

<sup>3+</sup> 1	2	<sup>?</sup> 3
<sup>3</sup> 3	<sup>4+</sup> 1	2
<sup>5+</sup> 2	3	1

# Manual de usuario

*PROP QP 23-24*

**Versión 3.1**

**3ª Entrega**

**Equipo 13.1**

Javier Parcerisas Nisa: [javier.parcerisas@estudiantat.upc.edu](mailto:javier.parcerisas@estudiantat.upc.edu)

Romeu Esteve Casanovas: [romeu.esteve@estudiantat.upc.edu](mailto:romeu.esteve@estudiantat.upc.edu)

Feiyang Wang: [feiyang.wang@estudiantat.upc.edu](mailto:feiyang.wang@estudiantat.upc.edu)

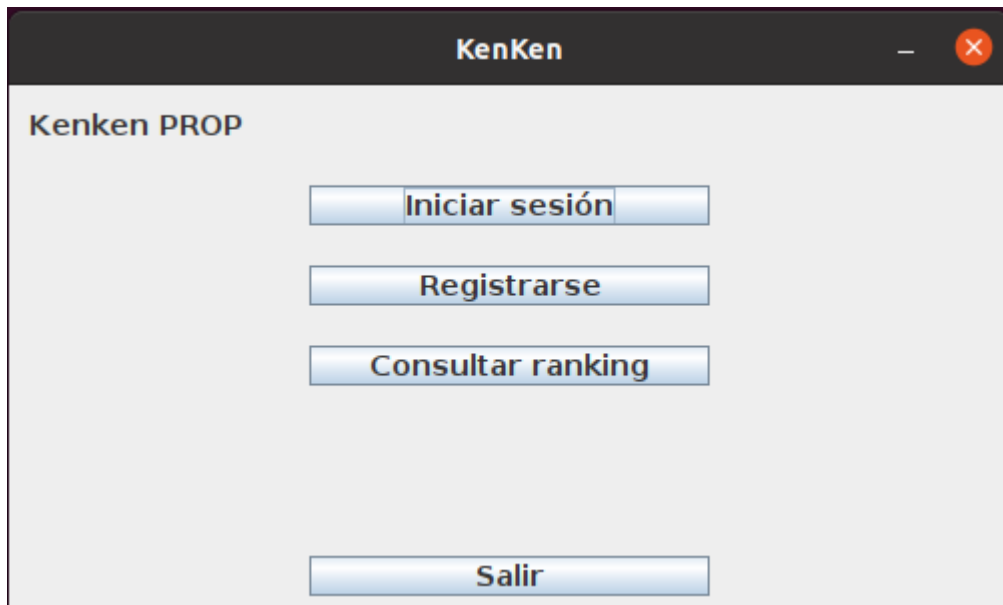


UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH



1. Página de inicio.....	3
2. Registrarse.....	3
3. Iniciar Sesión.....	4
4. Página principal.....	4
5. Generar Kenken.....	5
6. Jugar partida.....	6
7. Guardar partida.....	7
8. Mostrar pista.....	7
9. Ver solución.....	8
10. Continuar partida.....	8
11. Abrir un Kenken desde un fichero.....	9
12. Jugar un Kenken ya definido.....	9
13. Crear un Kenken.....	10
14. Cerrar Sesión.....	11

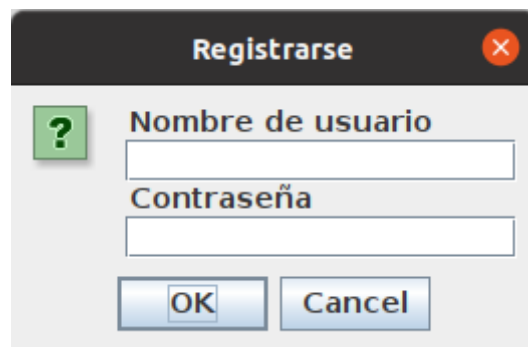
## 1. Página de inicio



Esta es la pantalla de inicio de la aplicación Kenken Prop. Podrás escoger entre iniciar sesión con tu usuario pulsando el botón “Iniciar sesión”, crear un nuevo usuario pulsando el botón “Registrarse” y finalmente ver el ranking de jugadores con el botón “Consultar Ranking”.

