Universidad Mariano Gálvez

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en sistemas

Programación II

Ing. Luis Enrique Toledo

Manual de usuario Totito

Contenido

٧	lanual de usuario Totito	3
	Pantalla principal.	3
	Primer movimiento J1 – Verde.	
	Segundo movimiento J2 – Azul.	
	Gana jugador 1	
	Reiniciar tablero	
	Gana jugador 2	
	Reiniciar tablero	6

Manual de usuario Totito.

Pantalla principal.

Esta es la pantalla principal, en ella se puede ver el botón Nuevo, para reiniciar un tablero. Del lado derecho superior se ven los resultados de los diversos juegos que han tenido el jugador 1 y el jugador 2. En la parte inferior izquierda se ve el tablero. Del lado derecho se ve a quien le toca realizar su jugada.



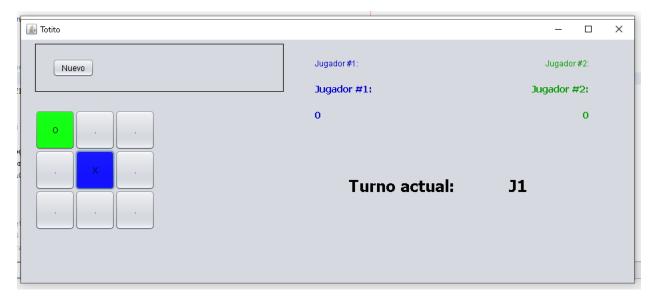
Primer movimiento J1 – Verde.

El jugador 1 hará su movimiento sobre cualquiera de las 9 celdas. Al presionar click, esa celda cambiara de color verde y se pondrá un "O". Y el turno le tocará al jugador 2.



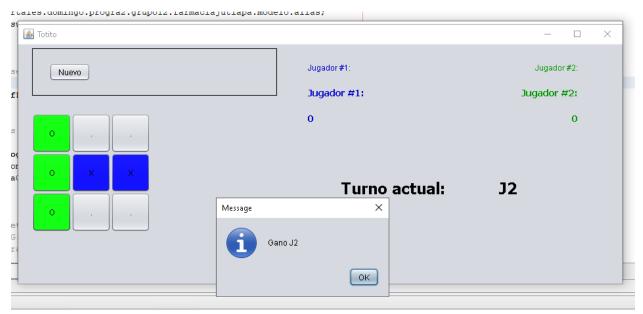
Segundo movimiento J2 – Azul.

El jugador 2 hará su movimiento sobre cualquiera de las 8 celdas restantes. Al presionar click, esa celda cambiara de color azul y se pondrá una letra "X". Y el turno le tocará al jugador 1. Así continuaran hasta que alguien haga una línea de 3 posiciones tanto vertical, como horizontalmente como en diagonal.



Gana jugador 1.

Si el jugador 1, gana la partida, se le mostrará un mensaje indicándole que gano y en los contadores superiores cambiará de 0 a 1 partida ganada.



Reiniciar tablero.

Después de haber ganado, el tablero se reinicia, pero los contadores de quien ha ganado partidas se mantiene.



Gana jugador 2.

Si el jugador 2, gana la partida, se le mostrará un mensaje indicándole que gano y en los contadores superiores cambiará de 0 a 1 partida ganada.



Reiniciar tablero.

Después de haber ganado, el tablero se reinicia, pero los contadores de quien ha ganado partidas se mantiene.

Jugador#1: Jugador#2:

Jugador#1: Jugador#2:

1 1 1

Turno actual: J1