



USER MANUAL

HIDATO G45

Elena Cano Ruiz
Belen San Martin Diez
Joel Codina Poquet
Alex Catala Cabello

ÍNDICE

- 1. ¿Que es?**
- 2. Reglas de Juego**
- 3. La aplicación**
 - 3.1. Usuario**
 - 3.1.1. Creación del Usuario**
 - 3.1.2. Iniciar Sesión**
 - 3.1.3. Menú Usuario**
 - 3.1.3.1. Eliminar Usuario**
 - 3.1.3.2. Cambiar Contraseña**
 - 3.2. Partidas**
 - 3.3. Tableros**
 - 3.4. Estadísticas**

1.¿Que es?

Hidato es un juego de lógica creado por el Dr. Gyora Benedek, un matemático israelí. El objetivo de Hidato es rellenar el tablero con números consecutivos que se conectan horizontal, vertical o diagonalmente. Los puzzles Numbrix, creados por Marilyn Vos Savant, son similares a Hidato excepto por los movimientos diagonales, que no están permitidos. Los nombres Numbrix e Hidato son marcas registradas.

3.1-Usuario

3.1.1

Antes de poder jugar o entrar en el menú, nos aparecerá una ventana como esta:

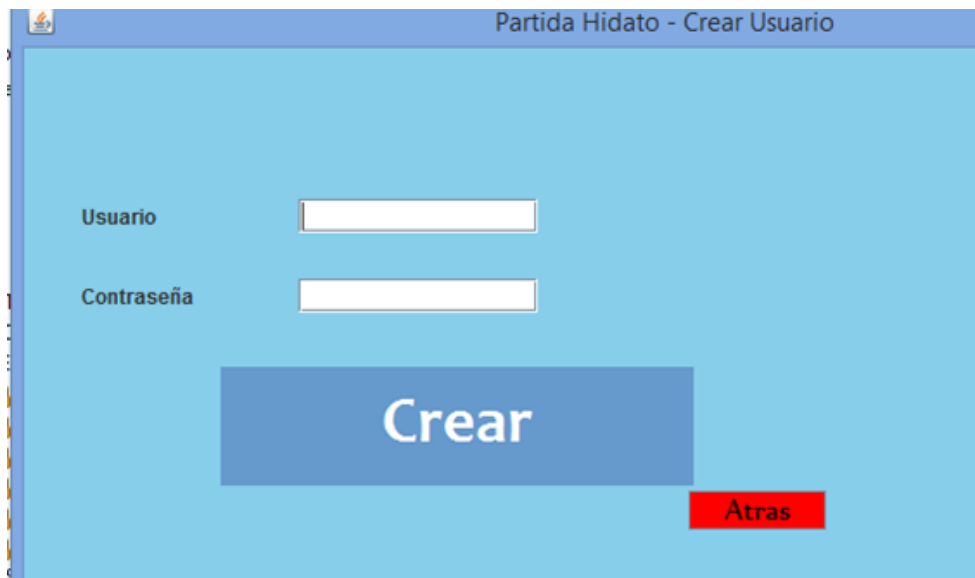


En la que nos dan tres opciones: Entrar , Salir o Crear Usuario.

Si no es la primera vez que nos logueamos y ya tenemos un usuario, saltar al punto 3.1.2.

Si no tenemos un usuario, le daremos al botón rojo de “Crear Nuevo Usuario”, ya que no podremos jugar si no iniciamos sesión.

Una vez dentro nos aparecerá una pantalla donde nos pedirá el usuario y contraseña que le queremos dar a nuestro nuevo usuario, parecida a esta:



Partida Hidato - Crear Usuario

Usuario

Contraseña

Crear

Atras

Quando estemos listos para crear el usuario, pulsamos “enter” o clicamos en el botón “Crear”. Nos mandará automáticamente a la ventana de login.

3.1.2 Iniciar Sesión.

Después de haber creado nuestro usuario o de clicar en el botón entrar de la ventana inicial, nos aparecerá la ventana de login, donde deberemos introducir nuestro usuario creado o ya existente y la contraseña correcta.



Partida Hidato - Login

Usuario

Contraseña

Login

Salir

Una vez introducidos los datos, clicamos en el botón de login o picamos la tecla enter. Hay que decir que el botón salir es para salir de la aplicación.

