

## **Anexo A: Guía de Usuario**

## ■ Antes de jugar

Para poder ejecutar ScrabbleAR se debe tener

- Windows o Linux
- Python versión 3.6
- PySimpleGUI versión 4.19.0
- Pattern versión 3.6

## ■ Inicio

Se ejecuta el archivo llamado “ScrabbleAR” y aparecerá la siguiente ventana:

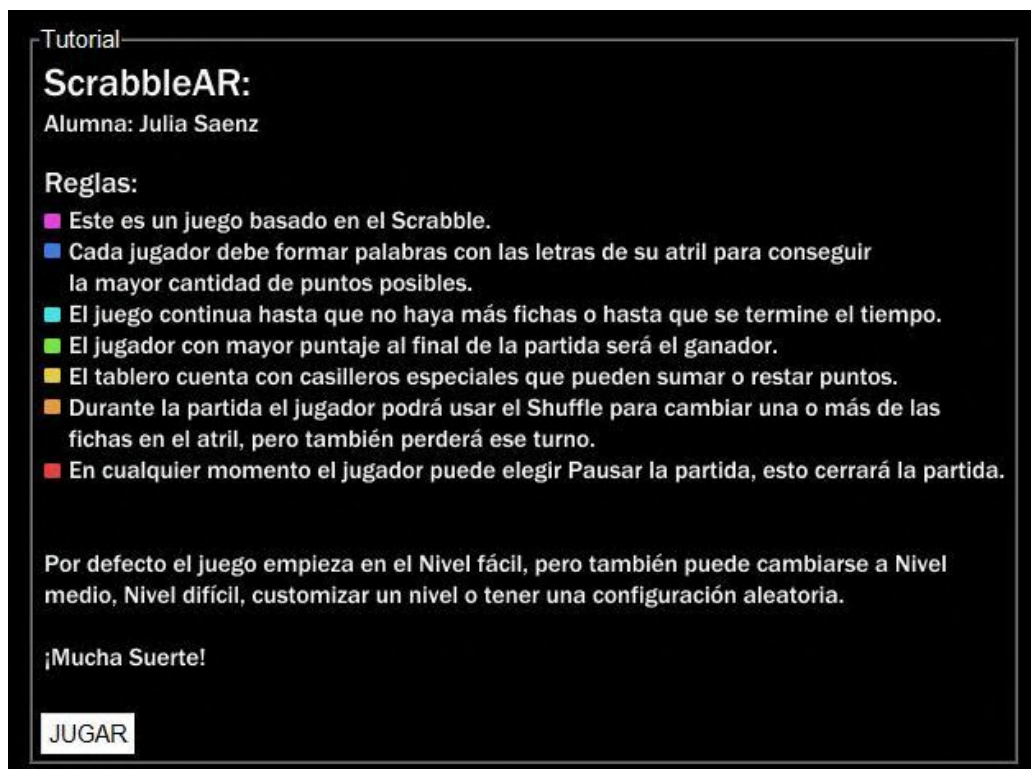


Figura 1: Ventana de tutorial

Luego de leer las reglas se presiona el botón “JUGAR”, que lo llevará a la siguiente ventana:



Figura 2: Ventana de Inicio

En el espacio llamado "TU NOMBRE" debes ingresar el nombre con el que quieras jugar la partida. Este debe tener por lo menos un carácter y máximo 15 caracteres. Luego se puede elegir la dificultad del nivel. "FÁCIL", "MEDIO" y "DIFÍCIL" son las opciones predeterminadas pero también se puede elegir "ALEATORIO", que elegirá dificultad para cada variable al azar, o "CUSTOMIZADO" que le permitirá configurar el nivel de dificultad para cada elemento. En caso de no completar el nombre, su nombre de usuario será "TU NOMBRE" y si no se elige un nivel empezará por defecto en el nivel "FÁCIL".

NUEVA PARTIDA comenzará un nuevo juego, mientras que el botón CONTINUAR solo estará disponible si hay una partida guardada con anterioridad. Si se elige CONTINUAR se abrirá la última partida guardada, con su respectivo nombre de jugador y configuración de dificultad.

Si se selecciona el nivel "CUSTOMIZADO" se abre una nueva ventana en la que se puede seleccionar la dificultad de cada elemento, el nivel general y, si quiere, la cantidad o puntaje de cada letra. Para guardar la configuración y empezar la partida se presiona "CONFIRMAR CAMBIOS"

Figura 3: Ventana de Configuración

|    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A  | E  | I | O | U | B | N | D | F | L | M | P | G | H | V | C | R | S | J | K | Ñ | Q | T | W | X | Y | Z |
| 12 | 12 | 6 | 9 | 5 | 2 | 5 | 5 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 5 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Figura 4: Configuración de letras individual

