# MANUAL DE USUARIO PRACTICA 1 202003654

## 1. MENÚ PRINCIPAL

## PRACTICA 1

Juego en consola

- 1. Nueva partida
- 2. Historial
- 3. Cargar datos del estudiante
- 4. Salir

#### A. OPCIONES

i. Deberá escoger una de las siguientes opciones disponibles para continuar con el juego o salir de él.

## 2. MENÚ DE NUEVA PARTIDA

- 1. Menu palabras
- 2. Jugar
- 3. Terminar partida
- 4. Salir

## A. MENÚ PALABRAS

# Menu palabras

- Insertar
- 2. Modificar
- 3. Eliminar
- 4. Salir
- i. MENÚ PALABRAS: En el menú palabras encontrará la administración de las palabras que estarán disponibles y que se verán en la sopa de letras.
- ii. INSERTAR: Agregará palabras que no deben ser menores a 5 caracteres o mayores a 10.
- iii. MODIFICAR: Solicitará la posición mostrada y la deberá agregar siguiendo las mismas instrucciones de insertar.
- iv. ELIMINAR: Solicitará la posición mostrada y la eliminará del listado.

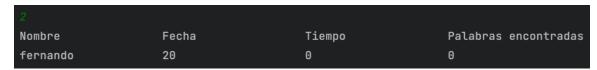
## B. JUGAR

```
Jugar
Ingrese su nombre
Ingrese el tamaño del cuadrado de la sopa de letras (minimo 15, maximo 30)
Bienvenido fernando a la sopa de letras
Vidas: 3
Puntos: 20
Palabras adivinadas: 0
X G P U P I V N D R M I U Y Q W Q E D Q U X M F Z
G Y G S G U F W X Z F U H U A P U B L Y P L S W T
J F Z W J P N M S E I E X Z H R C L D Q E I E H I
M L L S D O M W C M O F C K O N O E P O F N O A O
   S B U S X I Z B C E Q V Q D Z H B D U Z F D C
SHXBIPGTLDWVHMNLQUEOWSZUZ
V I V S O I C T B T F F R H V R S V Q K T K U W B
    UHOXCFWBYJVWWZTBDKPBUO
XGAOCYILGELCUEGUOVRLDIPOR
TXZGVGEIDLUBBJFDMHPHFBF
RNXOHYGDGNFTWNGWSPWPYRIES
S K W I D R F Z G C X B N L M Q R Z P B I O H Z V
S P Y P Q U B A L N H S W X K R O U O D U Q C Y A
NXPQEITFAOTPSQOUYCWJVSBRB
H E D V U J M B L G I W K G E I R T A R K C N N O
E J H X I G W C H V L K L Q U n Z Z T D L R Y Q Q
BYOWCMNPKXMAXLWsQNQFDSEPV
Y Z R N I W P R X I Q Z S S L e G H R A R D P B K
WOLIHOLNQOPUNYTrTUPRKLBUH
CJGKBRYBZUFJIGWtFAFTNPZBB
VIXXWAUHXJRBTAAaELZJRLFWP
QYDWCHOOUSZUVYBrLBNJGTQHL
LMCGGHTPFDEBNITVKZCTUPEHC
RETPIRXWVPMLBBQIBDLNUWEHI
V E C P M Y R W M B L L F B Y B W A Y L T N C S M
Ingrese una palabra o escriba salir para terminar el juego
```

- i. Deberá ingresar su nombre y el tamaño del tablero entre 15 y 30 palabras por fila y columna.
- ii. El tablero mostrará las vidas y los puntos obtenidos.
- iii. Deberá ingresar una palabra, si es correcta la verá reemplazada por el símbolo "\$" si no es correcta perderá una vida y los puntos correspondientes a la cantidad de letras de la palabra.
- C. Terminar partida y salir lo regresarán al menú principal.

### 3. HISTORIAL

A. Mostrará las partidas pasadas con el nombre, puntos, tiempo y palabras encontradas del jugador .



# 4. INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE

A. Mostrará la información del autor del programa.

## 5. SALIR

A. Terminará el programa.