

## Manual de usuario del programa Futoshiki

En este manual de usuario se va a detallar el funcionamiento del programa Futoshiki en Java. El programa se encarga de realizar un rompecabezas originario de Japón llamado Futoshiki y permitir a los usuarios realizar la acción de jugar a este rompecabezas.

Para explicar el manejo del programa primero se va a explicar las características del programa y sus diferentes funciones para después explicar con un ejemplo de como funcionaria normalmente el programa

### Uso del Programa:

#### 1. Ejecución del programa

- 1.1. Abrir el proyecto programa2Futoshiki.
- 1.2. Compilar y ejecutar el proyecto.

#### 2. Configuración

- 2.1. En el menú principal, el cual es lo primero que se ve al ejecutar el proyecto, hay una barra en la parte de arriba de la ventana en la cual se encuentra la opción Configuración la cual se encarga de configurar el juego a la preferencia del usuario
- 2.2. En la configuración se puede elegir las siguientes opciones:
  - 2.2.1. **Tamaño de la cuadrícula:** El tamaño posible es desde 3x3 a 10x10
  - 2.2.2. **Nivel del juego:** Aquí se elige la dificultad del juego (Fácil, Intermedio, Difícil)
  - 2.2.3. **Multinivel:** Esta opción habilita el poder jugar varias partidas de manera seguida. **(No incorporado en el programa)**
  - 2.2.4. **Uso del Reloj:** El reloj es una opción la cual nos permite decidir si queremos tener un Cronometro o un Temporizador al momento de realizar nuestro futoshiki, en caso de no querer un reloj también se puede elegir no tener ninguno de los dos.
  - 2.2.5. **Posición en la ventana del panel de dígitos:** Esta función nos permite elegir si queremos que el panel de dígitos el cual sirve para rellenar nuestro futoshiki se encuentre a la derecha o a la izquierda.
- 2.3. Opcionalmente podemos elegir registrarnos en la aplicación seleccionando en el apartado Nombre del jugador
  - 2.3.1. Si seleccionamos Nombre del jugador entonces nos aparecerá una ventana la cual nos va a permitir realizar las siguientes acciones:
    - 2.3.1.1. **Recuperar Contraseña:** Al seleccionar esta opción se nos habilitara botones y campos de texto en los cuales, usando nuestro nombre y correo, podremos recuperar la contraseña que tenemos vinculada a un nombre específico.
    - 2.3.1.2. **Registrarse:** En esta opción podemos registrar a un nuevo jugador escribiendo un nombre en el primer campo de texto y una contraseña en el segundo. (El nombre tiene que ser único en la aplicación)

**2.3.1.3. Iniciar:** Si ya tenemos un jugador registrado entonces podemos iniciar sesión en el programa colocando nuestro nombre en el primer campo y la contraseña en el segundo

**2.3.2.** En caso de no querer registrar un nuevo jugador el juego automáticamente le asignará el rango de incognito con el cual podrá jugar el juego, pero no se podrá guardar su tiempo en el Top10

### **3. Jugar**

**3.1.** Al presionar esta opción se desplegará una ventana en la cual se encontrarán los siguientes objetos:

**3.1.1. Borrar:** Una vez iniciado el juego nos permite borrar las jugadas manualmente regresándolas a vacío. Si te encuentras en modo borrar el botón se pondrá de color verde y para salir hay que volver a presionar el botón.

**3.1.2. Panel de números:** Dependiendo de la configuración que tenga el programa el panel de números tendrá una cantidad de números u otra. Esto es realizado para poder rellenar de forma correcta el juego con las opciones válidas para el tamaño de este.

**3.1.3. Iniciar Juego:** Dependiendo del nivel de dificultad y el tamaño de juego que elegimos se desplegará una partida de Futoshiki. Además, si tenemos el reloj activado en Cronometro entonces el cronometro empezará y al finalizar este se detendrá para después ser guardado en la opción Top10. Si se posee el Temporizador entonces el juego se detendrá cuando el temporizador llegue a 0  
**(La detención del juego no fue incorporado en el programa)**

**3.1.4. Reloj:** Si seleccionaste algún tipo de reloj entonces se desplegarán unos cuadros con la información de los segundos, minutos y horas.

**3.1.5. Borrar Jugada: (No incorporado)**

**3.1.6. Borrar Juego: (No incorporado)**

**3.1.7. Guardar Juego: (No incorporado)**

**3.1.8. Rehacer Jugada: (No incorporado)**

**3.1.9. Terminar Juego: (No incorporado)**

**3.1.10. Cargar Juego: (No incorporado)**

**3.2.** En nombre de jugador saldrá incognito si decidiste no poseer un nombre de jugador

### **4. Top10**

**4.1.** Al seleccionar esta opción se desplegará una ventana en la cual se nos mostrará la información de los mejores tiempo en los tres tipos de dificultad del juego.

