



MANUAL DE USUARIO

CUATRO EN RAYA

DESCRIPCIÓN DEL MANUAL

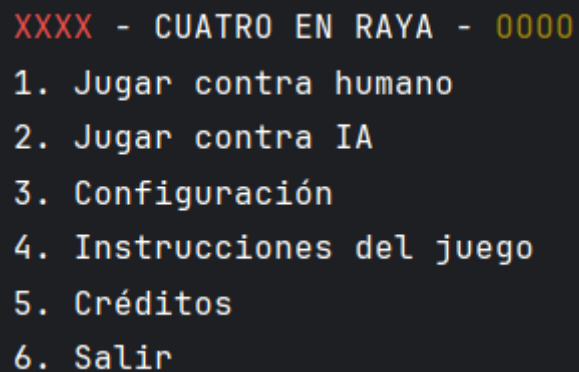
Este manual consistirá en la explicación superficial de cada opción o modo de juego de la aplicación. Se mostrará gráficamente cada apartado para que el usuario tenga una idea de cómo se desarrolla el juego en esta aplicación.

AUTOR: Jesús Melara
DAW2

Tabla de contenido

1. MENÚ PRINCIPAL.....	3
2. JUGAR CONTRA HUMANO	4
3. JUGAR CONTRA IA	6
4. CONFIGURACIÓN.....	8
4.1. CAMBIAR SÍMBOLO JUGADOR.....	8
4.2. NÚMEROS DE PARTIDAS PARA GANAR	9
4.3. ORDEN DE SALIDA	10
5. INSTRUCCIONES	11
6. CRÉDITOS.....	11

1. MENÚ PRINCIPAL



```
XXXX - CUATRO EN RAYA - 0000
1. Jugar contra humano
2. Jugar contra IA
3. Configuración
4. Instrucciones del juego
5. Créditos
6. Salir
```

En esta pantalla inicial se muestra el título del juego de manera destacada, junto con una lista de las diferentes opciones o funcionalidades que el juego ofrece. Estas opciones pueden incluir, por ejemplo, **jugar contra humano** (partida local), **jugar contra IA** (partida contra el ordenador), **acceder a configuraciones o ajustes**, **leer instrucciones**, entre otros apartados.

Para seleccionar la opción que desees, solo necesitas insertar a través del teclado el número correspondiente a la opción indicada en el menú, una vez hagas este proceso, te llevará automáticamente al apartado seleccionado, donde podrás interactuar con las funciones específicas de esa sección.

2. JUGAR CONTRA HUMANO

```
Ha seleccionado Jugar contra humano.
```

```
Turno del jugador: X
```

```
Introduce la columna (1-7): |
```

Como se puede ver, hay un mensaje notificando que opción hemos seleccionado. También aparece otro mensaje indicando de qué jugador es el turno actual y un campo de texto donde introduciremos el número de columna donde queremos insertar "la ficha".

```
Introduce la columna (1-7): 2
```

```
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | X | | | | |
1  2  3  4  5  6  7
```

```
Turno del jugador: O
```

```
Introduce la columna (1-7): |
```

Si se introduce una posición válida, se muestra gráficamente como se vería el tablero con esa ficha colocada en la columna elegida.

Volverá a mostrar el mensaje del principio pero esta vez para el jugador 'O' que deberá introducir el número de la columna en la que él desee colocar su ficha.

Si se introduce un número o carácter no válido:

```
Introduce la columna (1-7): 0
```

```
El número debe estar entre 1 y 7. Intenta de nuevo.
```

```
Introduce la columna (1-7): A
```

```
Entrada no válida. Por favor, introduce un número entre 1 y 7.
```

Una vez se avanza la partida y uno de los dos jugadores consigue alinear cuatro de sus fichas ya sea horizontal, vertical o diagonalmente, se mostrará el siguiente mensaje:

```
Introduce la columna (1-7): 5
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | X |  |  |
|  |  |  | X | 0 |  |  |
|  |  | X | 0 | X |  |  |
| 0 | X | 0 | X | 0 | 0 | X |
  1  2  3  4  5  6  7
¡El jugador X gana la partida!

Marcador:
Jugador 1 (X): 1
Jugador 2 (0): 0
¡Jugador 1 gana el juego!
```

Como se puede ver hay cuatro fichas X consecutivas diagonalmente desde la columna 2 a la 5, por lo tanto el jugador X gana la partida.

Se muestra también un marcador general que hace un recuento de las partidas ganadas por cada jugador en el juego. Más tarde veremos una mejor funcionalidad del marcador.

3. JUGAR CONTRA IA

```
2
Ha seleccionado Jugar contra la IA.

Turno del jugador: X
Introduce la columna (1-7): |
```

El comienzo de esta opción es exactamente igual que en la anterior, solo que cambia el mensaje de notificación.