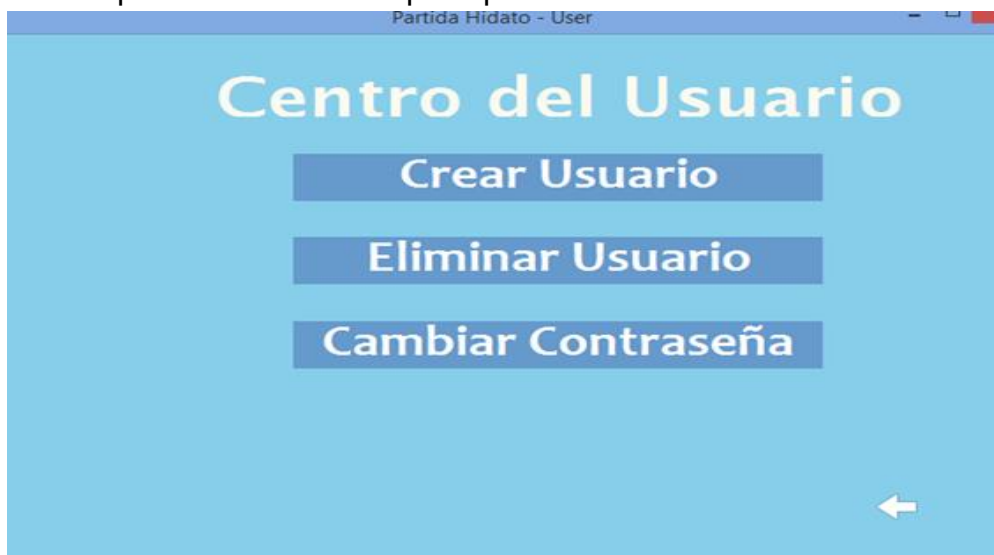
3.1.3 Menú Usuario

Una vez iniciada la sesión, nos aparecerá el menú principal.



Para poder entrar en el menú del usuario y tener acceso a las diferentes opciones de creación, eliminación y cambio de contraseña del usuario, hay que clicar en el botón de “Usuario”.

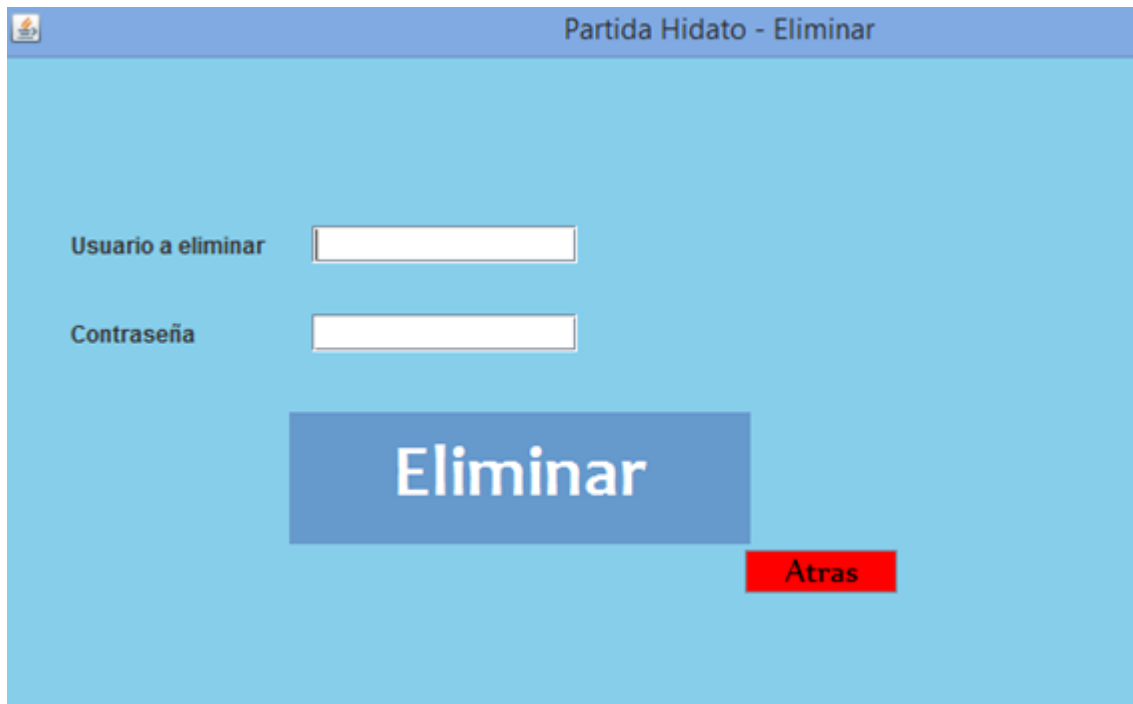
Una vez dentro, se nos mostrarán las opciones anteriormente nombradas. Y una flechita para volver al menú principal.



Para crear el usuario ver punto 3.1.1

3.1.3.1 Eliminar Usuario

Al clicar en el botón de Eliminar Usuario, nos aparecerá una ventana como esta:




Tenemos el botón atrás para volver al Menú de Usuario, y unos campos muy parecidos a los de creación. En este caso, introduciremos el usuario y contraseña que queremos eliminar.

