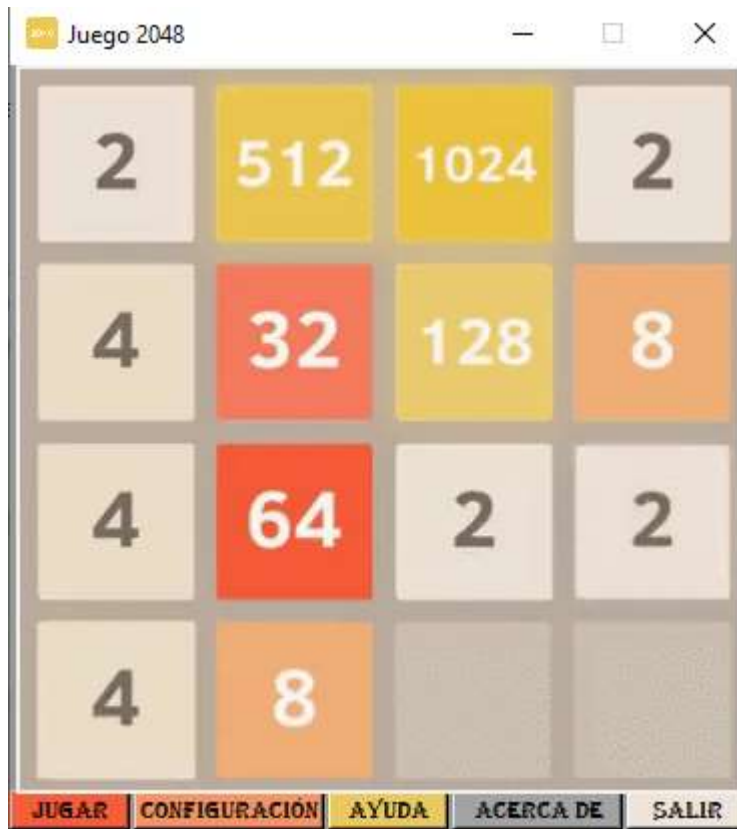


Manual de usuario

¿Cómo jugar 2048?

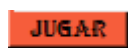
Al empezar el juego aparecen en cualquier parte del tablero dos números que pueden ser 2 o 4. Se utilizarán las teclas direccionales (izquierda, derecha, arriba, abajo) para mover las casillas con los números. Si hay casillas vacías todos los números se mueven hacia esa dirección y se colocan en las casillas vacías. Si al mover las casillas dos números con el mismo valor quedan juntos, estos se unen en uno y forman el resultado es la suma de estos. Sin embargo, la casilla resultante no puede unirse con otra en una misma jugada. Después de realizar una jugada aparecerá nuevamente en una casilla vacía el valor 2 o el valor 4, aleatoriamente. El juego termina si el jugador pierde cuando ya no pueda hacer más movimientos o si el jugador gana cuando logra que una casilla llegue al número 2048.

Menú principal



En esta parte se tienen cinco botones con las siguientes funcionalidades:

A) Jugar



El botón jugar abre el juego, si lo presiona le aparecerá una ventana como la siguiente:



Entrada de nombre

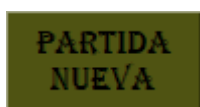
Aquí deberá incluir su nombre antes de presionar el botón de iniciar partida, pues si no lo hace no lo dejará iniciar partida:



Botón de iniciar partida

Al presionar este botón da por iniciado el juego y enciende el cronómetro, que puede ser un reloj simple o un temporizador con cuenta atrás dependiendo de lo escogido en la ventana de configuración a la cual puede acceder desde el menú principal.

Botón de partida nueva



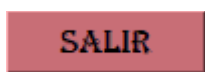
Con este botón reinicia el cronómetro, el tablero y la entrada de nombre, básicamente reinicia la ventana a través de la cual ingresó al presionar el botón jugar.

Botón Top 10

Este botón abre una nueva ventana a través de la cuál se pueden ver los 10 mejores tiempos de ganadores del juego.

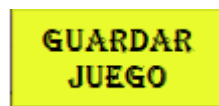


Botón salir



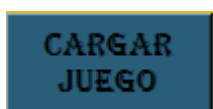
Este botón abre la ventana del menú principal y cierra la del juego.