## 2. Registrarse

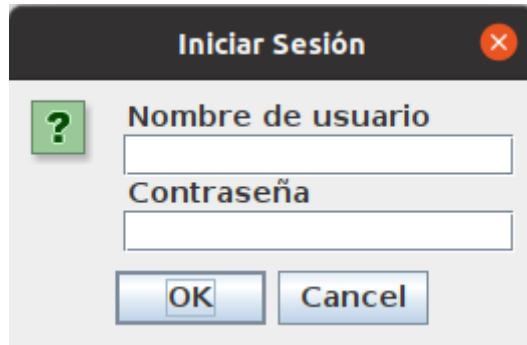
Si hemos pulsado el botón “Registrarse” en la página de inicio, veremos la siguiente pantalla en la cual podremos registrar un nuevo usuario indicando un nombre y una contraseña.



Introduciremos el nombre de usuario en “Nombre de usuario” y la contraseña en “contraseña”. Seguido pulsaremos “OK” si queremos crear el usuario o “CANCEL” si no queremos.

### 3. Iniciar Sesión

Si hemos pulsado el botón “Iniciar sesión” en la página de inicio veremos la siguiente pantalla en la cual podremos iniciar sesión con un usuario creado con anterioridad.

A dialog box titled "Iniciar Sesión" with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a green square icon with a white question mark. To the right of the icon, the text "Nombre de usuario" is followed by a text input field. Below that, the text "Contraseña" is followed by another text input field. At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Es necesario indicar el nombre de usuario en “Nombre de usuario” y la contraseña en “Contraseña”. Al pulsar “OK”, si los campos son correctos, pasaremos a ver la página principal, si no lo son, se notificará al usuario del error.

Puedes registrar un nuevo usuario siguiendo los pasos del punto 2.Registrarse.

### 4. Página principal

A main application window titled "KenKen" with a close button (X) in the top right corner. The window has a light gray background. At the top left, it says "¡Bienvenido, Usuario!". At the top right, there is a link "Cerrar sesión". Below the welcome message, there are six blue rectangular buttons arranged in a 2x3 grid. The buttons are labeled: "Kenken aleatorio", "Continuar partida", "Importar Kenken", "Kengkens predefi...", "Crear Kenken", and "Ranking".

En esta pantalla, el usuario registrado podrá jugar un Kenken o crear un Kenken. Pulsando el botón “Kenken aleatorio” el usuario pasará a una pantalla para generar un Kenken de forma automática y aleatoria. Para ver con más detalle este paso ve al punto 5.Generar Kenken.

Pulsando el botón “Continuar partida” se abrirá un selector de ficheros de partidas guardadas anteriormente, el usuario las podrá continuar si así quiere. Para saber como guardar una partida sigue los pasos del punto 6. Guardar partida.

Pulsando el botón “Importar Kenken” el usuario podrá importar Kenkens que estén definidos en ficheros de texto con un formato estándar. Si los ficheros no siguen este formato, no podrá utilizarlos. Para ver con más detalle este paso ve al punto 11. Abrir un Kenken desde un fichero.

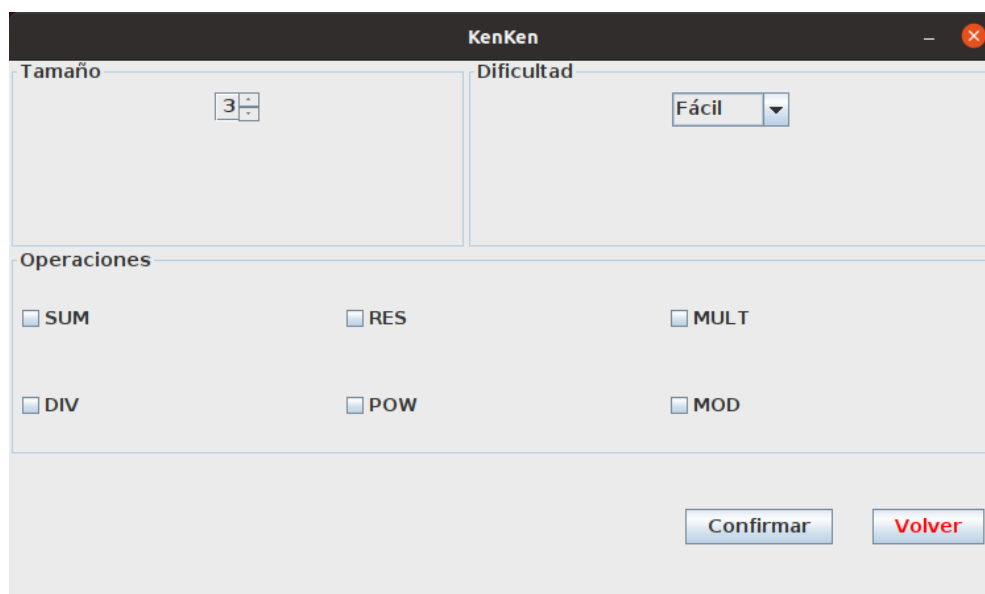
Pulsando el botón “Kengkens predefinidos” podrá escoger Kengkens ya definidos por la propia aplicación a través de otra pantalla. Para ver con más detalle este paso ve al punto 12. Jugar un Kenken ya definido.