(IMPORTANTE: Por motivos de seguridad, solo se puede eliminar el usuario que ha iniciado sesión. Piensatelo dos veces antes de darle al enter o darle a eliminar porque se perderán todos los registros del jugador.)

Una vez el usuario se elimina, volvemos a la pantalla de inicio de sesión.

3.1.3.2 Cambiar Contraseña

Si clicamos en el botón de Cambiar Contraseña, nos saldrá la siguiente pantalla, muy parecida a las anteriores:



Partida Hidato - Modificar Contraseña

Vieja Contraseña

Nueva Contraseña

Cambiar

Atras

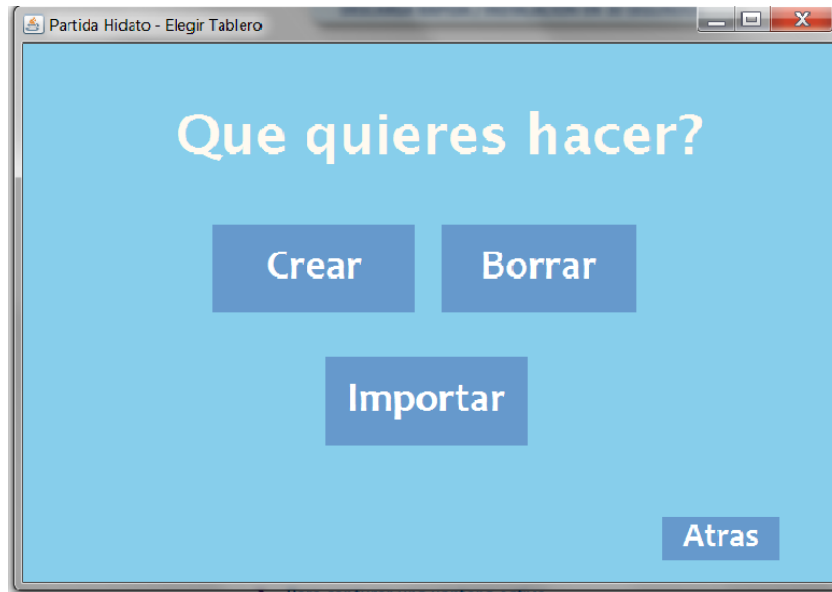
En el campo “Vieja Contraseña”, introduciremos la contraseña que teníamos.
En el campo “Nueva Contraseña”, introduciremos la nueva contraseña que suplantarà a la vieja.

(IMPORTANTE: No hay ningún método para recuperar la contraseña cambiada, tecléa con sumo cuidado)

Una vez cambiada, para volver atrás, clicamos al botón rojo.

3.3-Tableros

Justo después de escoger la opción de gestión de tableros en el menú principal nos aparecerá la pantalla siguiente:

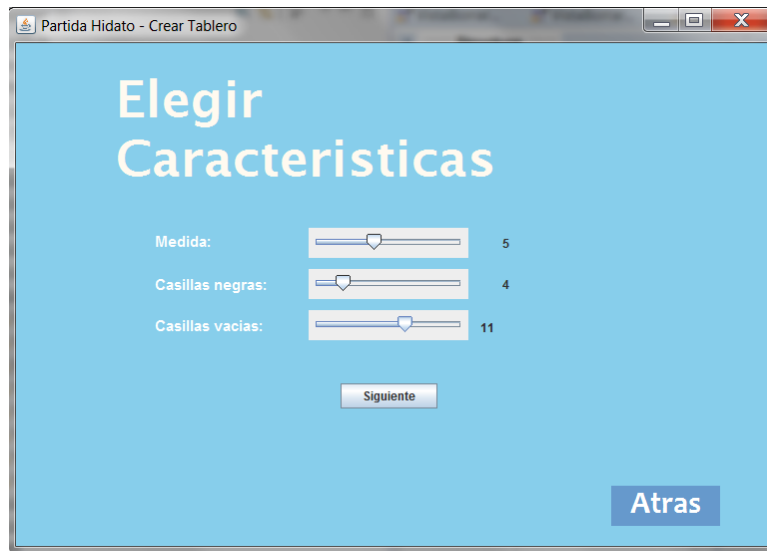


En ella podemos escoger si queremos crear un tablero de manera manual, si queremos borrar un tablero de la lista de tableros guardados en persistencia o bien si queremos importar un tablero guardado en un archivo .txt.

