



# MANUAL DE USUARIO FUTOSHIKI



## Contenido

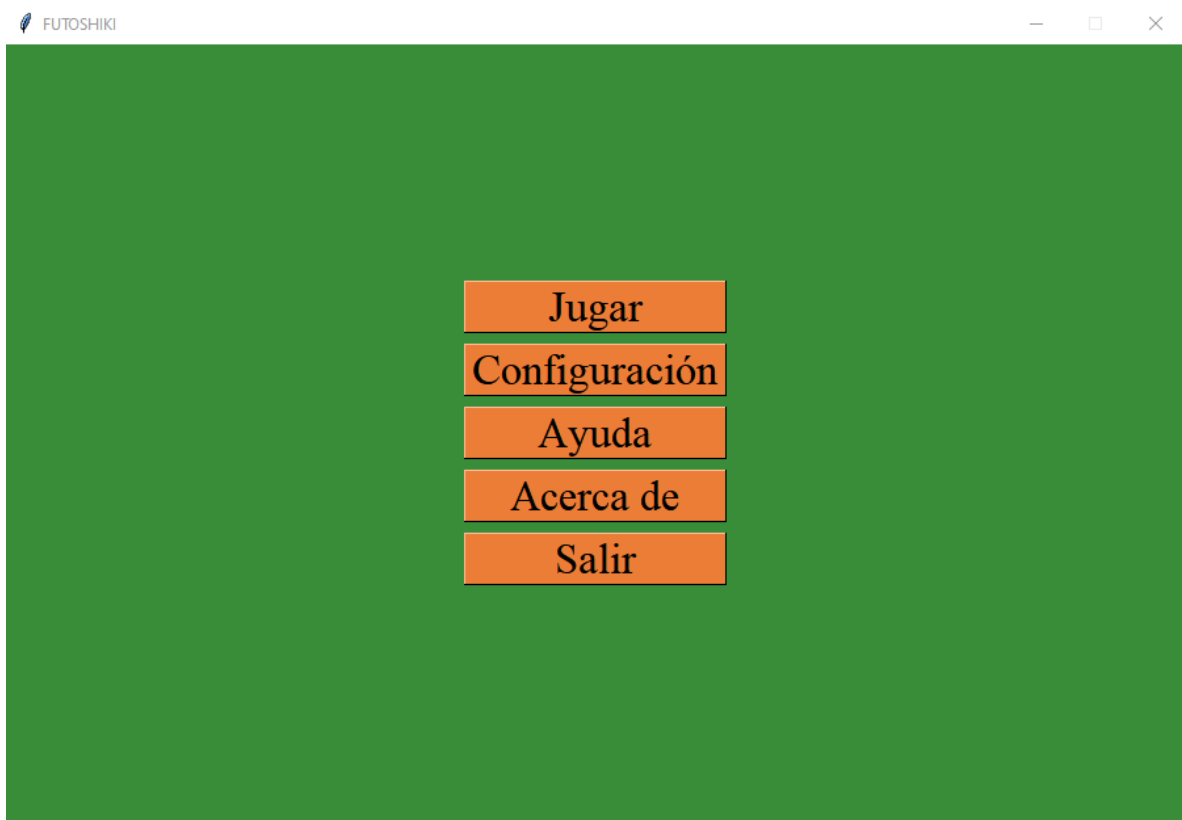
Descripción del programa .....	2
Menú principal: .....	2
Jugar:.....	3
Botón INICIAR JUEGO: .....	3
Botón BORRAR JUGADA: .....	3
Botón TERMINAR JUEGO:.....	3
Botón BORRAR JUEGO:.....	3
Botón TOP 10: .....	4
Botón GUARDAR JUEGO:.....	4
Botón CARGAR JUEGO:.....	4
Configuración: .....	5
Ayuda: .....	6
Acerca de: .....	7
Salir: .....	7

## Descripción del programa

Este programa es una versión del juegos japones llamado futoshiki, el cual es un juego de lógica que consiste en evitar la repetición de un número en las filas o columnas del tablero. Además debe cumplir con condiciones que se presentan el mismo tablero como los pueden ser que un número sea mayor o menor al siguiente.

