

# MANUAL DE USUARIO

4INLINE

**Dylan Garbanzo Fallas**

dgarbanzof@estudiantec.cr

**Irene Garzona Moya**

igarzona@estudiantec.cr

**Alejandra Rodríguez Castro**

2021131070@estudiantec.cr

# INDICE

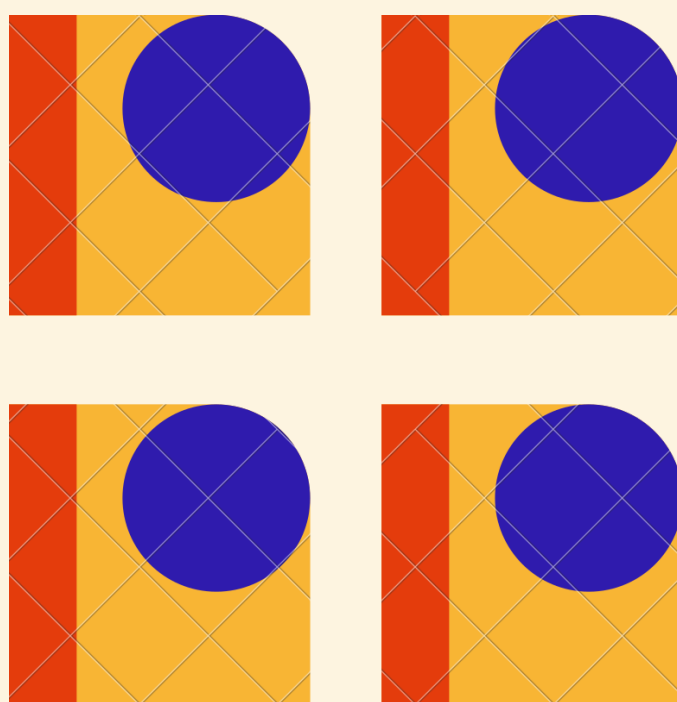
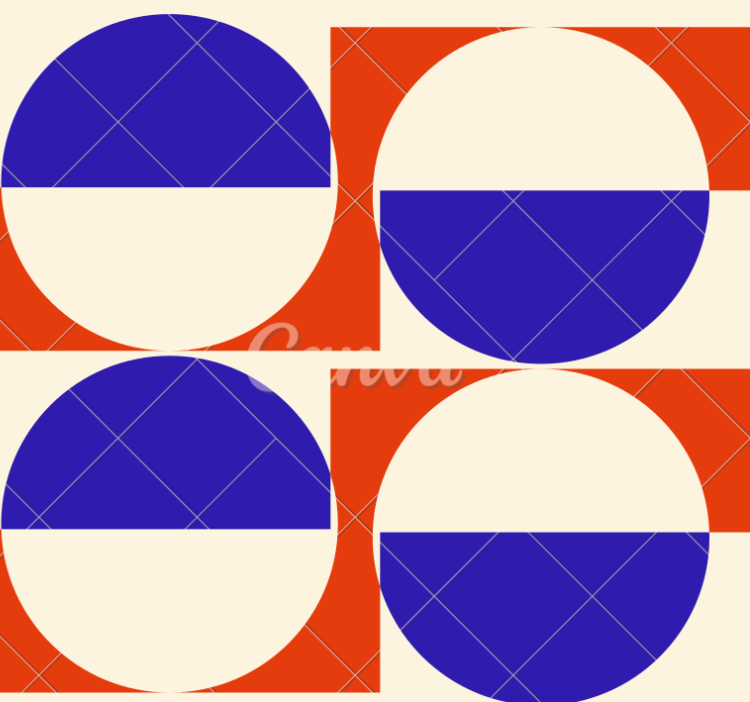
Bienvenida	01
Ejecución del programa	02
Menú y sus partes	04
¿Cómo empezar?	05
Pantalla de juego	06
¿Cómo jugar?	07
Observaciones importantes	07

# BIENVENIDA

Bienvenido a 4Line, también conocido como Conecta 4, uno de los juegos de mesa más famosos. ¡Es un clásico! 4Line es un juego de dos jugadores, en donde estos elegirán el color de su ficha (roja o amarilla) y tomarán turnos arrojando fichas en un tablero de tamaño de su

