

# KEN-KEN

## 1a entrega PROP

Marc Asenjo i Ponce de León      Arnau Canyadell i Miquel  
Joan Marcè i Igual      Iñigo Moreno i Caireta      Esteve Tarragó i Sanchís

30 de setembre de 2015

El nostre grup ha escollit fer el treball de PROP sobre el Ken-Ken. (explicació sobre el Ken-Ken?).

En aquest cas l'usuari podrà gestionar Ken-Kens generats per ell o també podrà deixar que la màquina li generi un. Per als Ken-Ken que l'usuari crei el programa comprovarà que hi hagi una solució possible sinó, el donarà com a *no vàlid* i no el deixarà introduir. Els Ken-Ken generats pel programa podran tenir uns patrons predefinits tals com la mida del tauler, la forma de les regions (hi haurà una llista on es podran escollir les que es volen i les que no) o el nombre de nombres ja col·locats.

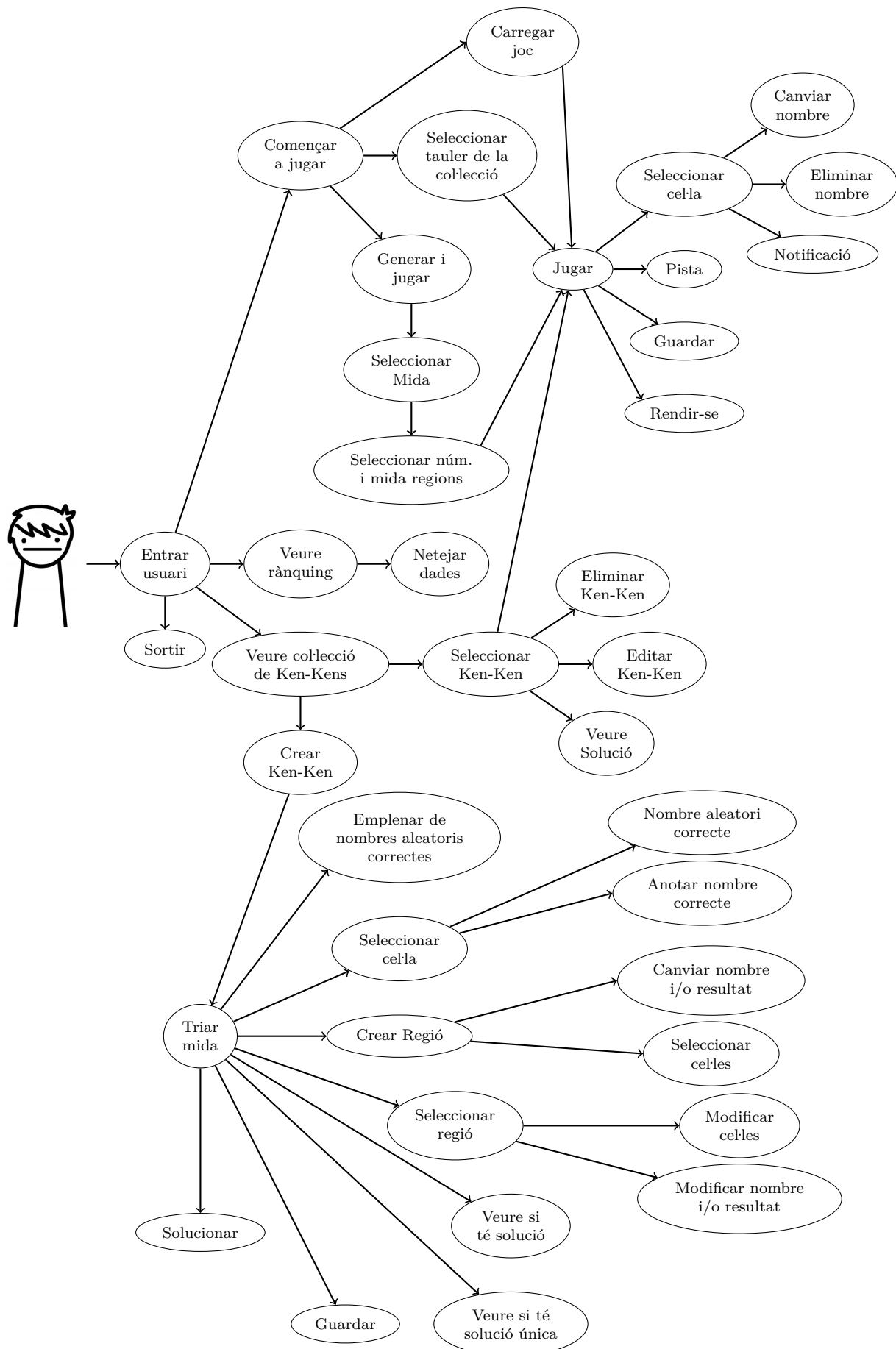
En tots dos casos l'usuari podrà intentar resoldre el Ken-Ken desitjat amb l'assistència del programa que anirà comprovant el compliment de les regles del joc, en el cas que no es complís alguna norma es mostrarà un avís. Durant el desenvolupament del joc es tindran en compte les accions de l'usuari per atorgar-li una puntuació en funció del temps que hagi durat la partida i també dels errors comesos per l'usuari durant aquesta.

A part també hi haurà un rànquing on quedaran registrades les millors puntuacions, hi haurà el nom de l'usuari i la puntuació que aquest ha fet.



# 1 Casos d'ús

## 1.1 Diagrama



## 1.2 Descripció

## 2 Diagrama de classes

