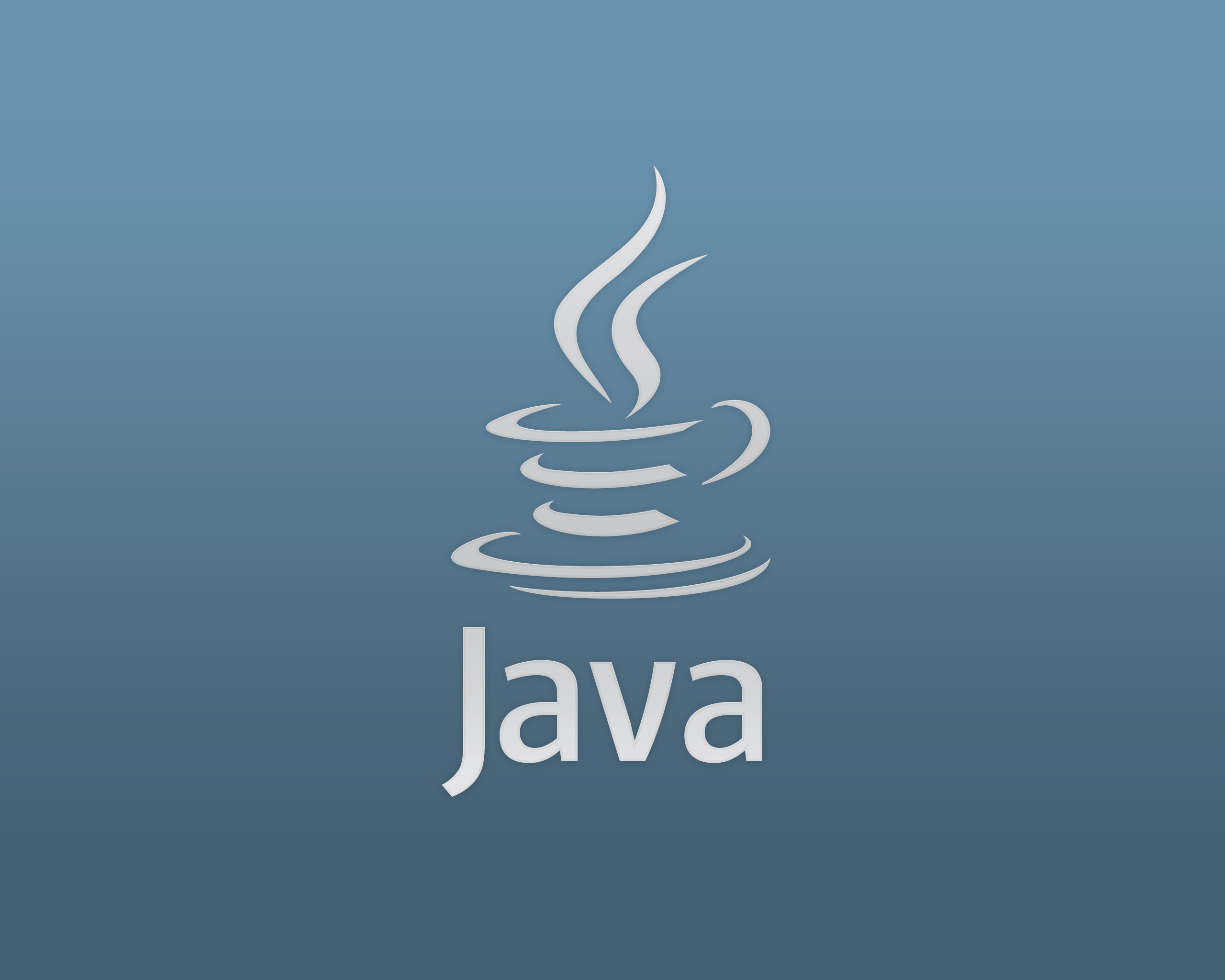
### Laboratorio de Introducción a la programación y computación 1, Sección D.



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:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* 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**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

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 notificadores 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:

Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

**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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**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:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**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:

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

**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:

