cantando línea o bingo en cuanto consiga dichos objetivos.

**En el modo de 2 jugadores**, cada jugador ira tachando su propio cartón con los números que vayan saliendo del bombo y tendrá las opciones de cantar línea o bingo, las cuales serán comprobadas por la máquina.

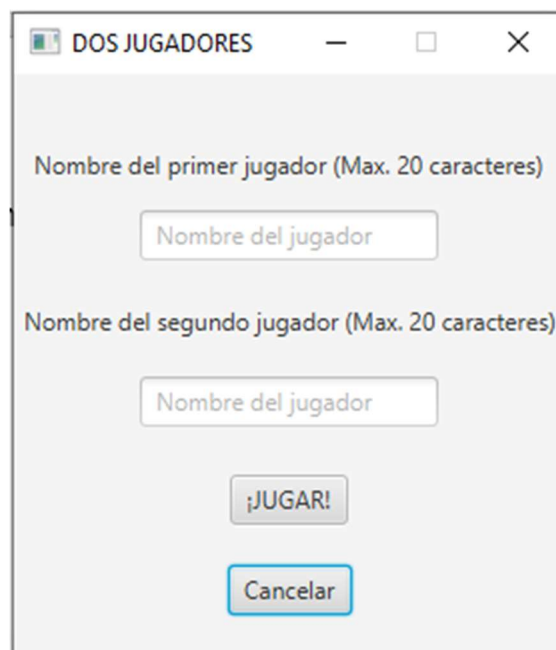
En ambos modos de juego, antes de empezar a jugar se mostrará una pequeña ventana donde se solicitará introducir por teclado el nombre o nick del jugador o jugadores de la partida. **Estos nombres no se podrán dejar vacíos ni podrán superar los 20 caracteres.**

Pantalla de nombre para 1 jugador:



A screenshot of a Windows-style dialog box titled "UN JUGADOR". The dialog has a title bar with a small icon, the text "UN JUGADOR", and standard minimize, maximize, and close buttons. The main content area is light gray and contains the text "Introduzca su nombre (Max. 20 caracteres)" in a dark gray font. Below this text is a white text input field with the placeholder text "Nombre del jugador". Underneath the input field are two buttons: a gray button labeled "¡JUGAR!" and a blue button labeled "Cancelar".

Pantalla de nombre para 2 jugadores:



A screenshot of a Windows-style dialog box titled "DOS JUGADORES". The dialog has a title bar with a small icon, the text "DOS JUGADORES", and standard minimize, maximize, and close buttons. The main content area is light gray and contains two sections. The first section is labeled "Nombre del primer jugador (Max. 20 caracteres)" and contains a white text input field with the placeholder text "Nombre del jugador". The second section is labeled "Nombre del segundo jugador (Max. 20 caracteres)" and contains another white text input field with the placeholder text "Nombre del jugador". Below these two input fields are two buttons: a gray button labeled "¡JUGAR!" and a blue button labeled "Cancelar".

Una vez introducido nuestro nombre correctamente podremos proceder a la pantalla de juego dando al botón de jugar (o cancelar, devolviéndote al menú de inicio)

# EL JUEGO

Esta es la pantalla de juego para un jugador (ampliar el documento para verlo más en detalle).



Cada elemento de la interfaz esta enumerado para mostrar su funcionalidad:

1. Indicador que muestra el numero sacado del bombo y un contador de los números pronunciados en la partida
2. Botón de modo manual.
3. Botón de modo automático.



4. Barra que indica los seis últimos números sacados del bombo.

5. Tabla con los números del 1 al 90 que indica todos los números que han salido a lo largo de la partida. Dichos números se van marcando según se pronuncian.

6. Cartón del jugador.

7. Nombre del jugador.

8. Botón de sacar bola.

9. Cartón de la máquina. En el modo de 2 jugadores, será el cartón del segundo jugador y también saldrá su nombre encima.

10. Botón de cantar línea.

11. Botón de cantar bingo.

En el modo de 2 jugadores, el segundo jugador también contará con estos dos botones debajo de su cartón.

12. Botón de volver al menú de inicio.

(Nota: al pulsar uno de los dos botones de cantar línea o bingo, saldrá un mensaje debajo del cartón mostrando el resultado de pulsar dicho botón)

El juego tiene dos modos de funcionamiento. Cuando se empieza la partida, el juego por defecto tiene activado el modo automático.

## **MODO AUTOMATICO**

En este modo, la maquina va sacando un numero de bombo cada 5 segundos de forma ininterrumpida y el botón de “Sacar bola” estará deshabilitado.

## **MODO MANUAL**

En este modo, la maquina deja de sacar números del bombo automáticamente y se habilitará el botón de “Sacar bola”, el cual nos permitirá sacar un numero del bombo y tener el control del ritmo de la partida.

### **Ambos modos de funcionamiento tienen en común que:**

- El número que salga se indicara en el marcador de arriba a la izquierda
- Se irán mostrando los 6 últimos números en la fila de en medio
- Se marcarán todos los números pronunciados en la tabla de arriba a la derecha.

## OBJETIVO: ¡CANTAR LINEA Y/O BINGO!

Como se ha explicado en las reglas del juego, tenemos opción de cantar línea o bingo pulsando en sus respectivos botones, todo según vayan pronunciándose nuestros números y vayamos tachándolos.

Al tener total libertad para marcar o desmarcar los números de nuestro cartón, la maquina nos puede devolver distintos mensajes dependiendo del estado del cartón en el momento en el que se cantó línea o bingo.