Seleccionamos una columna para insertar nuestra ficha y esta vez el otro jugador (el ordenador) selecciona automáticamente una columna del tablero.

```
Turno del jugador: X
Introduce la columna (1-7): 2
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | X | | | | | |
1  2  3  4  5  6  7

Turno del jugador: O
La IA juega en la columna: 7
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | X | | | | 0 |
1  2  3  4  5  6  7
```

Una vez ganada la partida, mostrará exactamente el mismo mensaje de victoria de la opción de **Jugar contra humano**.

```
Introduce la columna (1-7): 5
| | | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | 0 | 0 | | | |
| | X | X | X | X | | 0 |
1  2  3  4  5  6  7
¡El jugador X gana la partida!

Marcador:
Jugador 1 (X): 1
Jugador 2 (0): 0
¡Jugador 1 gana el juego!
```

4. CONFIGURACIÓN

```
=== CONFIGURACIÓN ===  
1. Cambiar color de los jugadores  
2. Establecer número de partidas para ganar  
3. Configurar orden de salida  
4. Volver al menú principal
```

Aparecerá un pequeño menú con las diferentes opciones de configuración que tiene el juego, ya sea **cambiar el símbolo del jugador**, **establecer un número de partidas para ganar** y **cambiar el orden de salida**.

4.1. CAMBIAR SÍMBOLO JUGADOR

En esta sección se podrá personalizar los símbolos que representarán a cada jugador, tanto al Jugador 1 como al Jugador 2. Es importante tener en cuenta que los símbolos que se pueden elegir están limitados a dos opciones específicas: la "X" y el "O".

```
Introduce el símbolo para el Jugador 1 (X u O): O  
Introduce el símbolo para el Jugador 2 (X u O): 9  
Símbolo no válido. Solo se permite 'X' u 'O'.  
Introduce el símbolo para el Jugador 2 (X u O): X  
Colores establecidos:  
Jugador 1: O  
Jugador 2: X
```

Cuando volvamos a jugar cualquier partida, se verá el cambio:


```

Ha seleccionado Jugar contra humano.

Turno del jugador: 0
Introduce la columna (1-7): 3
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 0 |  |  |  |  |
1  2  3  4  5  6  7

Turno del jugador: X
Introduce la columna (1-7):

```

4.2. NÚMEROS DE PARTIDAS PARA GANAR

En esta opción se establecerá el número de partidas ganadas por cada jugador para poder ganar.

```

Introduce el número de partidas para ganar: 2
Número de partidas establecido: 2

```

Tomando este ejemplo, el jugador que gane dos partidas será el ganador del juego.

```

|  |  |  |  |  |  |  |
| X | X | X | X | 0 | 0 | 0 |
1  2  3  4  5  6  7
¡El jugador X gana la partida!

Marcador:
Jugador 1 (X): 1
Jugador 2 (0): 0

Turno del jugador: X
Introduce la columna (1-7): |

```

Como podemos ver el Jugador 1 ha ganado la partida, pero el juego continua hasta que alguno de los dos jugadores llegue a dos partidas.

```
| | | X | | | |  
| | | X | | | |  
| | | X | | | 0 |  
| | | X | | 0 | 0 |  
1 2 3 4 5 6 7  
¡El jugador X gana la partida!  
  
Marcador:  
Jugador 1 (X): 2  
Jugador 2 (O): 0  
¡Jugador 1 gana el juego!
```

El Jugador 1 ha ganado dos partidas por lo tanto es el ganador del juego.

4.3. ORDEN DE SALIDA

```
Elige el orden de salida:  
1. Aleatorio  
2. Sale siempre el ganador de la última partida  
3. Sale siempre el perdedor de la última partida  
4. Sale siempre el Jugador 1
```

En esta opción podremos escoger el jugador que empieza la partida. Podemos hacerlo de forma aleatorio y que salga cualquiera de los dos jugadores, que salga el ganador o perdedor de la última partida, o que siempre salga el Jugador 1.

5. INSTRUCCIONES

```

                                *INSTRUCCIONES*
                                -----
[] El objetivo de Conecta 4 es alinear cuatro fichas sobre un tablero formado por seis filas y siete columnas. []
[] Cada jugador dispone de 21 fichas de un color (por lo general, rojas o amarillas). []
[] Por turnos, los jugadores deben introducir una ficha en la columna que prefieran (siempre que no esté completa) []
[] y ésta caerá a la posición más baja. Gana la partida el primero que consiga alinear cuatro fichas consecutivas de un mismo color en cualquier, []
[] dirección. Si todas las columnas están llenas y nadie ha alineado cuatro fichas, la partida queda en empate. []

```

En esta opción del menú principal visualizaremos una breve explicación del Conecta 4 y las reglas de este.

6. CRÉDITOS

Conecta 4 desarrollado por Jesús Melara Martín.

Se muestra un mensaje por consola que identifica al creador o desarrollador de este programa.