3.3.1 Creación Manual

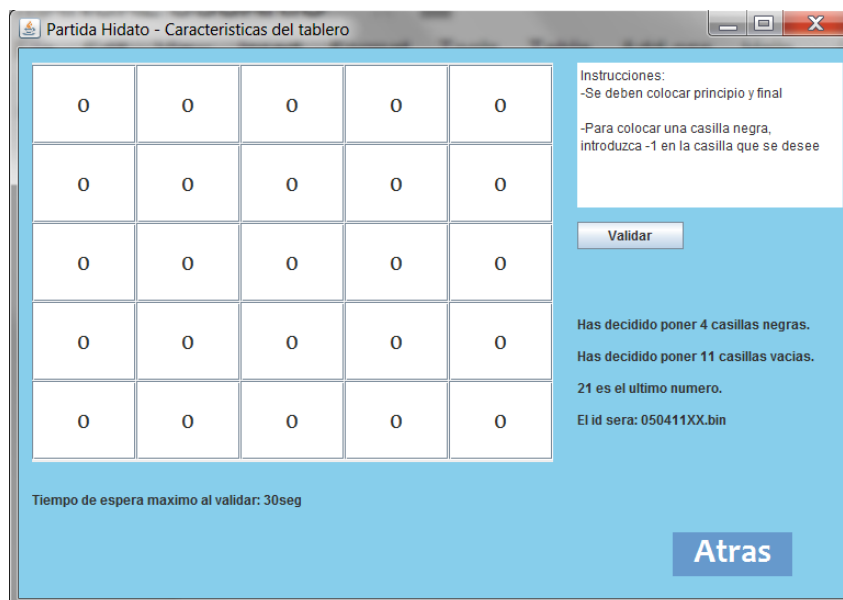
En esta pantalla se escogen las principales características del tablero que queremos crear. Dado que los valores máximos de las casillas negras y casillas vacías están condicionados a la medida del tablero, es recomendable primero escoger la medida

del tablero, después las casillas negras y por último las casillas vacías que queremos que tenga nuestro tablero.



Una vez tenemos los valores deseados, debemos clicar a siguiente.

En la siguiente pantalla se muestra el tablero en creación. A la parte derecha superior podemos ver las instrucciones para crear el tablero correctamente. En la parte inferior derecha podemos ver información útil para la creación del tablero.



También podemos ver el identificador que se le asignará.

Si se quiere poner una casilla vacía, se debe llenar la casilla con el “0”. Si se quiere llenar la casilla con una casilla negra, deberá poner un “-1”. Tal y como se explica en las instrucciones se deben poner principio y final. En caso de que los valores colocados no sean correctos se mostrará un mensaje de error y se permite que el jugador continúe editando el tablero por tal de corregir el error.

Una vez creado correctamente el tablero, será validado. ATENCIÓN: El proceso de validación del tablero puede que no sea instantáneo y quizá deberás esperar unos instantes. Una vez que el tablero se ha validado, se mostrará la solución por



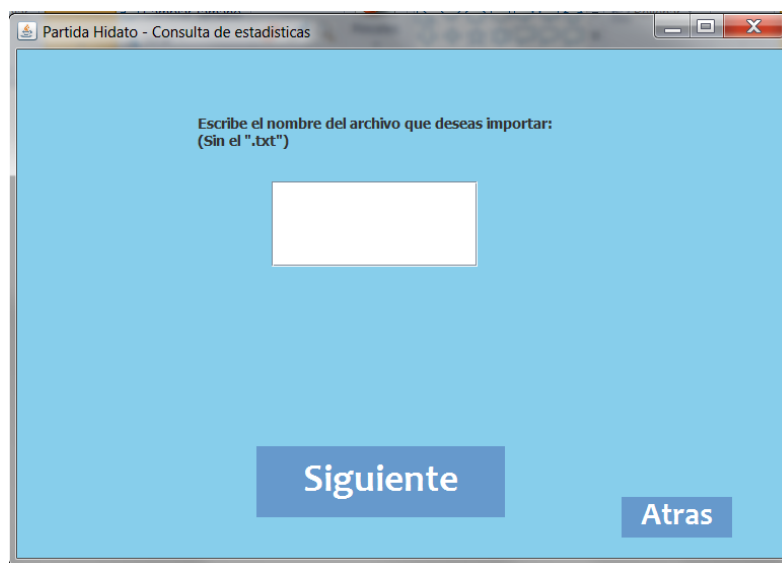
pantalla y se dará la opción de guardar el tablero en la base de datos.

Acto seguido serás dirigido a la pantalla de elección de un tablero para borrarlo de la base de datos.(Véase la sección 3.3.3.Borrado de tableros).

3.3.2 Importación de tableros

En esta opción se permite al jugador importar un tablero guardado en formato .txt. El tablero será validado y guardado en la base de datos. Se le asignará el identificador según las características del tablero. IMPORTANTE: El .txt debe tener el siguiente formato: El primer numero indica la medida del tablero, a continuación escribir el tablero sin ningún salto de línea.