## La partida

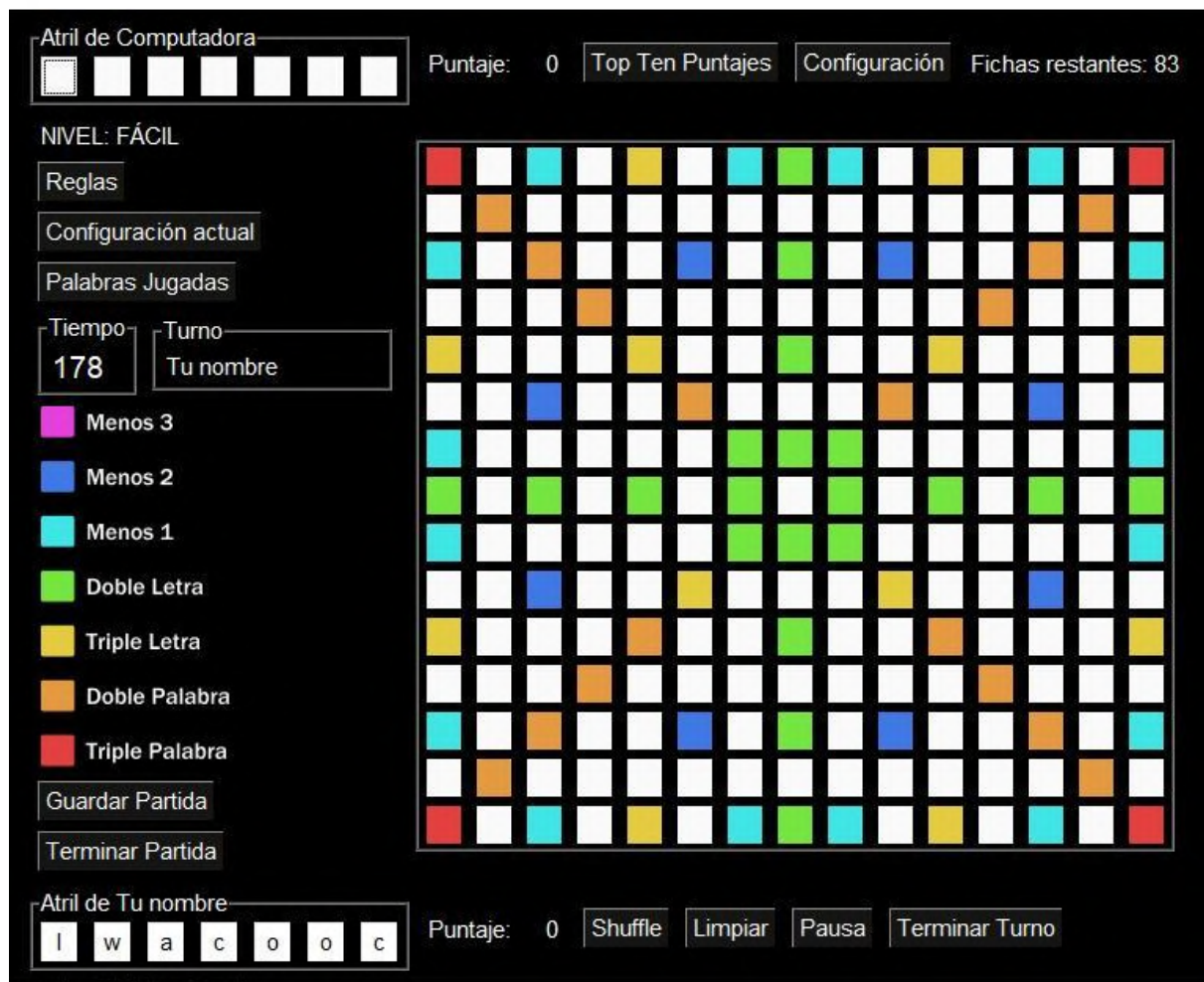
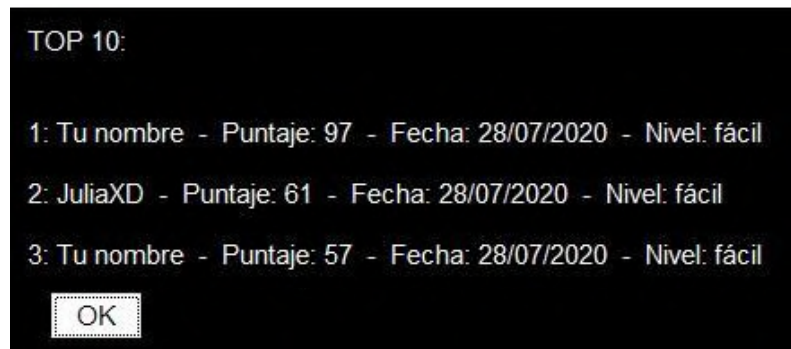