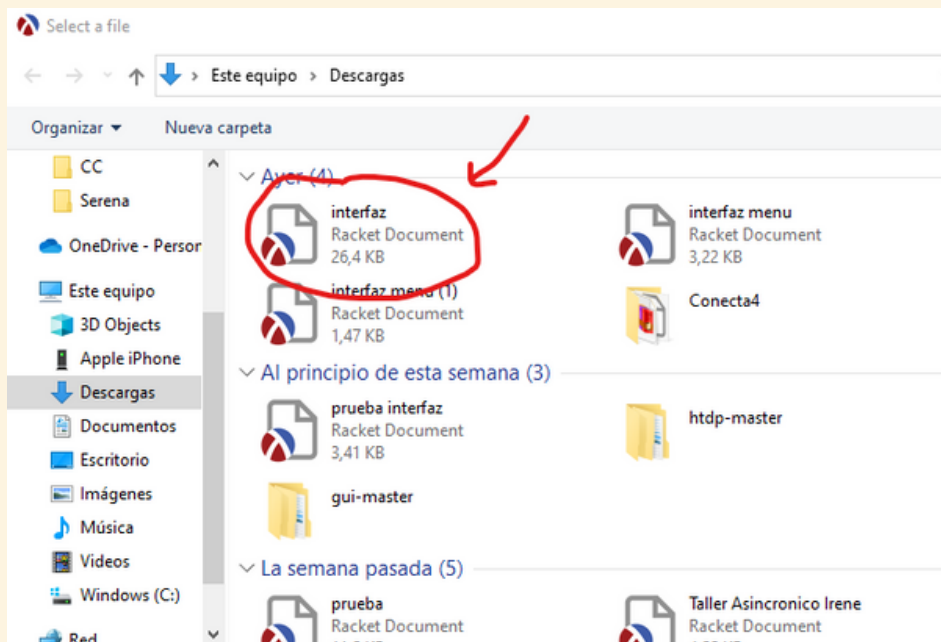
preferencia (mínimo de 8 columnas y filas y un máximo de 16 columnas y filas). Además, estarás jugando en contra de tu computadora con el jugador 2.

Este manual fue creado para evacuar dudas y facilitar el proceso al jugar 4inLine.



# EJECUCIÓN DEL PROGRAMA

El primer pasó debe ser la ejecución del archivo ###.




Este archivo se debe abrir en DrRacket u otro editor que permita compilar el código. En este manual se utilizará DrRacket.

Nota: en caso de necesitar instalar DrRacket darle click [aquí](#)

