

Laboratorio de Introducción a la programación y
computación 1, Sección D.



PRACTICA 2 – TORRES DE HANOI

MANUAL USUARIO

FECHA: 07/10/2021

Juan Josue Zuleta Beb

Carné: 202006353

BIENVENIDO A TORRES DE HANOI – FIUSAC

Inicialización del programa

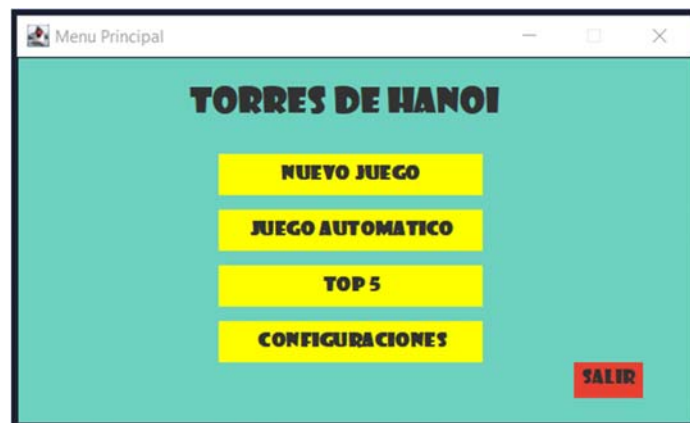
Para poder acceder a la inicialización del programa se debe acceder a la carpeta de origen la cual contiene tanto el código fuente como el archivo ejecutable con extensión Jar. Para lo cual deberá seguir los siguientes pasos.

- Paso 1: Descomprimir el archivo con extensión (zip).
- Paso 2: Ingresar a la ruta siguiente:



- Paso 3: Abrir la línea de comando CMD o cualquier otro tipo de consola y arrastrar el ejecutable a la ventana para que se abra.
-

Ventana del menú principal del juego



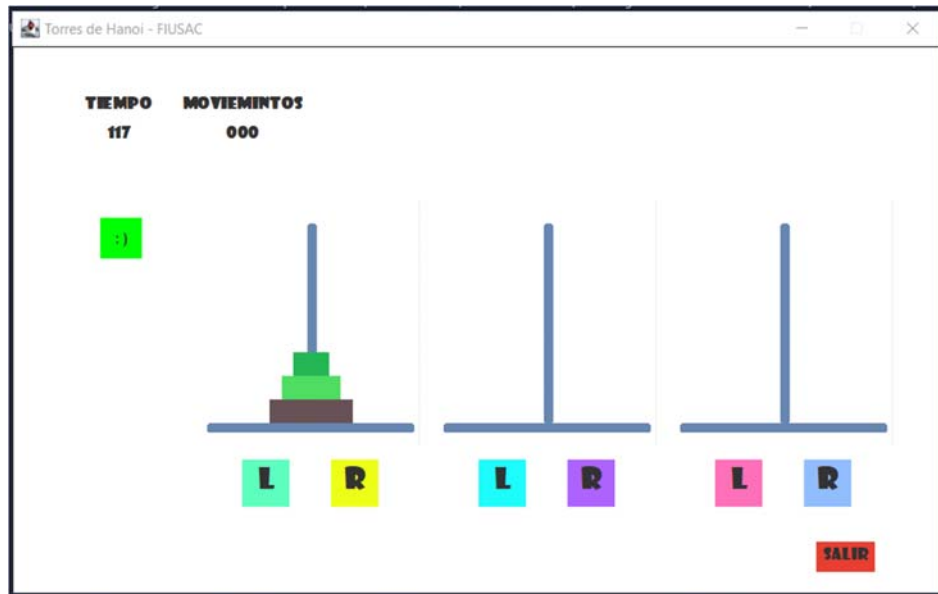
Función de los botones se describe de la siguiente forma:

Nuevo juego:

Ingresara a una pantalla que le mostrara el tablero del juego el cual contara con 3 torres principales, discos para mover a diferentes torres y notificadoros como el tiempo de partida y la cantidad de movimientos, así como mostrara penalizadores los

cuales afectaran positiva o negativamente al jugador incrementando o decrementando su cantidad de tiempo de juego restante.

La pantalla se verá así:



Juego Automático:

El juego será resuelto por la computadora de forma automática, ejecutando algoritmos recursivos para la resolución. El número de discos respetará la configuración actual.

La pantalla se verá así:



Configuración:

Abre el menú de configuración del juego en el cual se podrá elegir la cantidad de discos con los que se desea jugar y también el tiempo que se desea tener.

La pantalla se verá así:



Top 5: Abre una lista con los nombres y puntuaciones de los 5 jugadores con la menor cantidad de movimientos y que hayan logrado finalizar el juego.

La pantalla se verá así:



Salir:

Este botón se encontrará en todas las ventanas dentro del juego por defecto en la esquina inferior derecha y su función principal es regresar a la ventana del menú principal o si se está en esta, Cierra la aplicación.

El botón tiene el siguiente aspecto:

