

## Manual de Usuario:

### ¿Cómo jugar Sudoku?

Sudoku se juega en una cuadrícula de 9 x 9 espacios. Dentro de las filas y columnas hay 9 "cuadrados" (compuestos de 3 x 3 espacios). Cada fila, columna y cuadrado (9 espacios cada uno) debe completarse con los números del 1 al 9, sin repetir ningún número dentro de la fila, columna o cuadrado. ¿Suena complicado? Como puede ver en la imagen de abajo, cada cuadrícula de Sudoku viene con algunos espacios ya completados; cuantos más espacios se llenen, más fácil será el juego.

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

## Menú Principal:



Contiene 5 botones los cuales hacen las siguientes funcionalidades:

**a) Jugar:**

**Jugar**

Esta opción permite jugar el Sudoku. Muestra una ventana como la siguiente según la configuración:

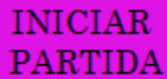
Esta ventana contendrá los siguientes botones:

**Ingresar el nombre:**

**Jugador:**

Aquí deberá incluir su nombre antes de presionar el botón de iniciar partida, ya que si no lo hace no lo dejará iniciar partida

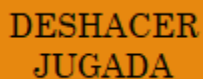
**Botón de iniciar partida:**

Un botón rectangular con un fondo magenta y un borde negro. El texto "INICIAR PARTIDA" está centrado en el botón en una fuente blanca, mayúscula y sans-serif.

Cuando el jugador pica (clic) este botón se inicia el juego y enciende el cronómetro, que puede ser un reloj simple o un temporizador. Una vez que se inicia el juego el jugador selecciona un elemento picándolo en el panel de elementos y luego pica en la casilla de la cuadrícula en donde quiere ponerlo. Cuando pica el elemento se señala de color celeste. Si quiere seleccionar otro elemento lo pica y se desmarca el anterior del panel de elementos.

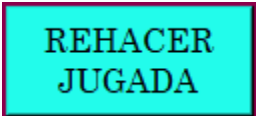
El juego termina cuando el jugador llena todas las casillas de la cuadrícula, ahí para el reloj o el timer (si procede) y despliega: ¡EXCELENTE! JUEGO COMPLETADO. Cuando el juego es completado el programa regresa a la opción de Jugar.

**Botón de deshacer partida:**

Un botón rectangular con un fondo naranja y un borde negro. El texto "DESHACER JUGADA" está centrado en el botón en una fuente negra, mayúscula y sans-serif.

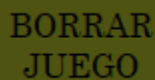
Elimina la última jugada que se hizo dejando la casilla vacía. Puede borrar todas las jugadas que ha hecho.

**Botón de rehacer partida:**

Un botón rectangular con un fondo cian y un borde negro. El texto "REHACER JUGADA" está centrado en el botón en una fuente negra, mayúscula y sans-serif.

Con este botón las jugadas eliminadas pueden volverse a hacer automáticamente.

**Botón de borrar juego:**

Un botón rectangular con un fondo verde oscuro y un borde negro. El texto "BORRAR JUEGO" está centrado en el botón en una fuente blanca, mayúscula y sans-serif.

Cuando se selecciona esta opción saldrá una pregunta qué dirá lo siguiente:

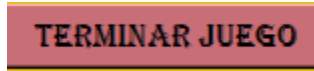
¿ESTÁ SEGURO DE BORRAR EL JUEGO (SI o NO)?

Si responde SI vuelve a la opción de Jugar usando la misma partida, pero eliminando todas las jugadas que hizo.

Si responde NO sigue jugando con el mismo juego.

Se puede seleccionar esta opción solamente si el juego ha iniciado.

#### **Botón de terminar juego:**



Cuando se selecciona esta opción se le pregunta:

¿ESTÁ SEGURO DE TERMINAR EL JUEGO (SI o NO)?

Si responde SI termina de inmediato el juego y se vuelve a mostrar otro juego como si estuviera entrando a la opción de Jugar.

Si responde NO sigue jugando con el mismo juego.

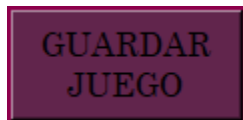
Se puede seleccionar esta opción solamente si el juego ha iniciado de lo contrario no se puede utilizar.

#### **Botón Top X:**



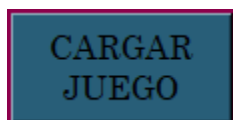
Despliega una pantalla con los mejores tiempos en cada nivel: aquellos que usaron el menor tiempo para completar el juego, esto dependiendo de los datos que se ingresen en la configuración.

#### **Botón de guardar juego:**



Este botón guarda los datos del juego, específicamente el tablero y la entrada del nombre y el reloj, si hay datos guardados suscribe los datos nuevos sobre los guardados.

#### **Botón de cargar juego:**



Este botón carga los datos guardados anteriormente en la ventana, específicamente el tablero y la entrada del nombre.

#### **Nuevos datos en el tiempo del reloj:**

Horas:	<input type="text"/>
Minutos:	<input type="text"/>
Segundos:	<input type="text"/>

Acá se ingresan los datos para actualizar los datos del reloj si el usuario lo desea.

#### **Botón de Actualizar reloj:**

Actualizar reloj
------------------

Este botón actualiza el tiempo del reloj

#### **b) Configuración:**

Configuración
---------------

Esta opción es para indicar las condiciones con que se va a jugar.

Contiene los siguientes datos que se van a guardar en un archivo:

- Nivel
- Reloj
- Cantidad de jugadas desplegadas en el TOP X
- Panel de elementos para llenar la cuadrícula
- Configuración de Partidas: partidas pregrabadas

Juego Sudoku

Reloj:      Dificultad:

☒ Timer      ☒ Fácil  
☐ Si      ☐ Intermedio  
☐ No      ☐ Difícil

Ingrese hora:

Ingrese minutos:

Ingrese segundos:

Cantidad de jugadas desplegadas en el TOP X:

Números	Letras	<input checked="" type="radio"/> Usted lo define
<input checked="" type="radio"/> 1	<input type="radio"/> A	<input type="text" value="1"/>
<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> B	<input type="text" value="2"/>
<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> C	<input type="text" value="3"/>
<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> D	<input type="text" value="4"/>
<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> E	<input type="text" value="5"/>
<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> F	<input type="text" value="6"/>
<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> G	<input type="text" value="7"/>
<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> H	<input type="text" value="8"/>
<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> I	<input type="text" value="9"/>

**c) Ayuda:**

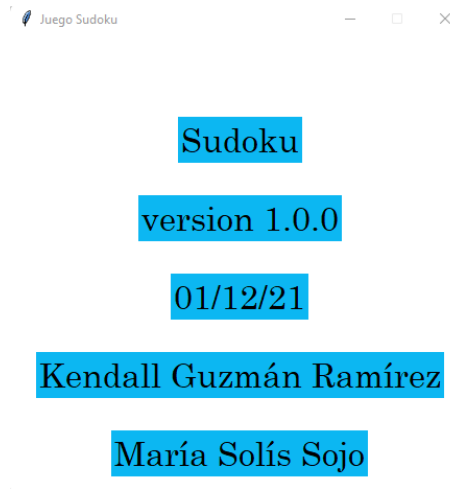
[Ayuda](#)

Esta opción desplegará el manual del usuario (este documento).

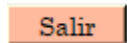
**d) Acerca de:**

[Acerca de](#)

Esta opción la usaremos para desplegar información “Acerca del programa” donde se mostraría los datos del nombre del programa, la versión, la fecha de creación y el autor.



**e) Salir:**



Esta opción se usa para salir del programa.