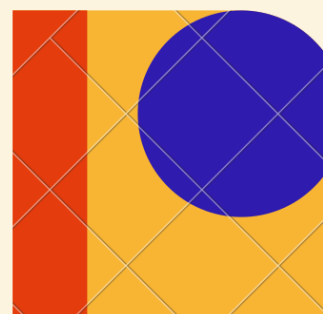
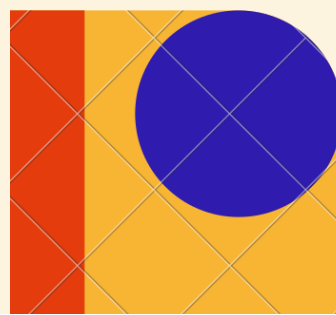
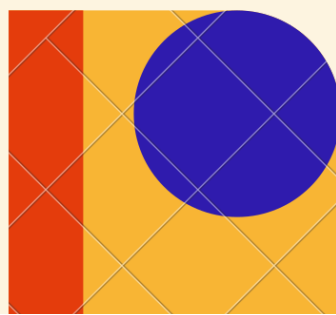
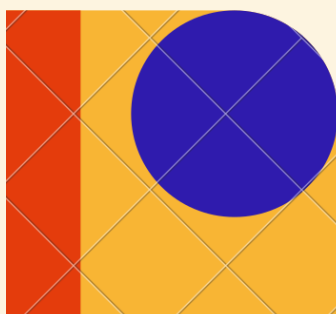
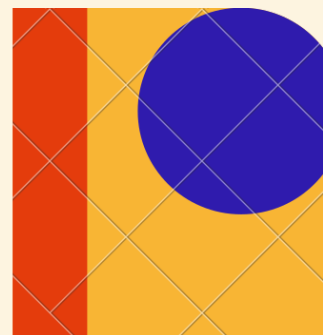
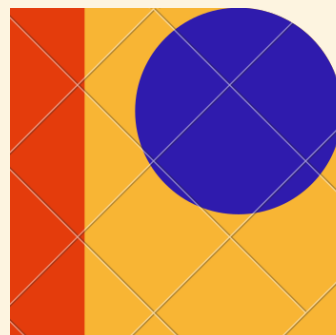
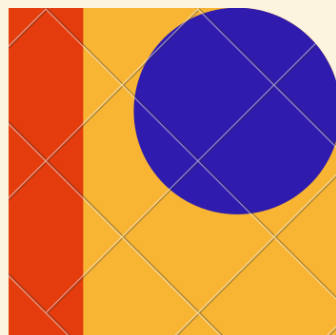
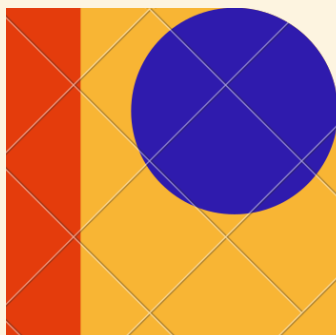
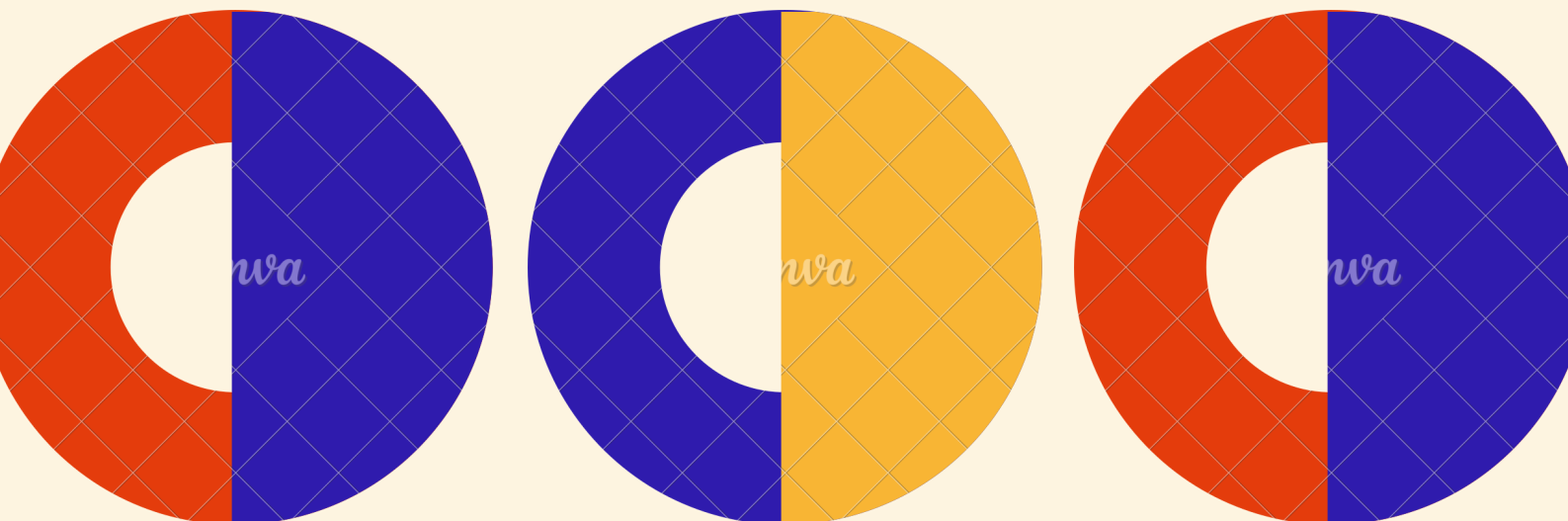