Pulsando el botón “Crear Kenken” el usuario podrá crear sus Kengkens de forma interactiva. Para ver con más detalle este paso ve al punto 13. Crear un Kenken.

Finalmente, pulsando el botón “Ranking” se mostrará el ranking de jugadores ordenados de forma descendente según los puntos conseguidos en la resolución de Kengkens.

## 5. Generar Kenken

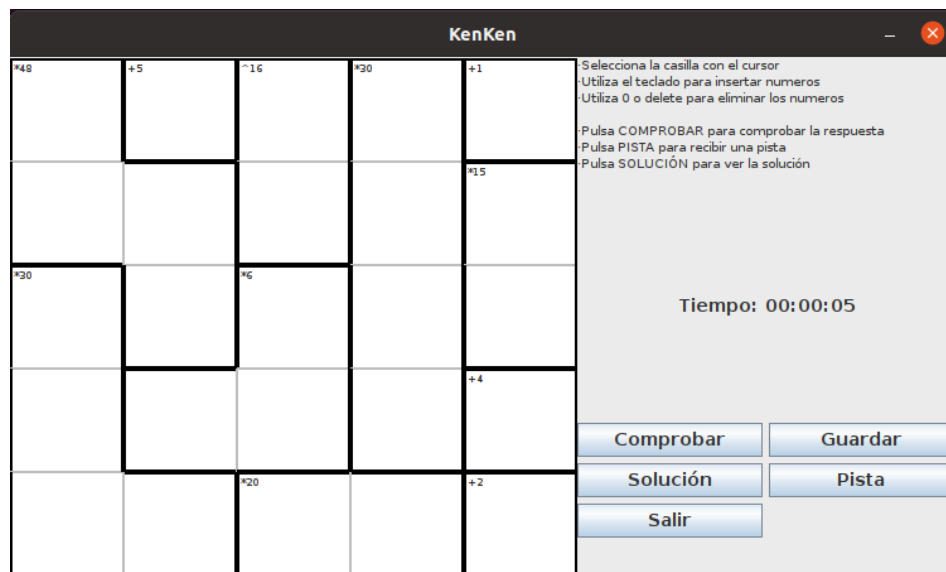
Si se ha pulsado la opción “Kenken aleatorio” en la página principal, veremos la siguiente pantalla:



The screenshot shows a window titled "KenKen" with a dark header bar containing standard window controls. The window is divided into several sections. At the top left, under the heading "Tamaño", there is a small grid icon with the number "3" inside. To the right, under the heading "Dificultad", there is a dropdown menu currently set to "Fácil". Below these, a section titled "Operaciones" contains six checkboxes arranged in two rows: "SUM", "RES", "MULT" in the first row, and "DIV", "POW", "MOD" in the second row. All checkboxes are currently unchecked. At the bottom right of the window, there are two buttons: "Confirmar" and "Volver".

Desde aquí podremos definir los distintos parámetros para indicar cómo queremos que se genere el Kenken. Mediante el “Tamaño” indicaremos el tamaño del Kenken, con la “Dificultad” indicaremos cuantas casillas individuales queremos que se generen en el Kenken, podemos escoger entre fácil, medio, difícil y experto. En las “Operaciones” podemos escoger el tipo de operaciones que puede tener el Kenken que se vaya a generar de forma aleatoria, seleccionaremos las que queramos y las que no las dejaremos sin seleccionar.

Una vez esté todo decidido (operaciones, tamaño y dificultad) pulsaremos “Confirmar”, de esta manera se creará un Kenken de forma aleatoria con los parámetros que hemos indicado.



