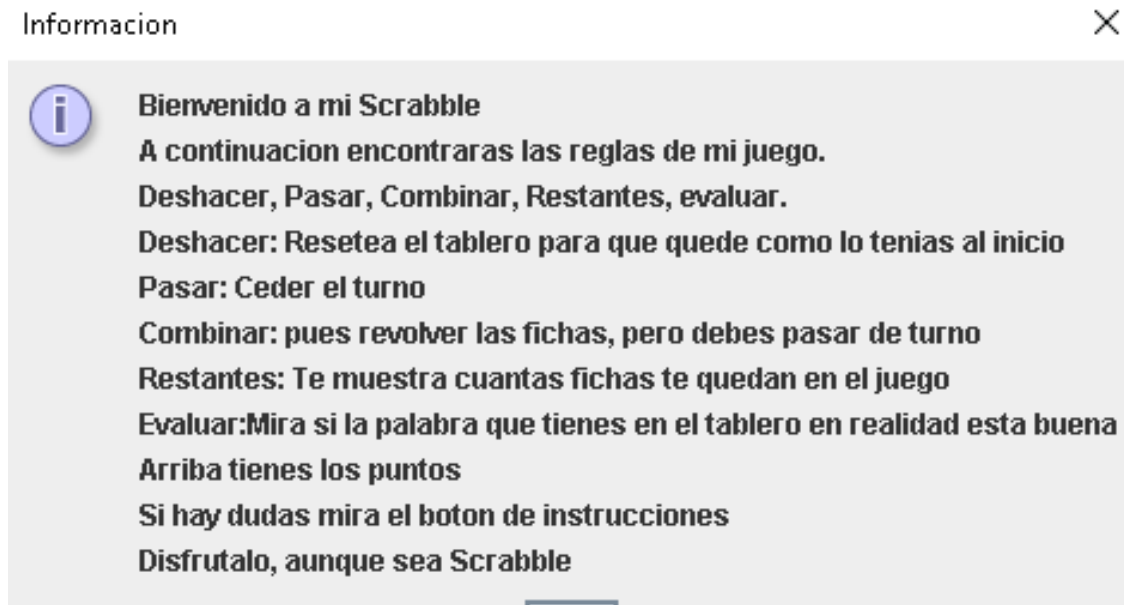


Manual de usuario.

Para ejecutar el programa el usuario solo debe acceder a la clase Juego, después de cargar todas las demás también, y darle en el correspondiente botón de ejecutar que tenga su IDE.

Inmediatamente saltará el cuadro de información en donde se encuentran las correspondientes explicaciones de cada uno de los botones de los que se compone el juego, además de por supuesto el saludo y la invitación a disfrutar del juego. Al terminar de leer esto el jugador le debe dar OK y lo lleva directamente al juego.

En el cuadro de información se encuentra lo siguiente:

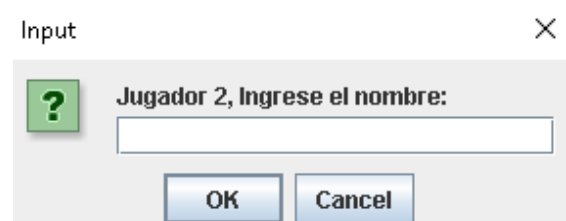
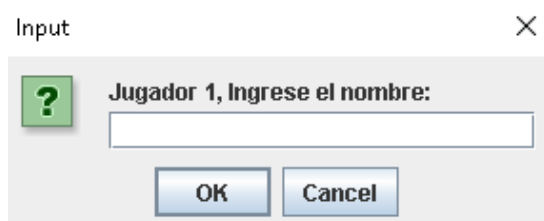


En el cuadro de información se da a conocer todo lo que usuario debe conocer de los botones para el juego.

Cabe aclarar que se asume que previamente el usuario tiene conocimiento de como se juega el Scrabble.

Después de que el usuario le da OK, accedemos al primer cuadro de nombre, en donde el jugador 1 pone su nombre, Después de que el jugador 1 pone su nombre le da OK, si le da cancel, el menú vuelve a aparecer ya que se vuelve a iniciar el cuadro interactivo.

Es exactamente lo mismo para el jugador 2, el pone su nombre y le da en el botón OK para continuar.



Después de que los cuadros de información de nombres sean llenados, se accede directamente al juego como tal, en donde podemos encontrar en la parte superior, una imagen de la Universidad como logo representativo del proyecto

También el nombre del cuadro se encuentra el nombre de nuestro grupo, Grupo JJS, siglas que traducen en JERONIMO, JUAN Y SAMUEL.