Una vez el archivo abierto, dele click al botón de Run

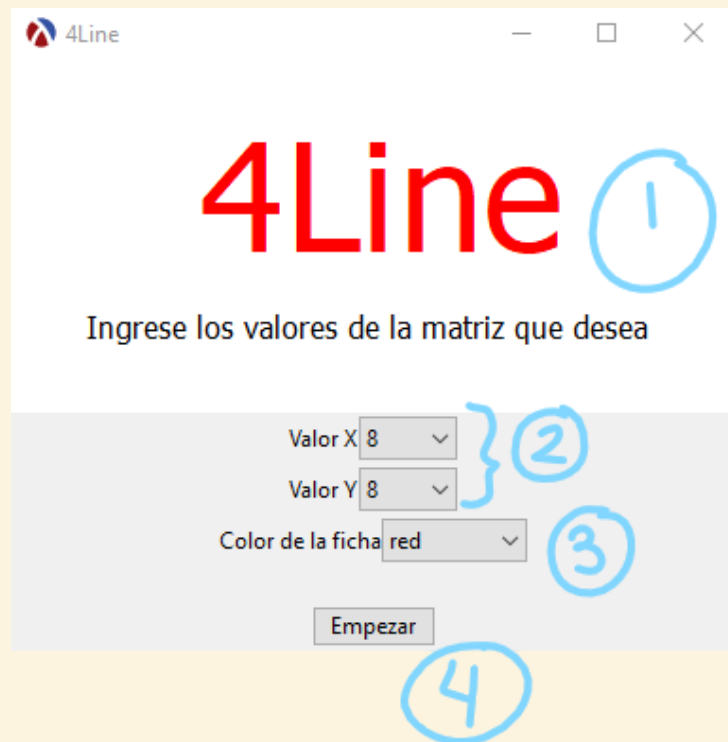


```
1 #lang racket/gui
2 (require 2htdp/image)
3 (require racket/math)
4 ;;(require r
5
6 (define ventana (new frame%
7   [label "4Line"]
8   [width 400]
9   [height 300]))
10
11
12 (define canva (new canvas% [parent ventana]
13   [paint-callback
```

Por favor, no edite el código. De ser así se recomienda desinstalar y volver a instalar el archivo ###.