Figura 5: Ventana Principal

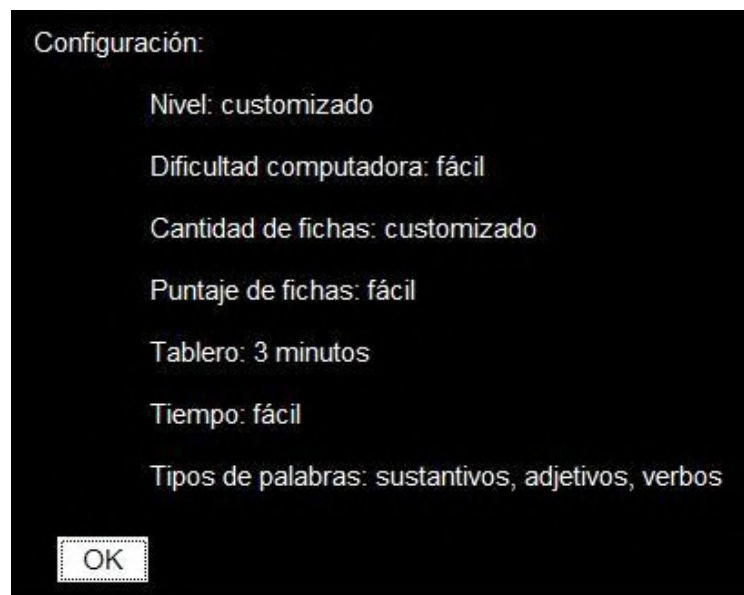
La figura 4 muestra una captura de la partida. De la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha se puede observar.

- El atril de la computadora: No se pueden ver las fichas que tiene el atril
- Puntaje de la Computadora: muestra los puntos actuales de la computadora
- Top Ten Puntajes: Muestra un PopUp con las diez mejores partidas jugadas. Si el historial tiene menos de 10 partidas muestra las que haya guardadas.



*Figura 6: PopUp de Top10*

- Configuración: Permite configurar la dificultad de la partida, si acaso lo desea
- Fichas restantes: Indica cuántas fichas quedan en la bolsa. Si se terminan las fichas se termina la partida
- Nivel: muestra la dificultad en la que se está jugando
- Reglas: Muestra un PopUp con las reglas de la partida
- Configuración actual: Muestra un PopUp especificando la configuración de dificultad actual de la partida



*Figura 7: PopUp de Configuración Actual*

- Palabras Jugadas: Muestra un Popup con la lista de palabras jugadas por jugador en orden y el puntaje de cada una

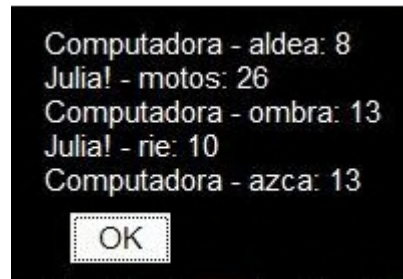


Figura 8: PopUp de Palabras Jugadas

- Tiempo: Un contador del tiempo restante de la partida en segundos, cuando llega a 0 termina la partida
- Turno: Texto que especifica quién está jugando
- Guía: Guía de los puntajes correspondientes a cada color de casileto
- Guardar Partida: Si se guarda la partida esta se cierra y se guarda de forma que cuando se vuelve al Inicio se puede seleccionar CONTINUAR para seguirla. Solo se guarda de a una partida a la vez, por lo que si ya tiene una partida guardada y vuelve a seleccionar GUARDAR PARTIDA se sobrescribira
- Terminar Partida: Si se confirma, termina la partida y anuncia el ganador
- Atril de Jugador: Muestra las fichas del atril del jugador
- Puntaje Jugador: Muestra los puntos acumulados del jugador
- Shuffle: Permite seleccionar entre 1 y 7 fichas de tu atril para intercambiarlas por fichas aleatorias de la bolsa. Esto puede hacerse 3 veces por partida y hacerlo significa saltar un turno.

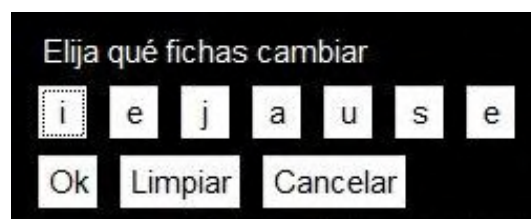


Figura 9: PopUp de Shuffle

- Limpiar: Devuelve todas las fichas ubicadas en el turno actual (no las que se utilizaron en turnos anteriores) al atril
- Pausa: Pausa el juego
- Terminar Turno: Revisa que la palabra sea válida y, si lo es, pasa a ser el turno de la computadora. Si la palabra no es válida vuelven todas las fichas ubicadas en el turno al atril y sigue siendo el turno del jugador

El juego puede terminar de tres formas: Que se acabe el tiempo de la partida, que no haya suficientes fichas en la bolsa para que ambos jugadores tengan 7 fichas o que el jugador presione el botón TERMINAR PARTIDA. En todos estos casos el programa mostrará quién es el ganador sumando el puntaje de todas las palabras jugadas y restando a cada uno el valor de las fichas que les quedaron en el atril. Se mostrará el resultado final en un PopUP y, si el Jugador resultó ganador y su puntaje es lo suficientemente alto para entrar en el Top10 de partidas, se le dará la opción de guardar su partida en el Top10.

Luego de terminada una partida volverá a aparecer la ventana de Inicio y podrá jugar una nueva partida.