Botón 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 Cargar Juego

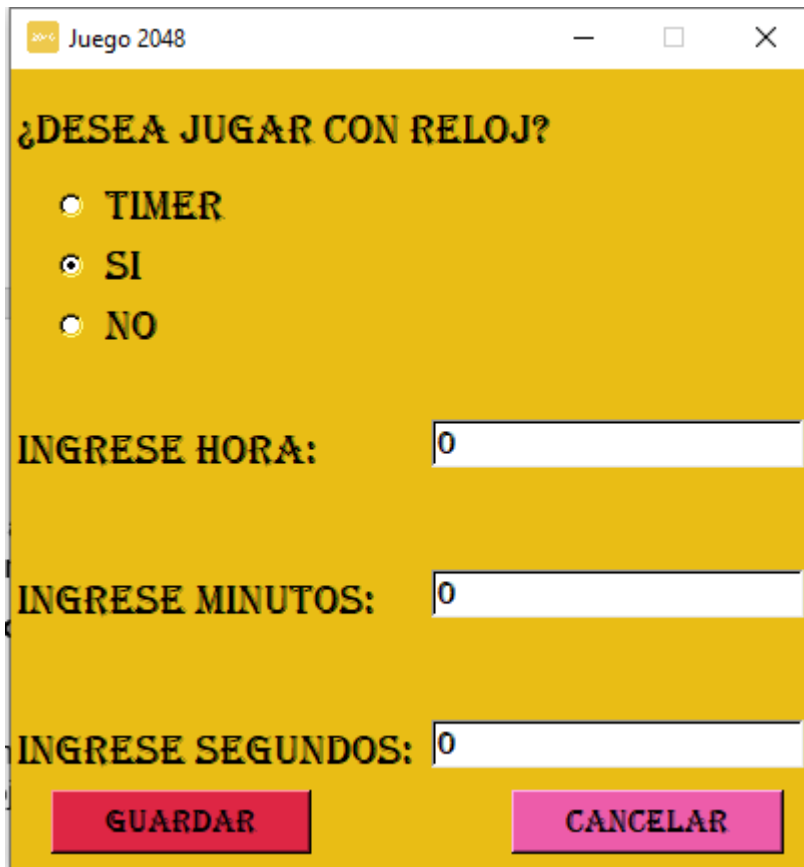


Este botón carga los datos guardados anteriormente en la ventana, específicamente el tablero y la entrada del nombre.

B) Botón configuración

CONFIGURACIÓN

Este botón del menú principal abre la siguiente ventana a través de la cuál se puede cambiar de reloj a cronómetro o sin ninguno de los dos:



¿DESEA JUGAR CON RELOJ?

☐ TIMER

☒ SI

☐ NO

INGRESE HORA: 0

INGRESE MINUTOS: 0

INGRESE SEGUNDOS: 0

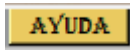
GUARDAR CANCELAR

Para guardar la configuración debe presionar el botón con el texto “guardar” y para descartar, debe presionar el botón con el texto “cancelar”, si presiona el de cancelar quedará con la configuración predeterminada o con la configuración previamente elegida por el usuario.

Si presiona la opción “timer” en la ventana de juego aparecerá un cronometro con los datos de hora, minutos y segundos indicados por el usuario en la ventana de configuración, si presiona sí, simplemente aparecerá un reloj que cuenta los segundos, minutos y horas de juego.

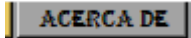
Por otro lado, si presiona la opción de no, desaparece el reloj en la ventana de juego.

C) Botón ayuda

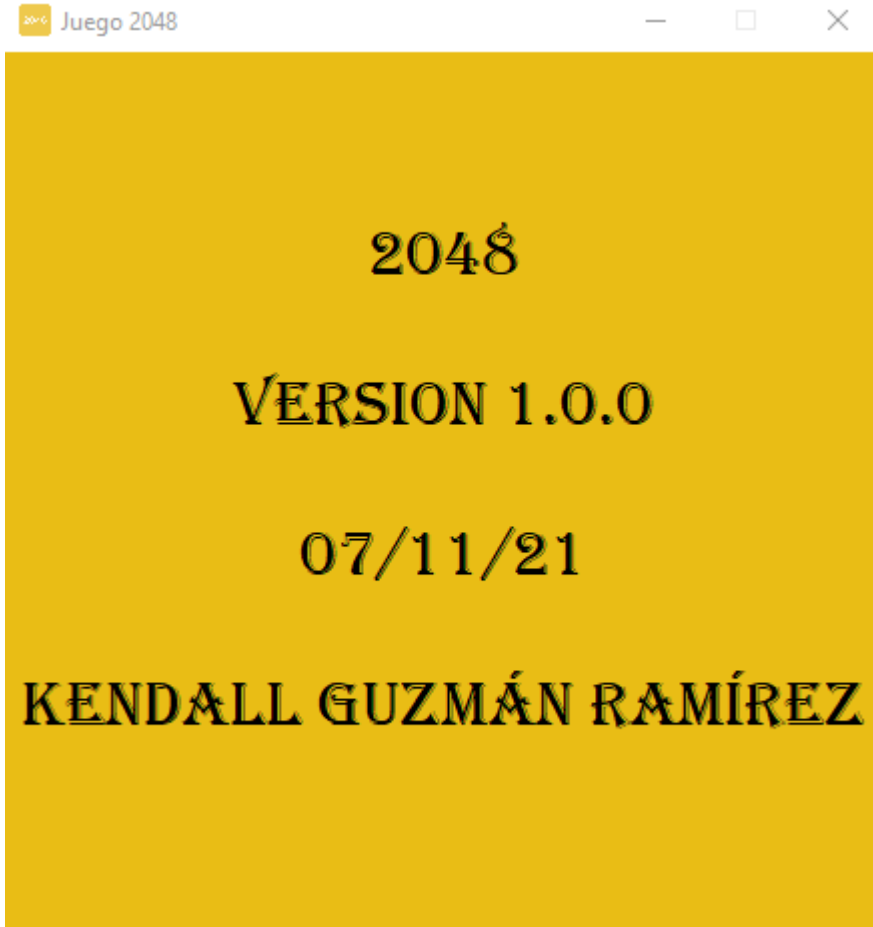


Si presiona este botón se despliega este manual.

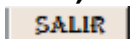
D) Botón Acerca de



Si presiona este botón despliega los datos de nombre del juego, versión, fecha de creación y nombre del creador, o sea la ventana insertada a continuación:



E) Botón Salir



Cierra el juego al cerrar la ventana de menú.