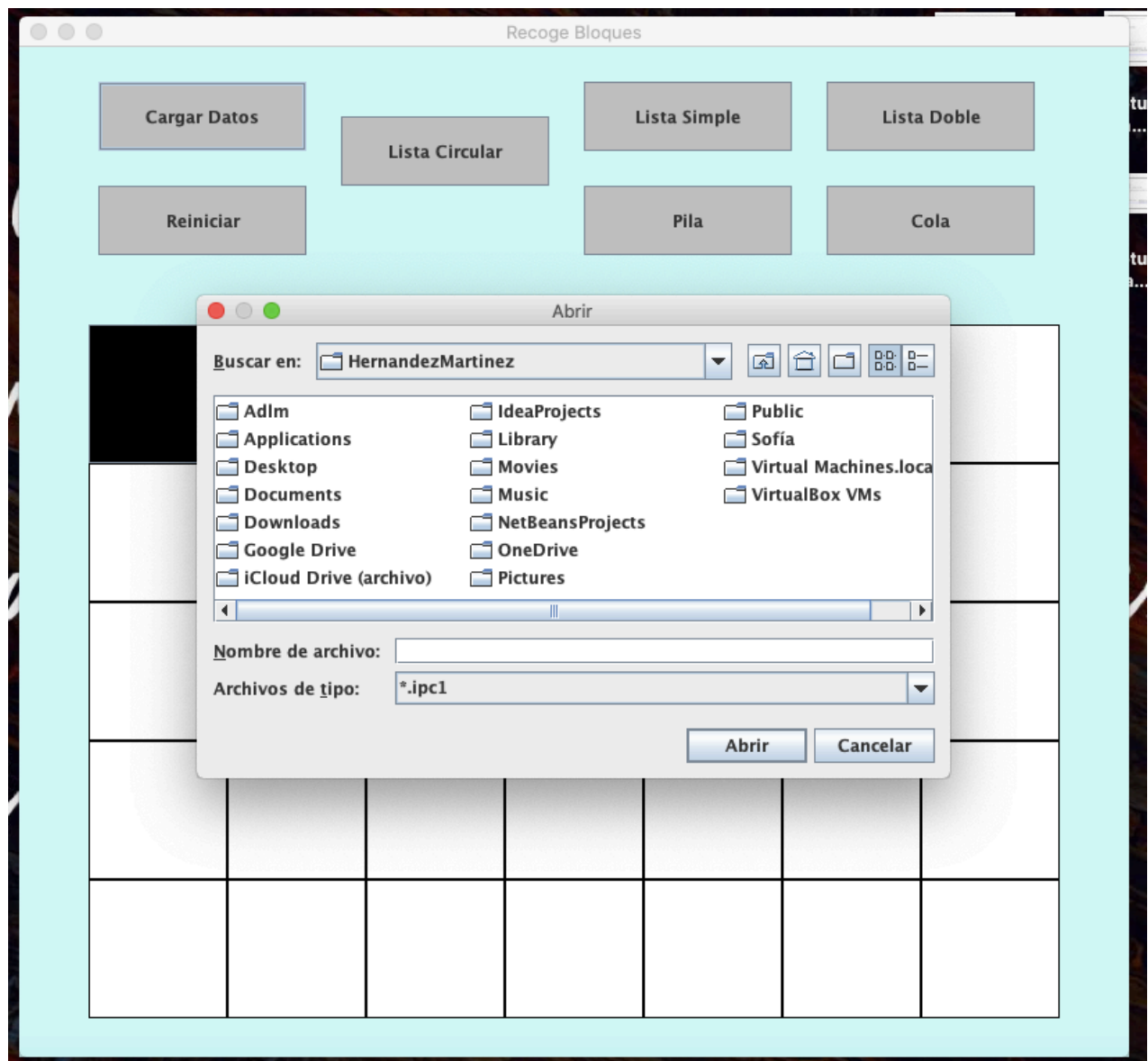


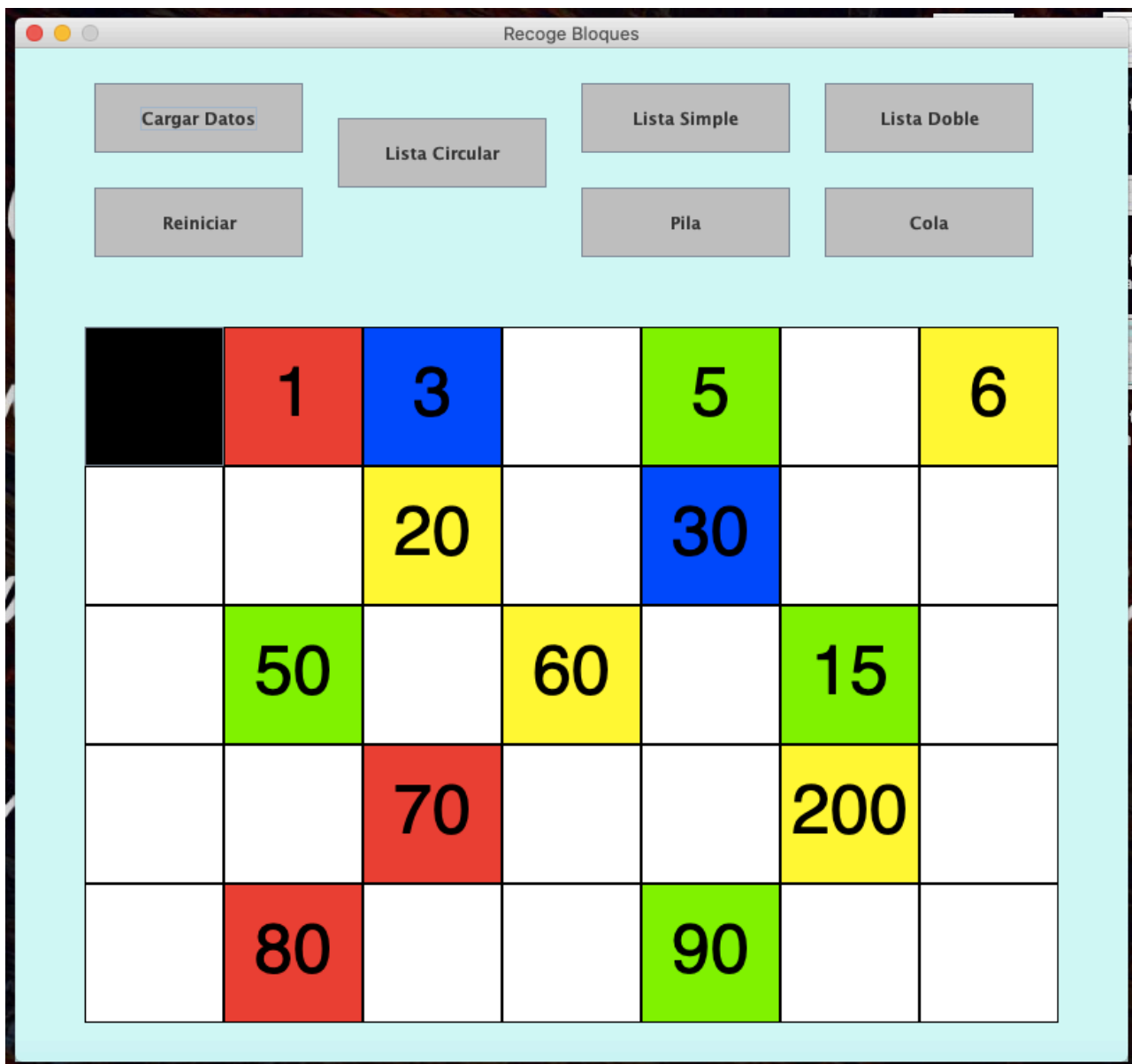
## MANUAL DE USUARIO RECOGE BLOQUES

Interfaz:

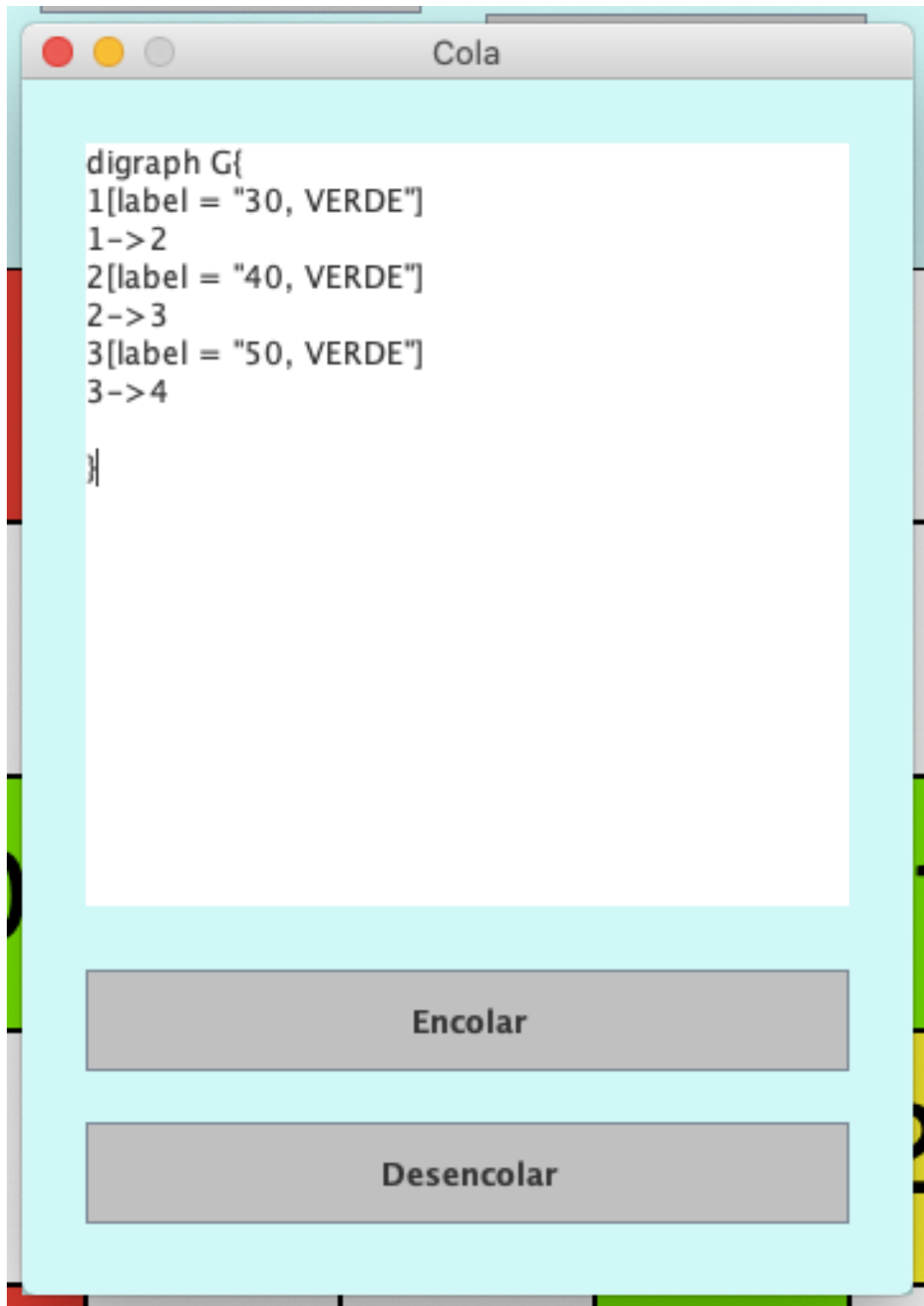
Carga de archivo:

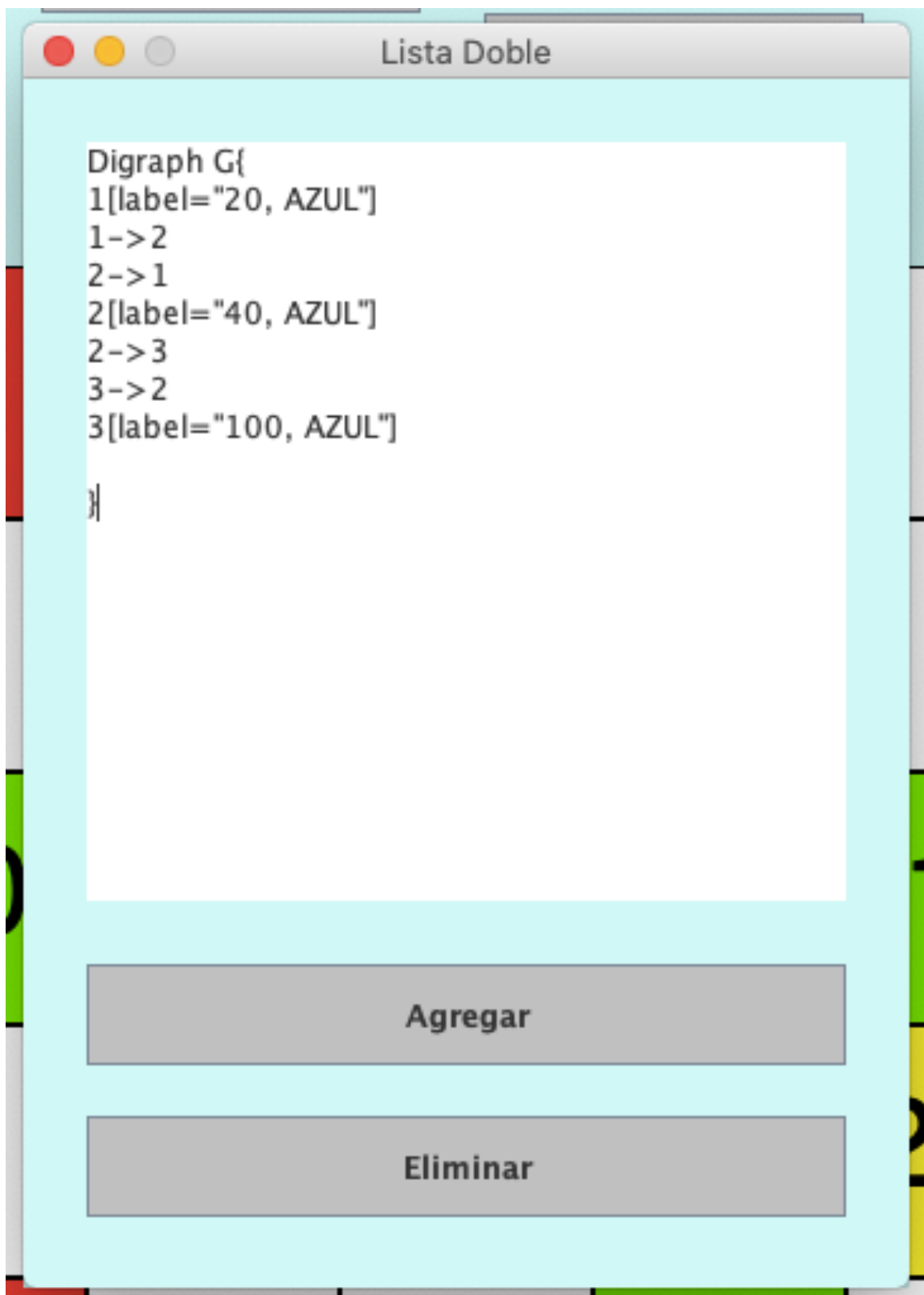


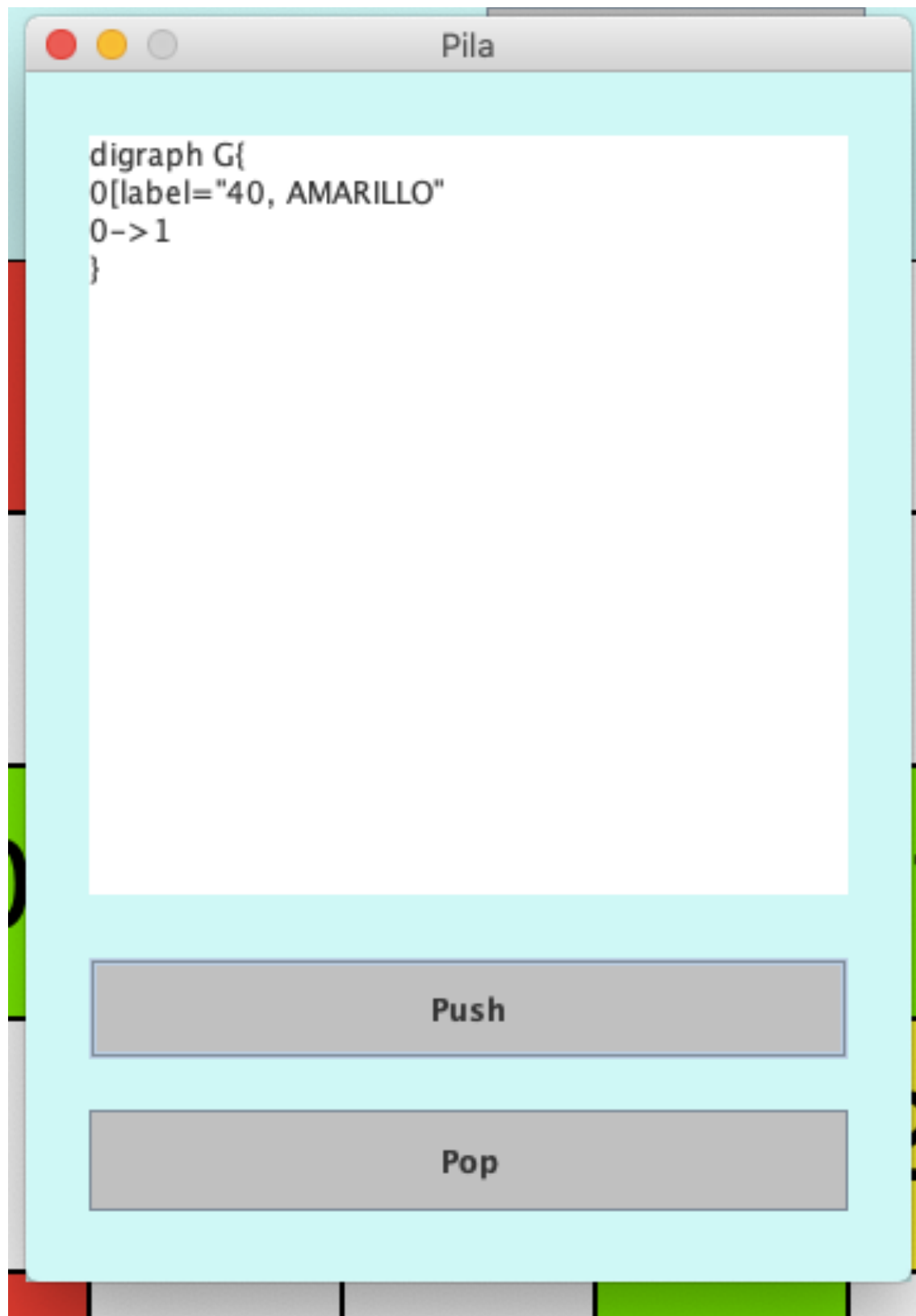
## Muestra de botones en el tablero:



## Ventanas con código Graphviz:







## Lista Circular

```
digraph G{
6[label = "100, ROJO"]
6->1
1->6
1[label = "60, ROJO"]
1->2
2->1
2[label = "90, ROJO"]
2->3
3->2
3[label = "80, ROJO"]
3->4
4->3
4[label = "60, ROJO"]
4->6
6->4
}
```

**Agregar**

**Eliminar**



## Lista Simple

```
digraph G{
0[label="1, ROJO"]
0->1;
1[label="3, AZUL"]
1->2;
2[label="5, VERDE"]
2->3;
3[label="6, AMARILLO"]
3->4;
4[label="20, AMARILLO"]
4->5;
5[label="30, AZUL"]
5->6;
6[label="50, VERDE"]
6->7;
7[label="60, AMARILLO"]
7->8;
8[label="15, VERDE"]
8->9;
9[label="70, ROJO"]
}
```

**Agregar**

**Eliminar**



## Funcionalidad:

- El juego consiste en un tablero de 5 filas y 7 columnas.
- A través de un archivo de texto se agregarán los bloques en el tablero. El jugador se representará con un bloque negro en la fila 0 y columna 0.
- Con la flecha para arriba, el bloque del jugador subirá una fila de donde se encuentra. Si esta en la fila no puede seguir subiendo.
- Con la flecha para abajo, el bloque del jugador bajará una fila de donde se encuentra. Si esta en la fila 4 no puede seguir bajando.
- Con la flecha para izquierda, el bloque del jugador se moverá una columna a la izquierda de donde se encuentra. Si esta en la columna 0 no puede seguir moviéndose a la izquierda.
- Con la flecha para derecha, el bloque del jugador se moverá una columna a la derecha de donde se encuentra. Si esta en la columna 6 no puede seguir moviéndose a la derecha.
- Al caer sobre algún bloque de color, agregará el valor a la estructura correspondiente según el color indicado. (Azul, \*Lista Doble\* - Rojo, \*Lista Circular\* - Amarillo, \*Pila\* - Verde, \*Cola\*).