### EN EL CASO DE INTENTAR CANTAR LINEA

Si no tenemos ninguna fila entera marcada:

2			31			66	71	90
4	16	21			58		76	
	20	26	40	50		70		

**¡No tienes ninguna línea entera marcada!**

Si tenemos alguna línea marcada, pero es incorrecta:

2			31			66	71	90
4	16	21			58		76	
	20	26	40	50		70		

¡Linea(s) incorrecta(s)!

En el caso de que la línea sea correcta:

	12	22	31	44				81
				47	52	64	76	82
4			39		54	70	79	

¡HAS HECHO LINEA!

Cuando esto ocurra, se deshabilitará el botón de cantar bingo. En el modo de 2 jugadores, se deshabilitarán ambos botones.

(Nota: en el momento en que salga otro número, el mensaje que este escrito debajo del cartón o (cartones) se borrara)

Para el modo de un jugador también podrá ocurrir el mismo procedimiento cuando la maquina cante línea, con **la diferencia** de que ese mensaje se quedara escrito hasta que termine.

	11	25		42			75	83
3		27	31		57	61		
5	13		37			63		90

¡LA MAQUINA HA HECHO LINEA!

En cambio, en el modo de dos jugadores, cuando uno de los dos cante línea, se indicara con el mensaje que genera la maquina más un check verde que aparecerá debajo del botón de “Cantar línea” que también permanecerá ahí hasta que termine la partida.

1		21		43	55		77	
10		24	32		60			81
	11		39			70	78	87

¡HAS HECHO LINEA!

¡CANTAR LINEA!

¡CANTAR BINGO!

✓

## EN EL CASO DE INTENTAR CANTAR BINGO

Se mostrarán mensajes parecidos a los de cantar línea en situaciones parecidas:

Si no hemos marcado todos los números del cartón:

5	18					61	74	83
	20		34	45			79	85
		27	35	50	56	64		

**¡No tienes todos los numeros marcados!**

**¡CANTAR LINEA!** **¡CANTAR BINGO!**

Si el bingo es incorrecto:

5	18					61	74	83
	20		34	45			79	85
		27	35	50	56	64		

**¡El bingo es incorrecto!**

**¡CANTAR LINEA!** **¡CANTAR BINGO!**

**Cuando cualquier jugador cante bingo**, sea jugador o máquina, el juego se detendrá automáticamente y la partida se dará por finalizada.

Acto seguido, se cerrará la pantalla de la partida y se subirán los registros de la partida a un servidor MySQL online, los cuales podremos consultar en la opción “Ver récords” del menú principal.

Por último, se mostrará otra pantalla que resume las estadísticas de la partida junto a otras opciones.



(En la siguiente página se explica cada elemento)

1. En el modo de dos jugadores, solo indicara el nombre del ganador (es decir, el del jugador que haya cantado bingo). En el modo de un jugador, solo dirá si has ganado o perdido.
2. Numero de tiradas en las que has hecho línea. Puede mostrar que no has hecho línea.
3. Numero de tiradas en las que has hecho bingo. Puede mostrar que no has hecho bingo en el modo de un jugador.
4. Mensaje que indicara si se han guardado los registros en la base de datos (en color azul) o si no se han podido guardar en caso de haber un problema con la misma (en color rojo)
5. Campo de texto donde poder escribir un comentario y un botón para añadirlo al registro de nuestra partida. Si se ha guardado correctamente, saldrá un “OK!” al lado, o en caso contrario, “ERROR”
6. Distintas opciones que tenemos tras terminar la partida, que pueden ser jugar otra vez en el modo que queramos o volver al menú principal. Las opciones de jugar nos llevaran a las pantallas de introducción de nombre.

**Nota: Si la conexión a la base de datos falla, se deshabilitará la opción de enviar un comentario.**



# VER RECORDS

Esta opción nos mostrara una pantalla con una tabla donde se encuentran los registros de todas las partidas que se hayan jugado a lo largo de la vida útil del juego.

De forma predeterminada aparecerán ordenados por partidas recientes de forma descendiente, es decir, mostrando la última partida jugada en primera posición.



The screenshot shows a window titled "RECORDS" with a table of game records. The table has seven columns: PARTIDA, NOMBRE JUGADOR, ¿HIZO LINEA?, TIRADAS LINEA, ¿HIZO BINGO?, TIRADAS BINGO, and COMENTARIO. The records are ordered by recent games, with the most recent (Partida 24) at the top. Below the table, there are three buttons: "VER HISTORIAL", "MEJORES JUGADORES (LINEA)", and "MEJORES JUGADORES (BINGO)".

PARTIDA	NOMBRE JUGADOR	¿HIZO LINEA?	TIRADAS LINEA	¿HIZO BINGO?	TIRADAS BINGO	COMENTARIO
24	juan	Si	48	Si	83	comentario
23	prueba	No	0	No	0	
22	prueba	No	0	No	0	
21	prueba	No	0	No	0	
20	prueba	No	0	No	0	
19	prueba	No	0	No	0	
18	prueba	No	0	No	0	
17	prueba	No	0	No	0	
16	prueba	No	0	No	0	
15	prueba	No	0	No	0	

VER HISTORIAL      MEJORES JUGADORES (LINEA)      MEJORES JUGADORES (BINGO)

Por otra parte tenemos otros dos botones para filtrar los resultados por los jugadores que hayan hecho línea en menos tiradas, o bingo en menos tiradas.

**Nota: Cuando se active un filtro, se desactivará su botón hasta que se pulse otro filtro.**

# **¡GRACIAS POR JUGAR!**

Github: <https://github.com/devra96/BingoFX>