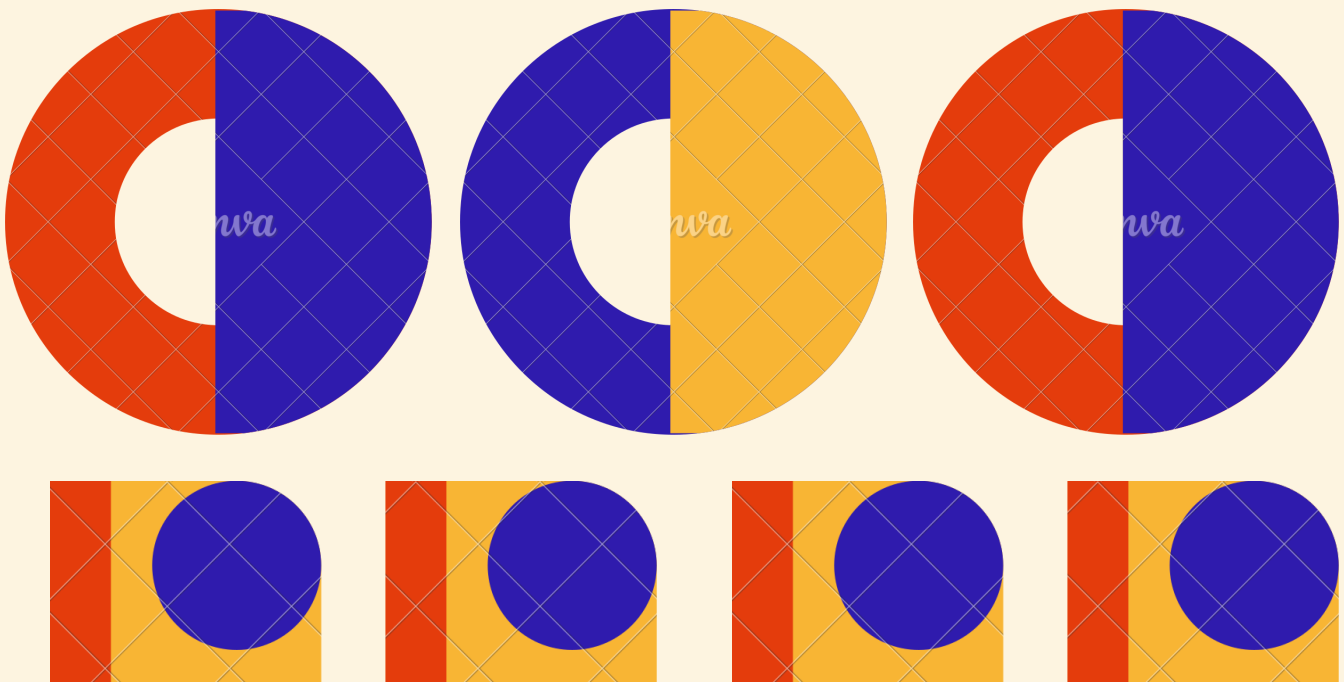


# MENÚ Y SUS PARTES



Al ejecutar el programa nos aparecerá el menú, donde encontraremos el título ( 1 )

Más abajo se encuentran dos instrumentos o widgets ( 2 ) con los nombres "Valor X" y "Valor Y", y que por defecto tienen el valor 8. Después se encuentra el widget para elegir el color de tu ficha, puedes elegir entre 4 colores. Y debajo de estos se encuentra el botón de inicio ( 4 ).

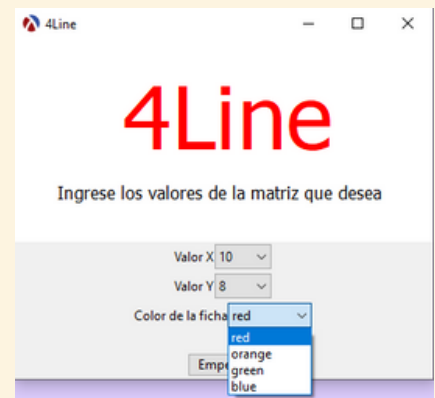
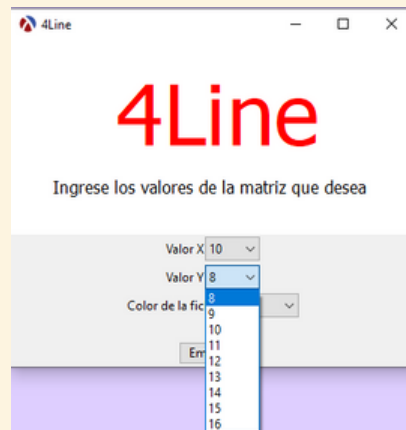
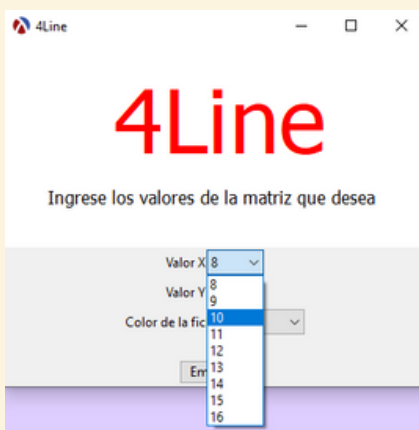


# ¿CÓMO EMPEZAR?

## 1. Elegir los valores del tablero

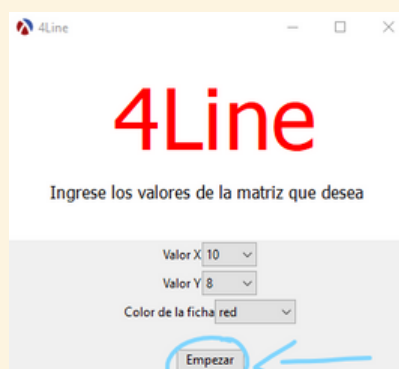
Podrás elegir en ambos widgets un valor entre el 8 y el 16. El Valor X creará la cantidad de filas y el Valor Y creará la cantidad de columnas.