## 6. Jugar partida

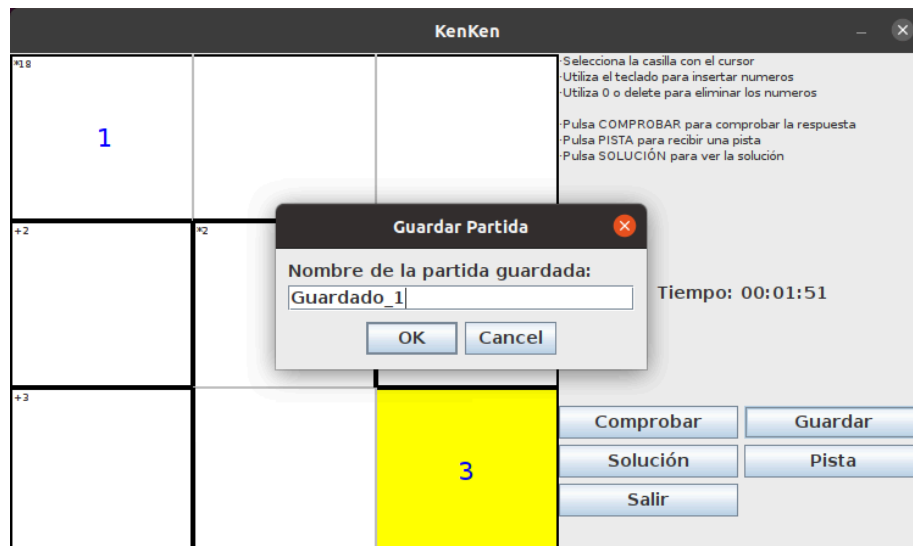
Dentro de una partida de KenKen podremos seleccionar una o varias casillas con el cursor. Para seleccionar una pulsa en ella, para seleccionar varias casillas, arrastra el cursor por encima.



Una vez seleccionada la casilla, mediante el teclado podremos insertar los números que consideremos correctos. Para borrar un número colocado, simplemente pulsa encima de la casilla y seguidamente pulsa o “0” o “delete” en el teclado.

## 7. Guardar partida

Si queremos seguir con la partida en otro momento, podemos guardarla pulsando el botón “Guardar” situado en la parte inferior derecha. Tendremos que proporcionar un Nombre para la partida guardada. Si queremos continuar esta partida en un futuro, revisar el punto 10. Continuar Partida.



## 8. Mostrar pista

Estando dentro de un KenKen, si pulsamos el botón “Pista” situado en la parte inferior derecha, se nos dará una pista dependiendo del estado del juego. Si es posible nos dará un valor y su correspondiente casilla, si ya no es posible dar más valores nos recomendará que comprobemos nuestra respuesta.



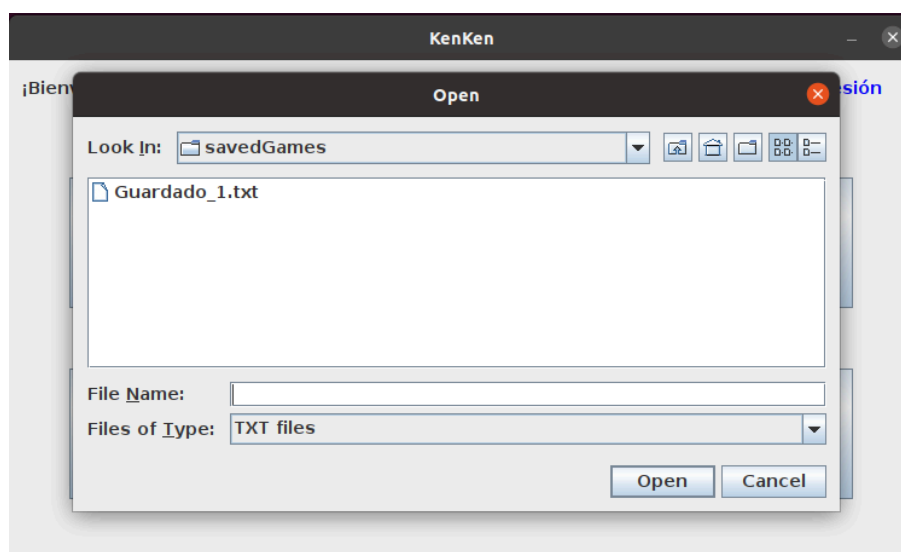
## 9. Ver solución

Si deseamos ver la solución del Kenken que estamos jugando podemos pulsar el botón “Solución” situado en la parte inferior derecha. De esta manera todas las casillas obtendrán el valor conforme la solución, sin embargo, ya no podremos entregar este Kenken.