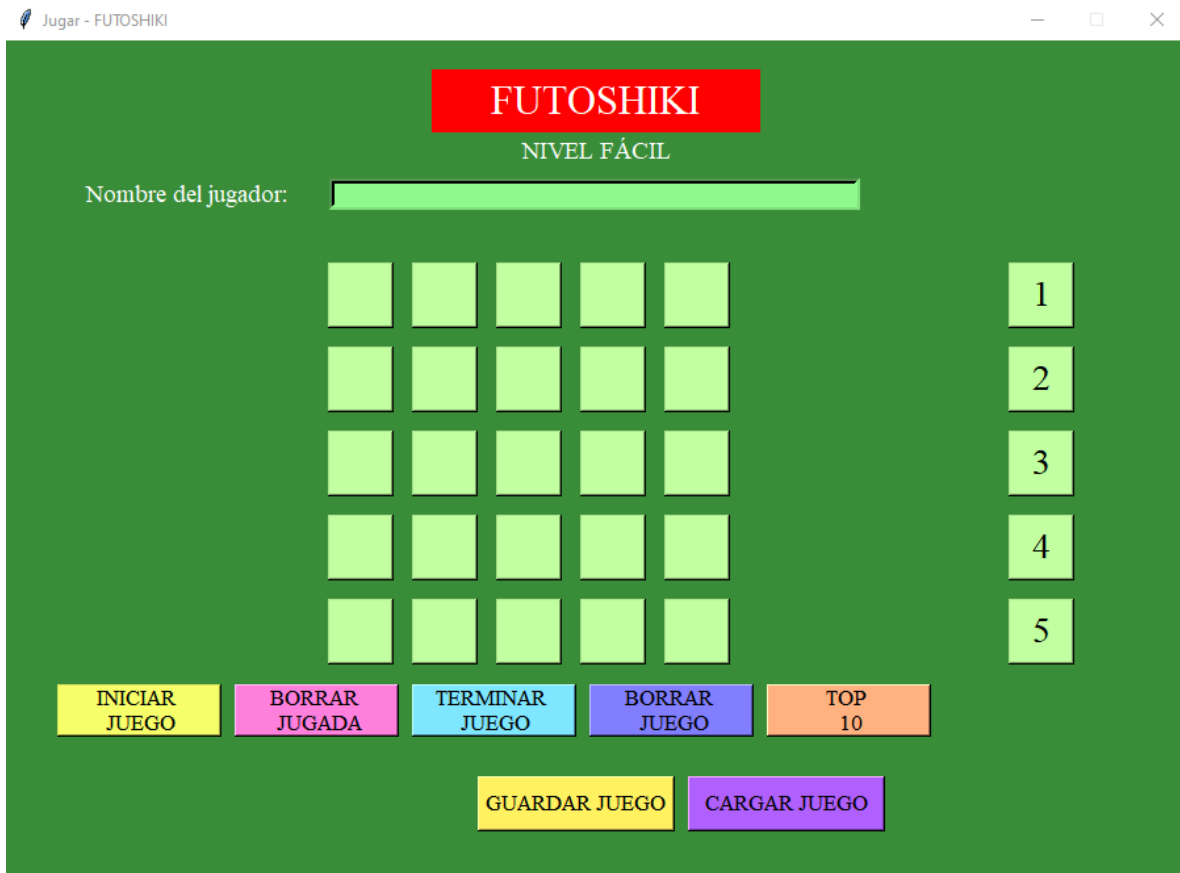
### Menú principal:

Al iniciar el programa despliega este menú



### Jugar:

Al seleccionar esta opción el juego desplegará la siguiente pantalla



En la cual se podrá jugar, ya sea con los ajustes predeterminados o con los elegidos previamente. El jugador deberá escribir su nombre en el espacio indicado antes de iniciar la partida

#### ***Botón INICIAR JUEGO:***

Este botón dará por iniciado el juego, empezando a correr el cronometro o timer en caso de que se haya configurado.