Para elegir solo debe dar click en el cuadro con el número 8 predeterminado y marcar la opción que desea con un click.

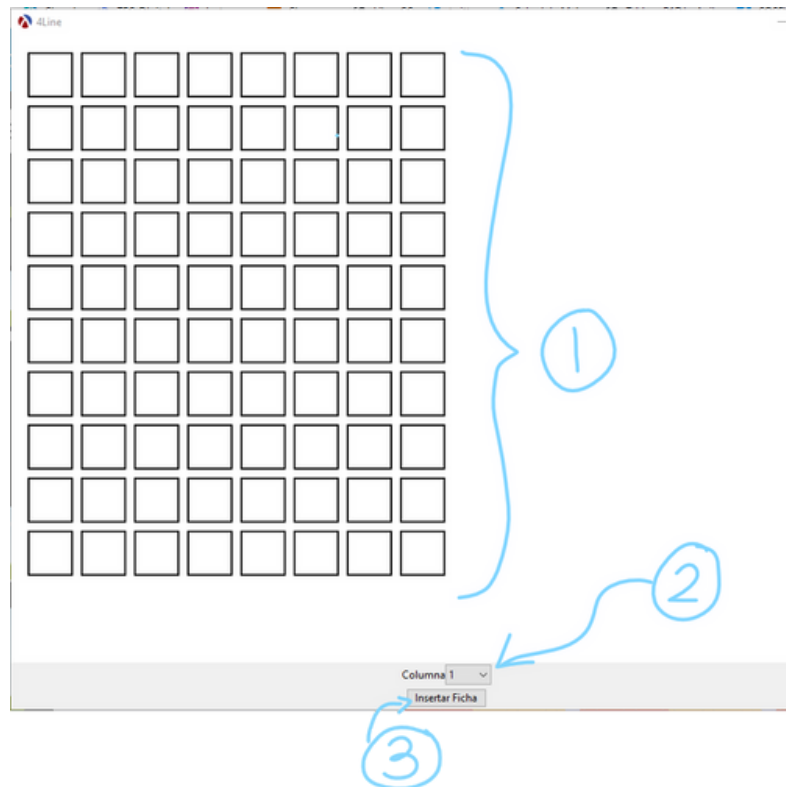


## 2. Botón de inicio

Una vez que elija las opciones para los valores X y Y, de click al botón que dice "Empezar"



# PANTALLA DE JUEGO

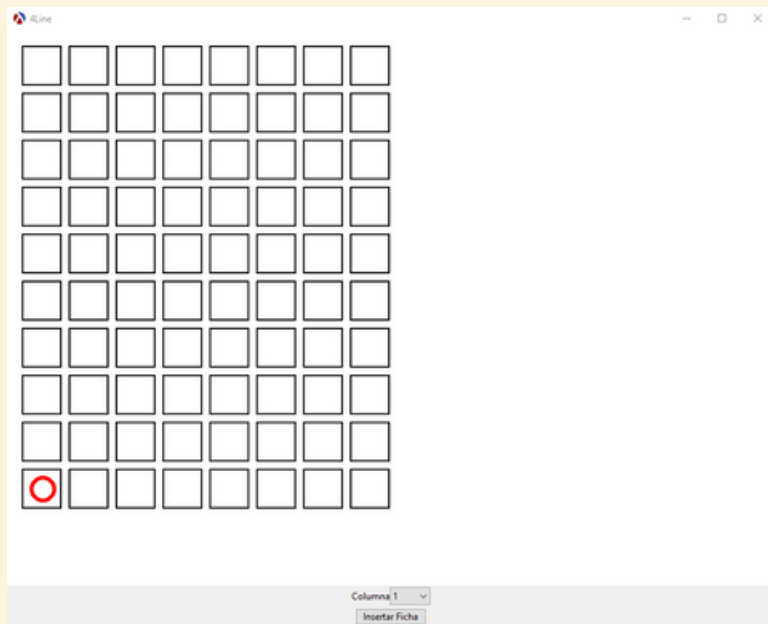


Al inicio del juego nos encontraremos 3 elementos. La matriz ( 1 ), un widget con 16 valores ( 2 ) y un botón para insertar la ficha ( 3 )

