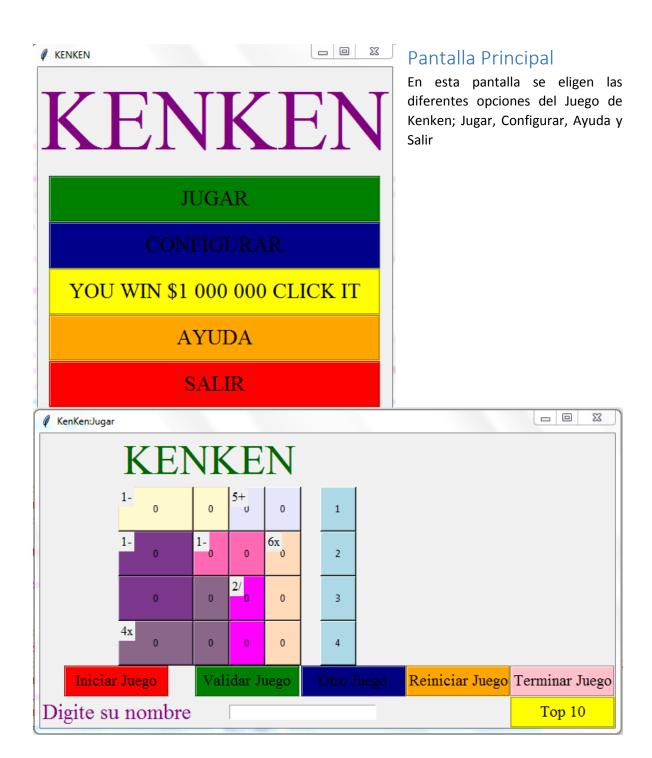
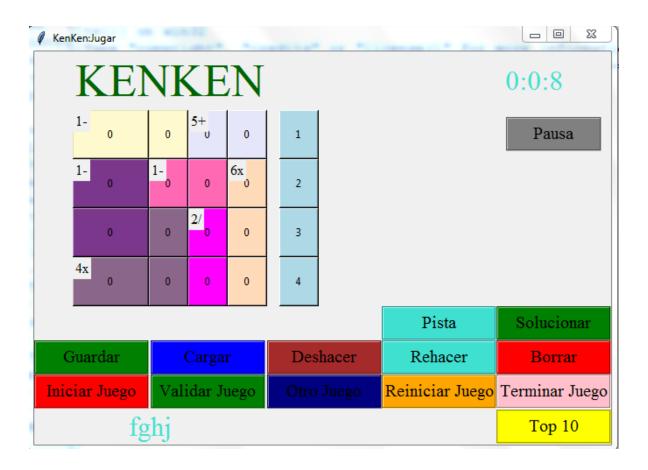
Manual de usuario

KENKEN FABIAN CAMPOS GONZALEZ



Jugar

En esta pantalla se debe digitar su nombre (o "Nickname"), de entre 3 y 30 caracteres y luego presionar el botón "Iniciar Juego", en esta pantalla los demás botones están deshabilitados



Segunda pantalla de juego

En esta pantalla se juega al Kenken, si se desea ingresar un digito en la casilla se debe clickear el botón y luego el digito celeste con el valor que se desea poner

Guardar

Guarda su juego actual, con el tiempo, nombre y demás

Cargar

Carga el juego guardado

Deshacer

Deshace la última jugada hecha

Rehacer

Rehace la jugada deshecha

Borrar

Borra cualquier digito puesto seleccionando la casilla del botón que quiere borrar

Validar Juego

Cuando se ponen todas las casillas este botón valida que el juego este bueno, si no está correcto pone las casillas que estén incorrectas en rojo

Otro Juego

Inicia un juego nuevo del nivel que se seleccionó hasta que se quede sin juegos para ese nivel

Reiniciar Juego

Reinicia el juego actual, pone todos los valores en default

Terminar Juego

Termina la partida inmediatamente

Pausa

Pone en pausa el juego



Top 10

Muestra el Top 10 jugadores por nivel, se puede imprimir el Top presionando el botón

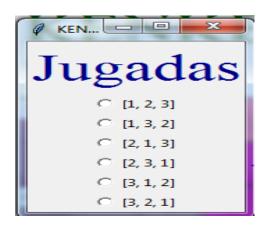
Solucionar

Soluciona el kenken de manera automática, luego pregunta si desea continuar; si se resuelve con este método, no entra al Top 10

Pista

Se elige un casilla del juego y al presionar este botón despliega las posibles combinaciones que se pueden usar en esa casilla; después si se desea, se presiona una de las opciones y se pone automáticamente en el

kenken





Configuración

Esta ventana muestra las opciones de configuración



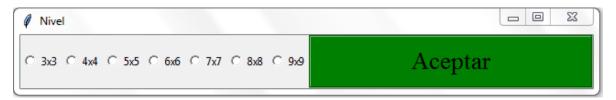
Tiempo

Indica si se desea usar reloj o Timer



Multinivel

Activa o desactiva el multinivel



Nivel

Cambia el nivel del kenken solo si no se ha activado el multinivel



Sonido

Activa o desactiva el sonido de la aplicación



Ayuda

Ayuda

Muestra el pdf de Ayuda

Acerca de

Muestra datos del programa como nombre del autor, año del programa