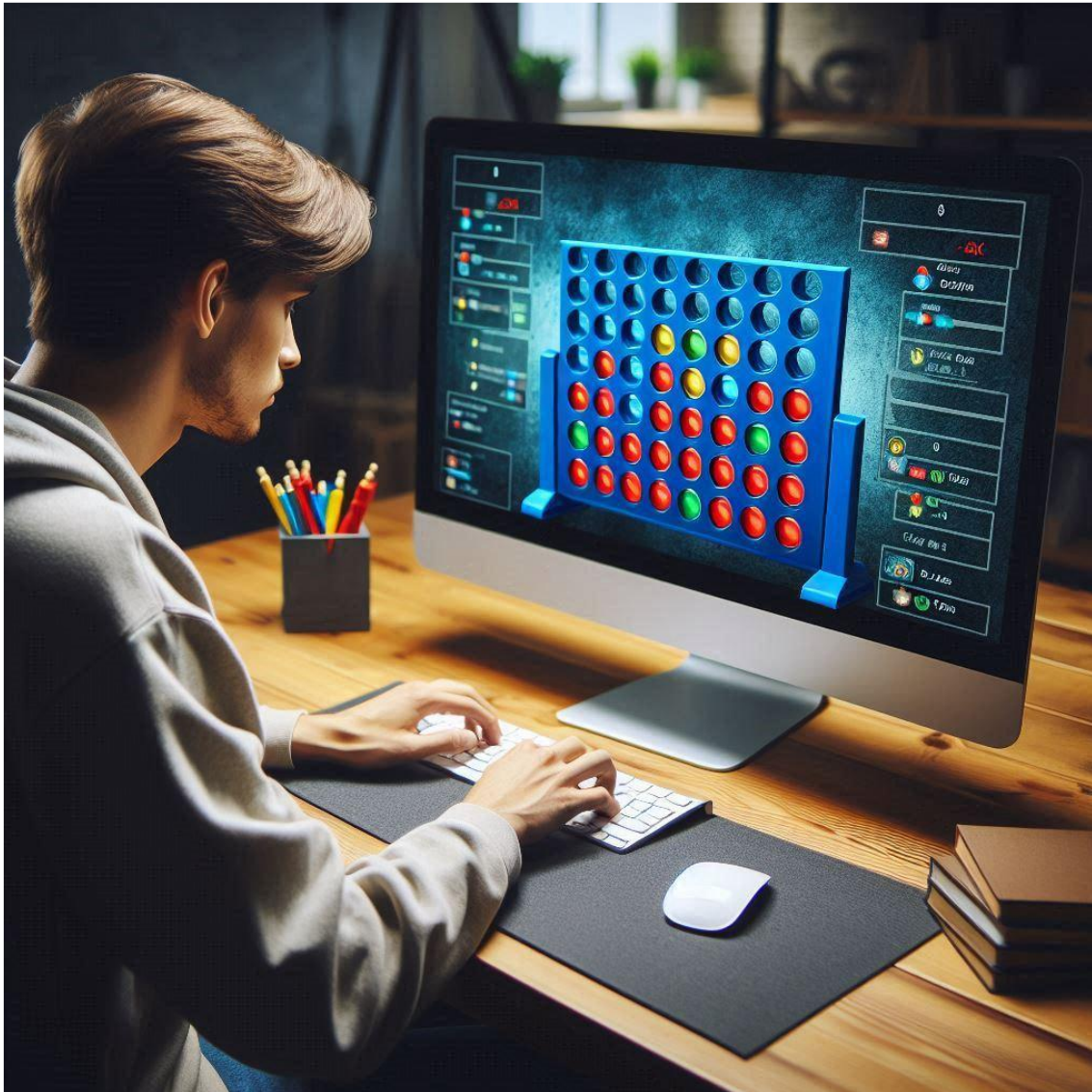


CUATRO en RAYA (con IA)

MANUAL DE USUARIO



Elena Ardila Delgado

2º DAW B

IES ALBARREGAS

Contenido

1.	Introducción	3
2.	Instalación	3
3.	Pantalla de Bienvenida	3
4.	Instrucciones del Juego	4
5.	Elegir Modalidad	4
6.	Jugar Partida	4
7.	Configuración	4
8.	Créditos	5
9.	Salir	5
10.	Detalles del Juego	5
11.	Resultados y Vencedor	5

1. Introducción

Bienvenido al juego 4 en raya. Este manual de usuario proporciona instrucciones sobre cómo utilizar la aplicación, las funcionalidades y la configuración del juego.

2. Instalación

1. Asegúrate de tener Java instalado en tu sistema (versión 20 o superior).
2. Descarga los archivos de la aplicación desde el siguiente enlace:
https://github.com/elenardila/Ardila_Elena_Rec_PRO_Febrero.git

3. Pantalla de Bienvenida

Una vez lo instalemos, al iniciar la aplicación, verás el menú principal con las siguientes opciones:

- [1] - Mostrar instrucciones.
- [2] - Elegir modalidad.
- [3] - Jugar partida.
- [4] - Configuración.
- [5] - Créditos.
- [6] - Salir.

A continuación, entraremos en detalles de lo que realiza cada opción del menú principal.

4. Instrucciones del Juego

Selecciona la opción [1] en el menú principal para ver las instrucciones del juego.

5. Elegir Modalidad

Selecciona la opción [2] en el menú principal para elegir la modalidad de juego:

Aquí encontraremos dos modalidades de juego:

- Contra la IA.
- Contra otro jugador.

6. Jugar Partida

Selecciona la opción [3] en el menú principal para iniciar una partida.

7. Configuración

Selecciona la opción [4] en el menú principal para configurar el juego. Las opciones de configuración incluyen:

- Color de cada jugador (R = rojo, A = amarillo).
- Número de partidas.
- Orden de salida (Aleatorio, Sale Ganador, Sale Perdedor, Sale Siempre Jugador 1).

8. Créditos

Selecciona la opción [5] en el menú principal para ver los créditos del desarrollo de la aplicación.

9. Salir

Selecciona la opción [6] en el menú principal para salir de la aplicación.

10. Detalles del Juego

Durante el juego, los jugadores se turnarán para insertar fichas en el tablero:

- Elige una columna (0-6) para colocar tu ficha.
- La primera ficha en conectar cuatro en línea (horizontal, vertical o diagonal) gana.
- Si el tablero se llena sin un ganador, la partida termina en empate.

11. Resultados y Vencedor

Al finalizar el número de partidas configuradas, se mostrará el marcador de partidas ganadas/perdidas y el vencedor del encuentro.