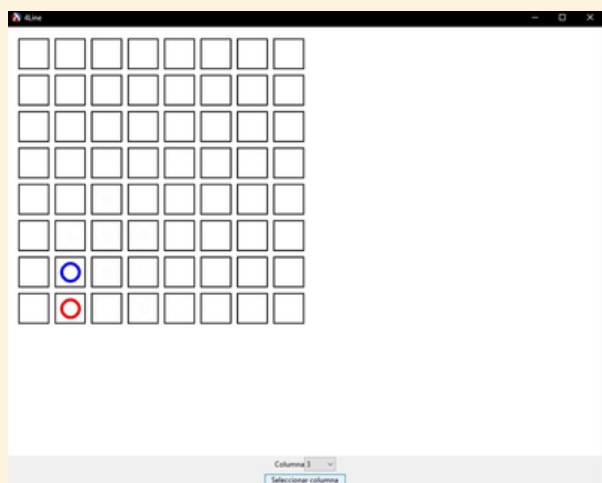


# ¿CÓMO JUGAR?

1. ¡Tienes la ventaja! La primera ficha será siempre tuya. Elige una columna con el widget y dale click al botón.

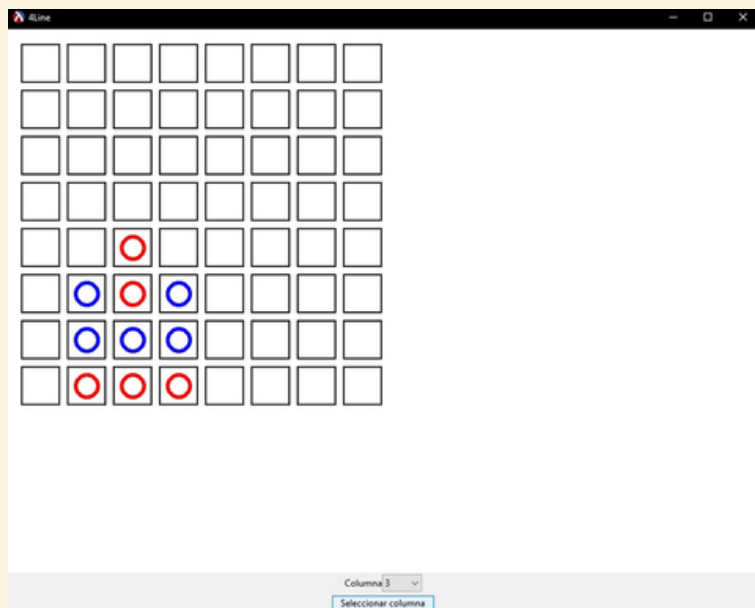


2. Luego tu oponente (la computadora) tomará su turno, y pondrá su ficha



# ¿CÓMO JUGAR?

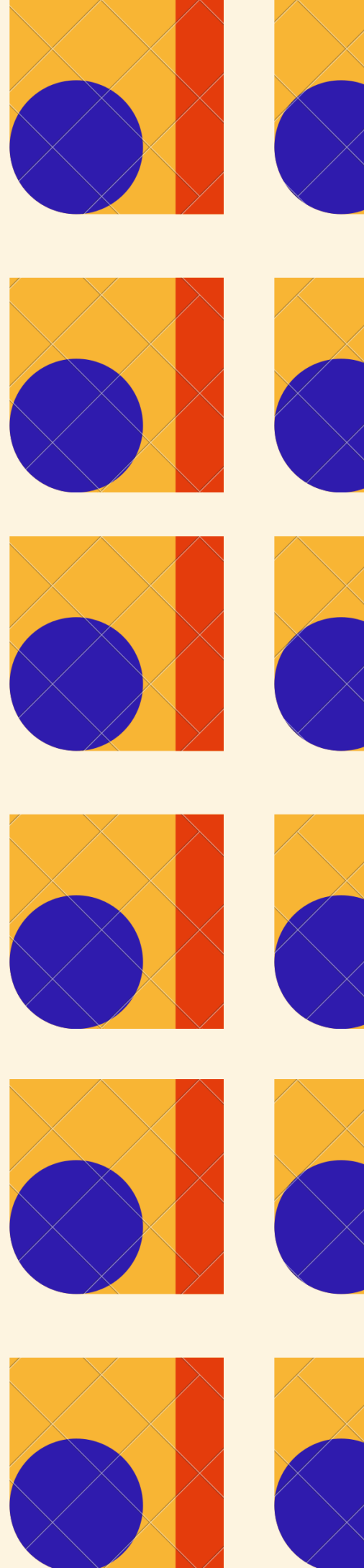
3. Para ganar debes conectar 4 fichas en diagonal, vertical u horizontal.