## 10. Continuar partida

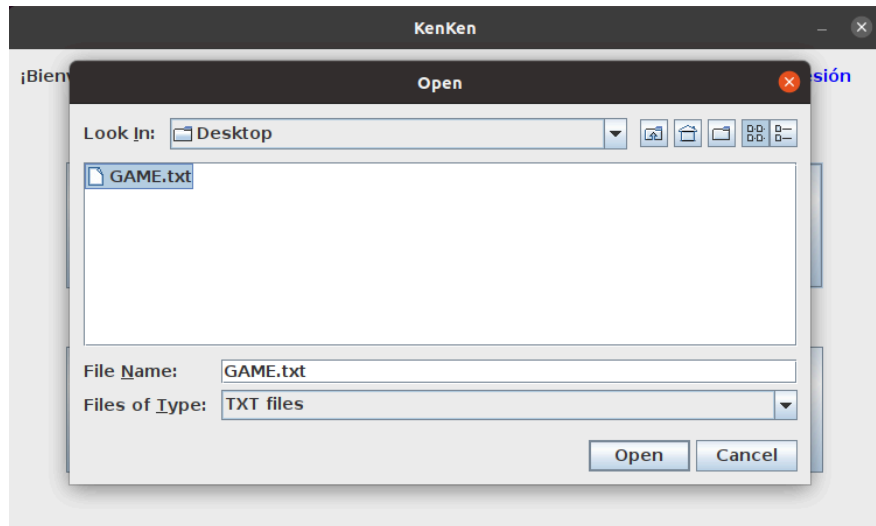
Si queremos continuar una partida guardada con anterioridad (7.Guardar partida), seleccionaremos la opción “Continuar partida” de la página principal y podremos seleccionar una partida guardada para finalmente completarla.





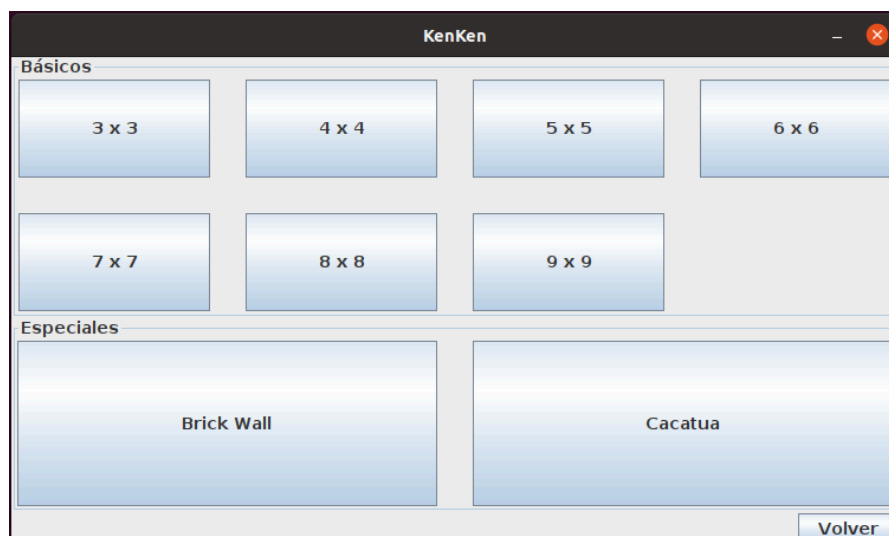
## 11. Abrir un Kenken desde un fichero

Si queremos importar un Kenken de forma externa, seleccionaremos la opción “Importar Kenken” de la página principal. De esta forma se abrirá un navegador de archivos que nos permitirá seleccionar el fichero de texto que contiene el Kenken siguiendo un formato estandarizado.