En la siguiente vista permite al jugador introducir el nombre del archivo que desea importar. El archivo tiene que estar guardado junto con los otros tableros (En la carpeta tableros). El nombre se debe introducir sin el “.txt” final.



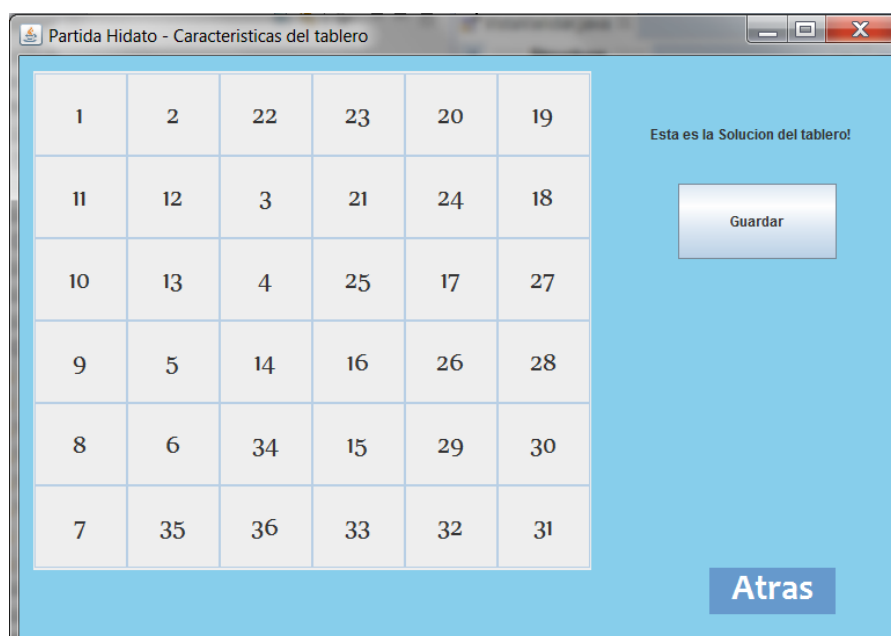
En la siguiente vista podemos ver el tablero importado, ahora se nos da la opción de validarlo. El tiempo que tiene el algoritmo de solución máximo son 30 segundos.

Una vez validado seremos redirigidos a la vista en que se nos muestra la solución del tablero y la opción de guardarlo.

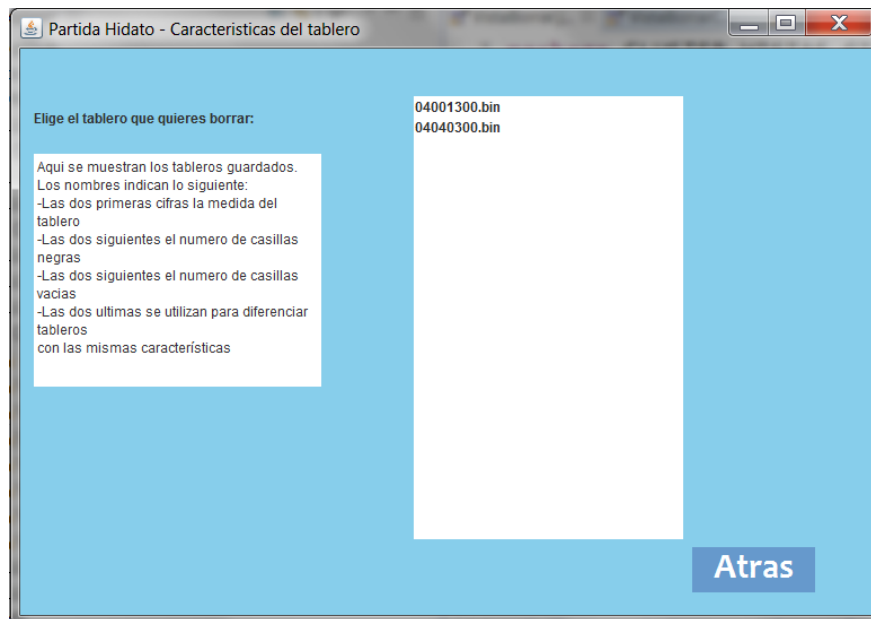
Una vez el tablero ha sido guardado se redirige al usuario a vista de borrado de tableros (Véase la siguiente sección).