Si llegaste a conectar 4 felicidades! Este pop up te saldrá para verificarlo.



Si la computadora te gano, te saldrá este pop up. Más suerte en la próxima.



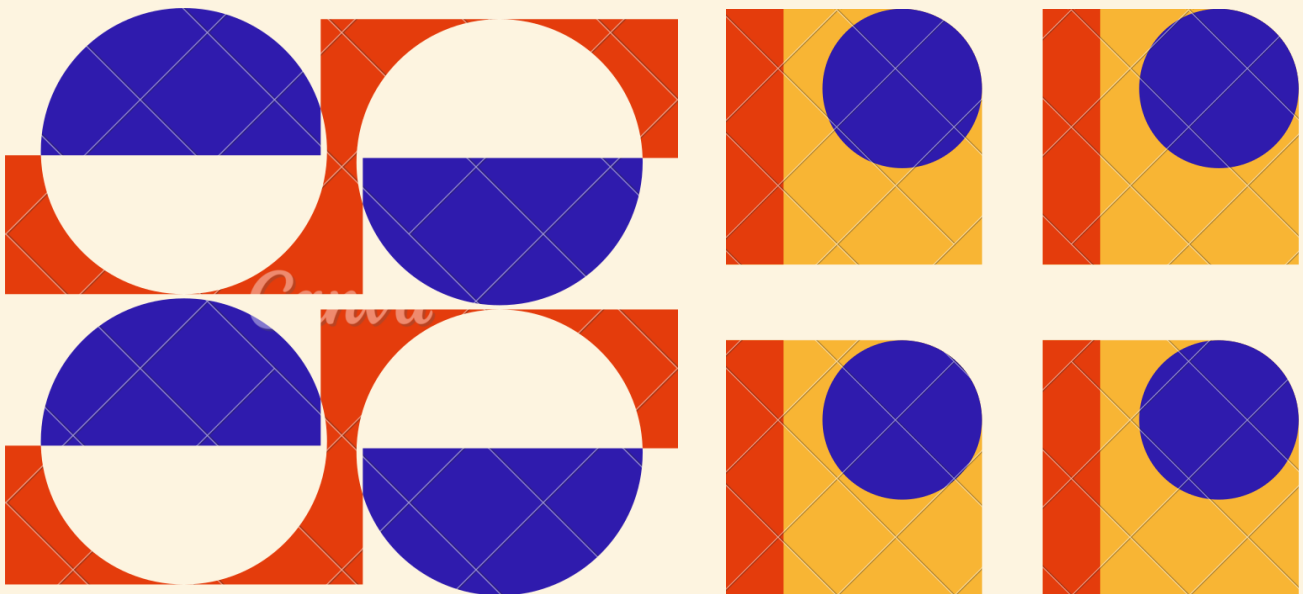
# OBSERVACIONES IMPORTANTES

- Sistemas Operativos Aceptados.

La aplicación 4Line puede ser ejecutada en Windows 10ma versión.

- Columna incorrecta.

La aplicación tiene un bug, donde si en la pantalla de juego eliges una columna que no existen en la matriz (ejemplo si elegiste una matriz 8 x 8, y eliges el 9 en el widget, se abrirá un pop-up que te avisará el error y te dejara intentar de nuevo . Esto no afecta tu partida.)



- Espacio ocupado en el tablero

En caso que una columna este totalmente ocupada y por error eliges esa columna, no se ingresará ninguna ficha. Esto no afecta tu partida. Ingresa un numero correcto para poder continuar.