#### ***Botón BORRAR JUGADA:***

Elimina la última jugada realizada en el programa.

#### ***Botón TERMINAR JUEGO:***

Esta opción despliega un mensaje preguntando si realmente desea terminar el juego, en caso de ser así, termina el juego inmediatamente.

#### ***Botón BORRAR JUEGO:***

En esta opción se pregunta si desea eliminar el juego actual, en caso de que la respuesta sea que si, se vuelve a la opción de jugar, con la misma partida. Sino, se sigue jugando normalmente.

**Botón TOP 10:**

Despliega una ventana con el top 10 de los mejores tiempos de cada modo (Fácil, Medio, Difícil)

**TOP 10**

<i>NIVEL DIFÍCIL:</i>	<i>JUGADOR</i>	<i>TIEMPO</i>
1-	Nombre jugador	1:30:15
2-	Nombre jugador	1:32:55
...		
10-		

<i>NIVEL INTERMEDIO:</i>	<i>JUGADOR</i>	<i>TIEMPO</i>
1-	Nombre jugador	1:10:21
2-	Nombre jugador	1:35:55
...		
10-		

<i>NIVEL FÁCIL:</i>	<i>JUGADOR</i>	<i>TIEMPO</i>
1-	Nombre jugador	0:7:23
2-	Nombre jugador	0:10:55
...		
10-		

**Botón GUARDAR JUEGO:**

Esta opción guarda la partida actual, la configuración, avance, nombre de jugador, tiempo. El objetivo es que el jugador pueda continuar la partida en otro momento desde el punto donde lo dejó.

**Botón CARGAR JUEGO:**

Esta opción carga la ultima partida guardada y la pone como la partida actual. Solo se puede activar cuando no exista una partida iniciada.

## Configuración:

Esta opción despliega la siguiente pantalla:



The screenshot shows a window titled "Configuración FUTOSHIKI" with a green background. It contains three columns of configuration options, each with a header in an orange box and three radio button options in orange boxes. The "Reloj" column has an additional "Aceptar" button at the bottom.

Nivel	Reloj	Posicion de dígitos
<input checked="" type="radio"/> Fácil	<input checked="" type="radio"/> Sí	<input type="radio"/> Izquierda
<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> No	<input checked="" type="radio"/> Derecha
<input type="radio"/> Difícil	<input type="radio"/> Timer	
	Aceptar	

Tiene como valores predeterminados los valores que ya están marcados (Fácil, Reloj: Sí, Botones a la derecha.)

Se escoge las opciones deseadas y luego se da aceptar para volver al menú principal.

**Ayuda:**

Esta opción despliega un manual de usuario en su visualizador de pdf predeterminado, con un manual de usuario del uso de la aplicación.



# MANUAL DE USUARIO

## FUTOSHIKI



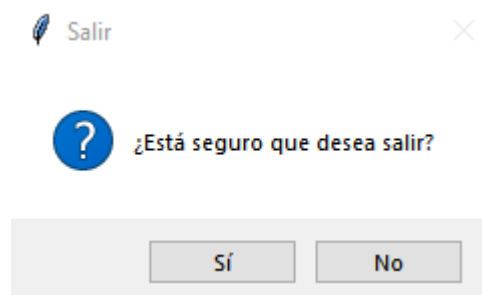
### Acerca de:

Despliega una ventana con información relacionada al programa, autor, etc.



### Salir:

Esta opción pregunta si desea salir realmente. Si la respuesta es si, cierra el programa completamente, sino, lo ignora y permanece en el menú principal



---

Finaliza el programa