3.3.3 Borrado de tableros

En esta opción se le permite al usuario escoger un tablero guardado en persistencia,

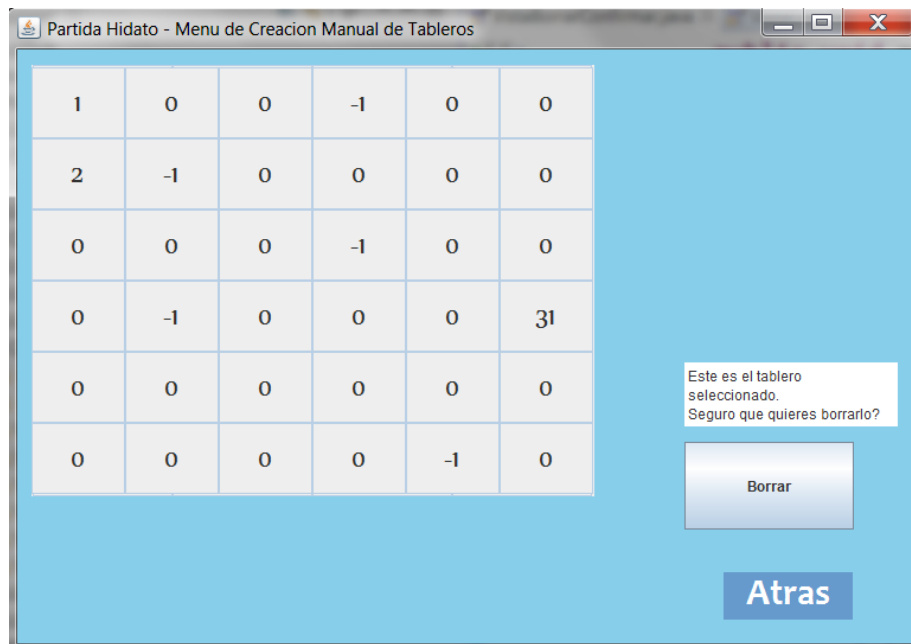


consultarlo y borrarlo.



En esta vista el usuario debe elegir el tablero que desee eliminar del listado mostrado.

Una vez el usuario pincha sobre el nombre del tablero que quiere consultar, y borrar

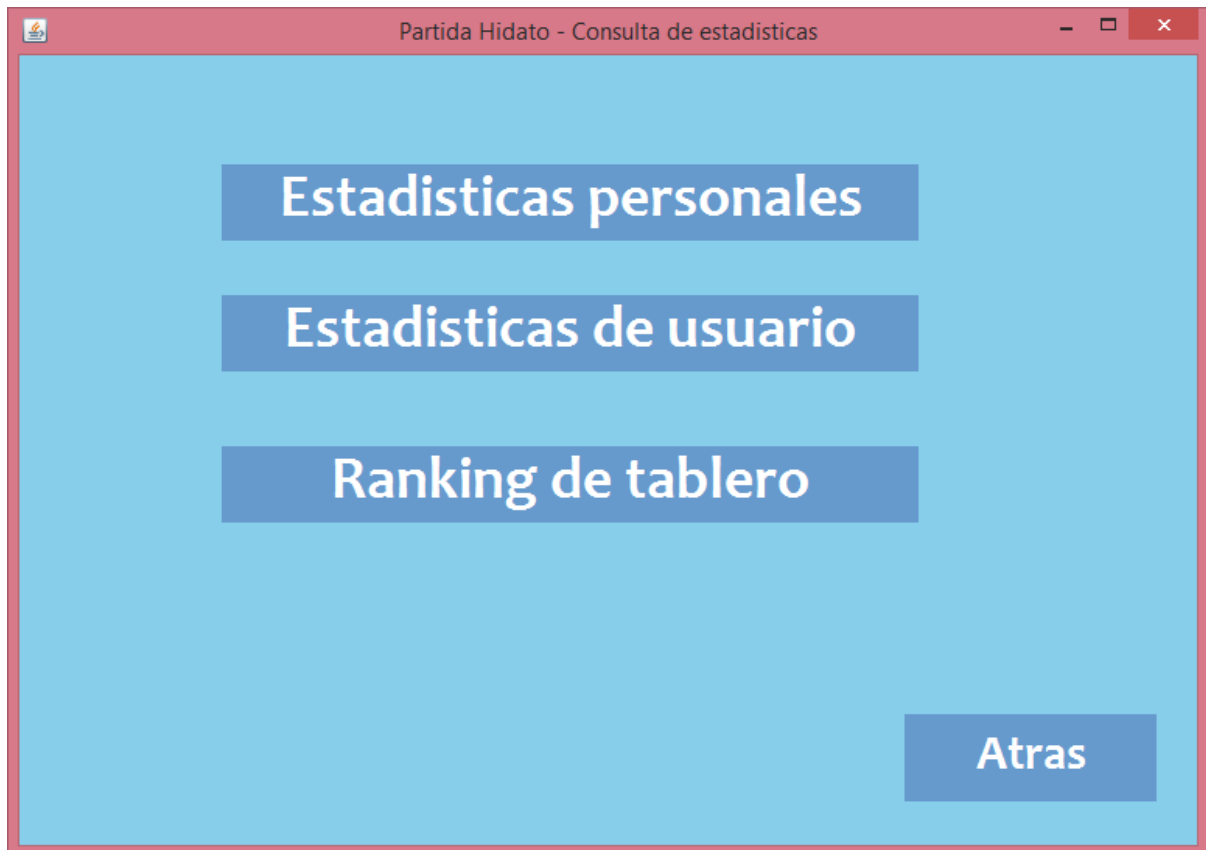


si lo desea, será dirigido a la siguiente vista:

Una vez el tablero ha sido borrado el usuario será redirigido otra vez a la vista anterior en la que podrá comprobar que el tablero eliminado ya no aparece en la lista. Si el usuario desea volver al menú principal solo tiene que pinchar el botón "Atrás".

3.4- Estadísticas

Tras elegir la opción Estadísticas del menú principal, nos encontraremos una ventana como esta:



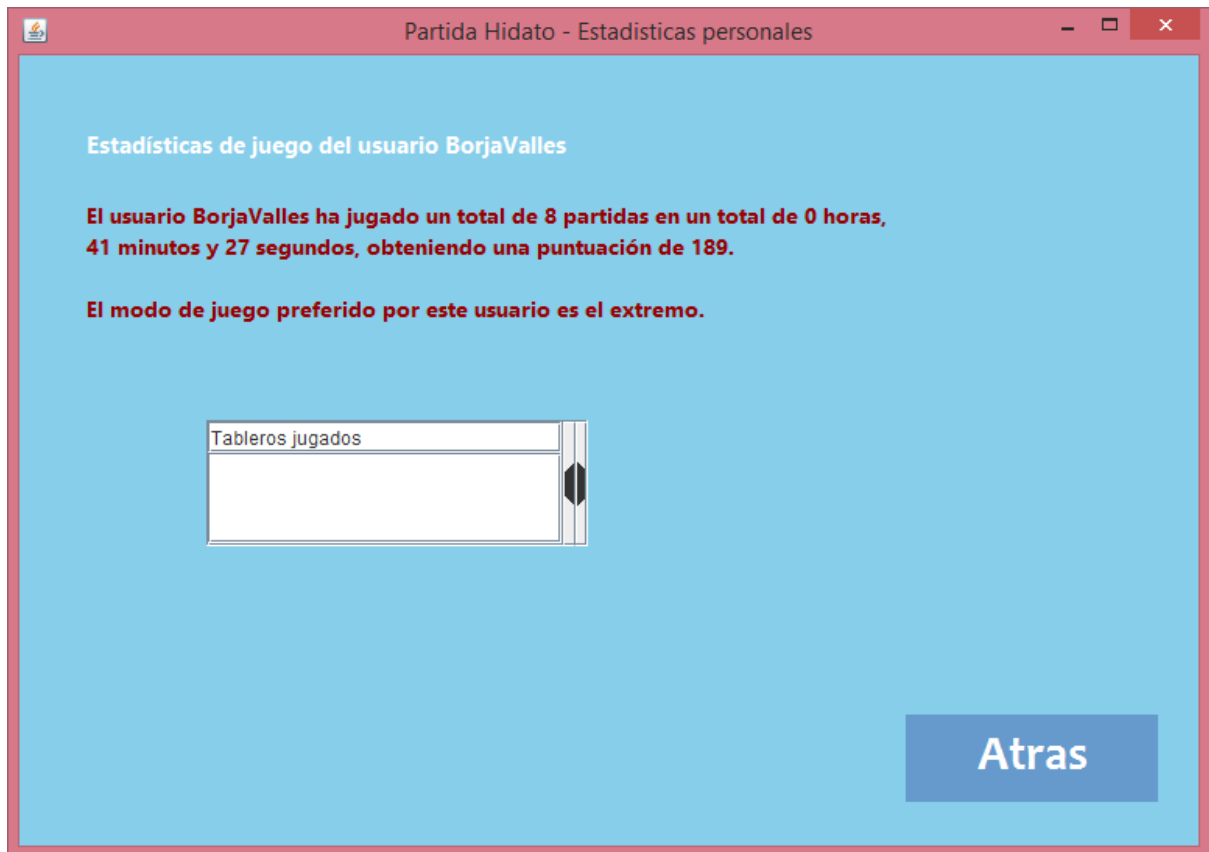
En ella podemos elegir si queremos consultar nuestras estadísticas de juego, las de otro usuario o bien visualizar el ranking de un tablero existente.