Arriba a la izquierda, abajo del logo, aparece el nombre del usuario 1 y cuantos puntos tiene este, en la mitad aparece de quien es el turno, y en la derecha aparece lo mismo que tiene el usuario 1 pero para el usuario 2.

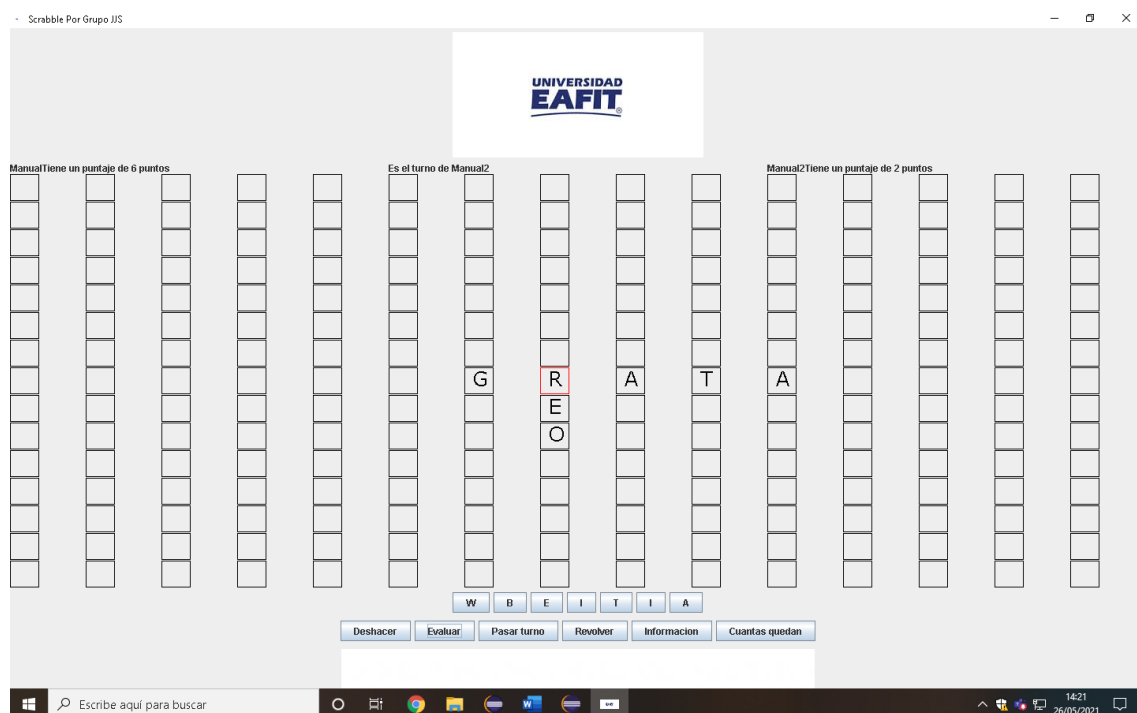
En la mitad pues se encuentra todo el tablero de juego, que como en el original es un tablero 15x15 el cual obviamente se puede llenar

En el cuadro rojo, es donde se debe iniciar el juego, esto al tratarse del cuadro que esta ubicado en la mitad.

Al jugador se le dan 7 fichas o letras aleatorias por las cuales se pueden formar palabras

Para jugar el jugador debe seleccionar la letra que quiere colocar, esta desaparece del bolsillo y la debe colocar sobre el cuadro que desee, tan simple como eso.

Si el jugador tiene alguna opción puede formar tanto horizontal como verticalmente la palabra. Si el jugador se equivoca puede darle en deshacer y el tablero temporal se reemplaza por el viejo. Si desea pasar turno porque no tiene nada ahí esta el botón, aunque lo recomendable es que, si inicialmente no tiene nada, pues que le de en revolver, ya que le genera otras 7 fichas aleatorias y a la vez pasa de turno, siempre que le dé en revolver, cambia de turno. Una vez que el jugador crea que la palabra está bien le da en evaluar, y si es así, se le asignaran la cantidad de puntos correspondiente, como se ve en la imagen. En donde la palabra inicial fue de manua2l y fue reo, se le otorgan dos puntos, y la nueva es de manual y fue grata, utilizando la palabra reo del anterior turno.



Los botones de información y cuantos quedan son informativos, uno es para volver a ver el cuadro de informacion y el otro es para mirar cuantas fichas quedan el juego.

Y eso es todo, a disfrutar.