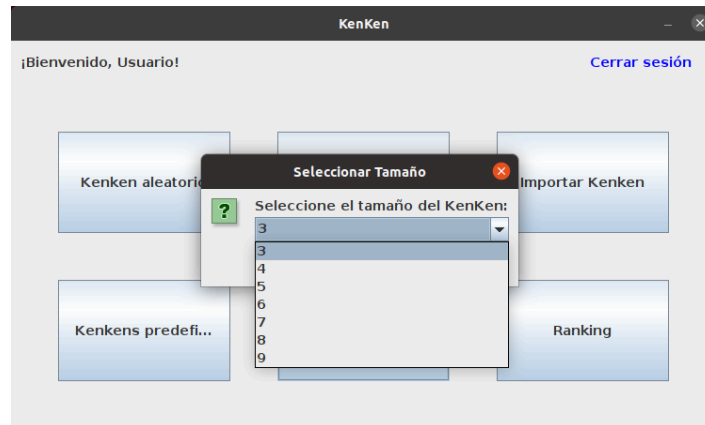
## 12. Jugar un Kenken ya definido

Si queremos jugar un Kenken que ya exista en la aplicación, seleccionaremos la opción “Kenkens predefinidos” de la página principal. Podremos escoger entre 9 Kenkens distintos listos para jugar.

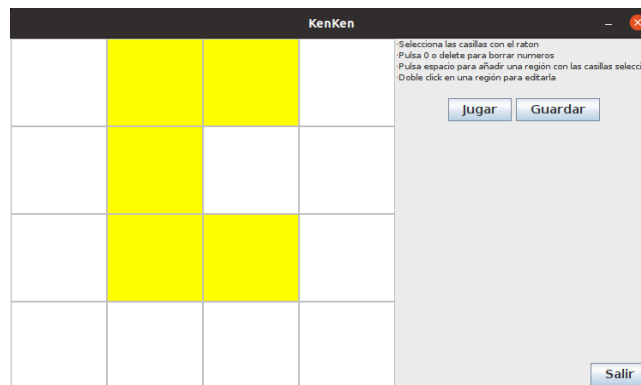


## 13. Crear un Kenken

Si queremos crear un Kenken seleccionaremos la opción “Crear Kenken” de la página principal. Primero de todo tendremos que indicar el tamaño del Kenken que vamos a crear.



Una vez seleccionado el tamaño y pulsado “OK” veremos una pantalla con un tablero vacío. Para seleccionar una casilla pulsaremos con el ratón, para seleccionar varias casillas arrastraremos el ratón por encima manteniendo presionado.

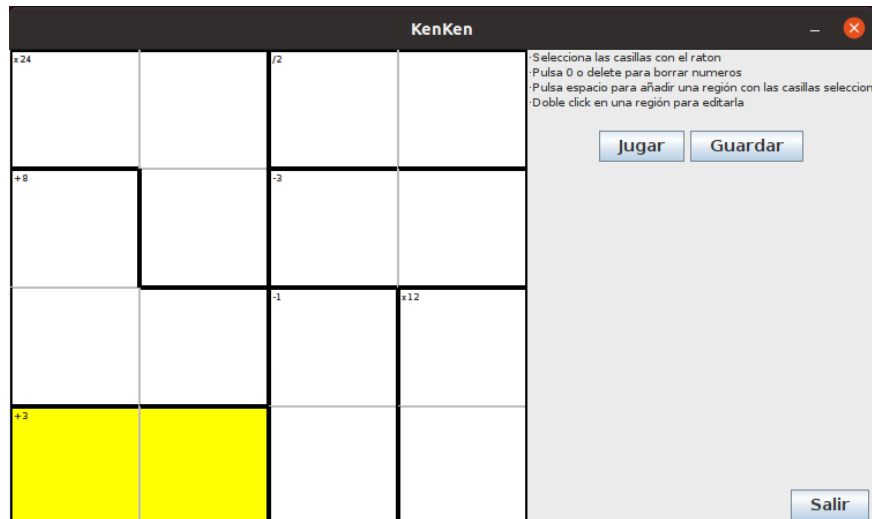


Una vez tengamos algo parecido, si presionamos espacio podremos definir una región con las casillas que acabamos de seleccionar.



Tenemos que indicar el resultado de la región seleccionada y el tipo de operación que le corresponde. Únicamente podremos seleccionar la resta, división, módulo y potencia si la región es de dos casillas.

Cuando tengamos el KenKen creado podemos jugarlo pulsando el botón “Jugar” o guardarlo pulsando el botón “guardar”. Solo podremos realizar ambas acciones si el KenKen tiene una solución posible.



## 14. Cerrar Sesión

Estando en la pantalla principal, podemos pulsar “Cerrar sesión” en la esquina superior derecha para volver a la pantalla de inicio.