3.4.1. Estadísticas personales

Esta opción nos redirigirá a una vista como la de abajo. Nos dice las partidas jugadas por un usuario, el tiempo total jugado y la puntuación total obtenida.

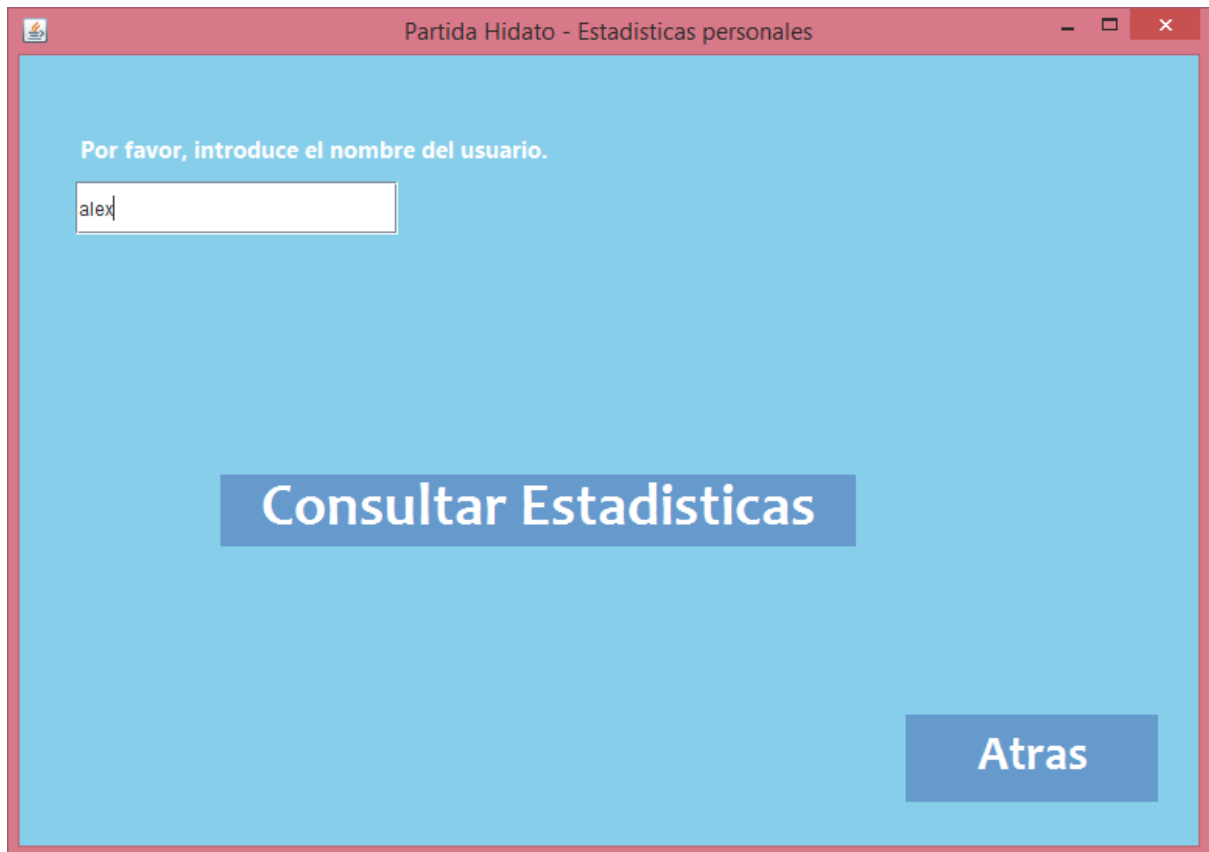
Además, excepto si el usuario no ha jugado ninguna partida, podremos saber cuál es el modo más elegido por este.

Por último, podemos ver un listado de los tableros jugados por el usuario.



3.4.2. Estadísticas usuario

Esta opción nos llevará a una ventana como esta. En ella debemos introducir un nombre de usuario válido para consultar sus estadísticas. A su vez, esta ventana nos redirige a otra idéntica a la de Estadísticas personales.



Partida Hidato - Estadísticas personales

Por favor, introduce el nombre del usuario.

alex

Consultar Estadísticas

Atras

3.4.3. Ranking


Se nos abrirá una ventana como la siguiente. En ella debemos introducir un nombre de tablero válido y un entero n entre 1 y 20. Con esto, podremos ver el TOP n del tablero deseado.

Partida Hidato - Selección de ranking de tablero

Por favor, introduce el nombre del tablero.

03040100

Ahora introduce el número de posiciones que deseas ver.



Consultar Ranking

Atras

3.4.3.1- Mostrar ranking

En esta ventana se muestran las posiciones del ranking del tablero seleccionado. Si este tiene menos posiciones que las solicitadas, se mostrarán todas.