### **5. Ayuda**

**5.1.** Si seleccionamos esta opción se abrirá en la computadora un PDF con este manual de usuario.

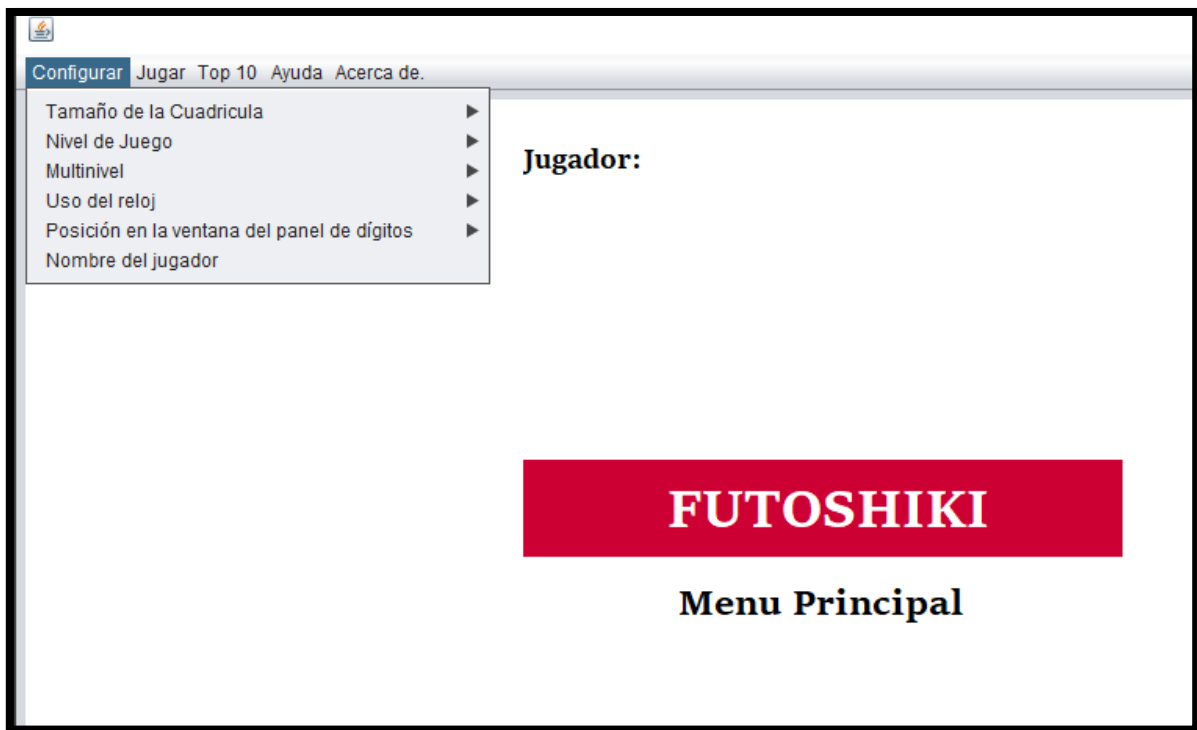
### **6. Acerca de**

**6.1.** Si seleccionamos esta opción se mostrará una ventana en la cual se muestra información general del programa

Ahora procederemos a ejemplificar el uso del programa:

**Ejemplo:**

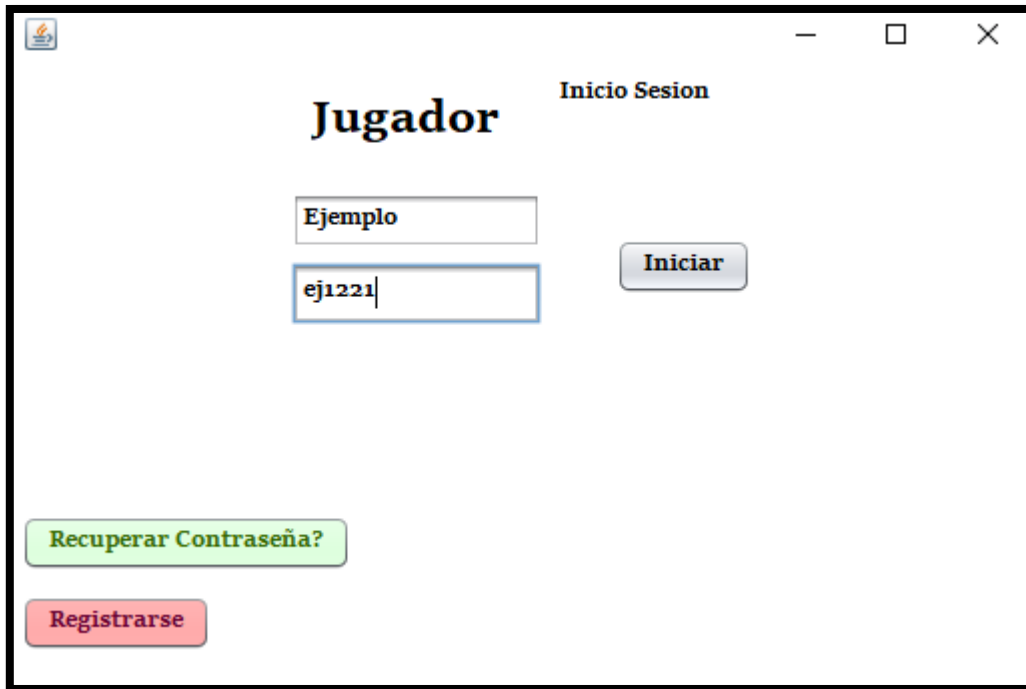
## 1. Configuramos el programa (Opcional):



## 2. Registramos un nombre al jugador (Opcional)

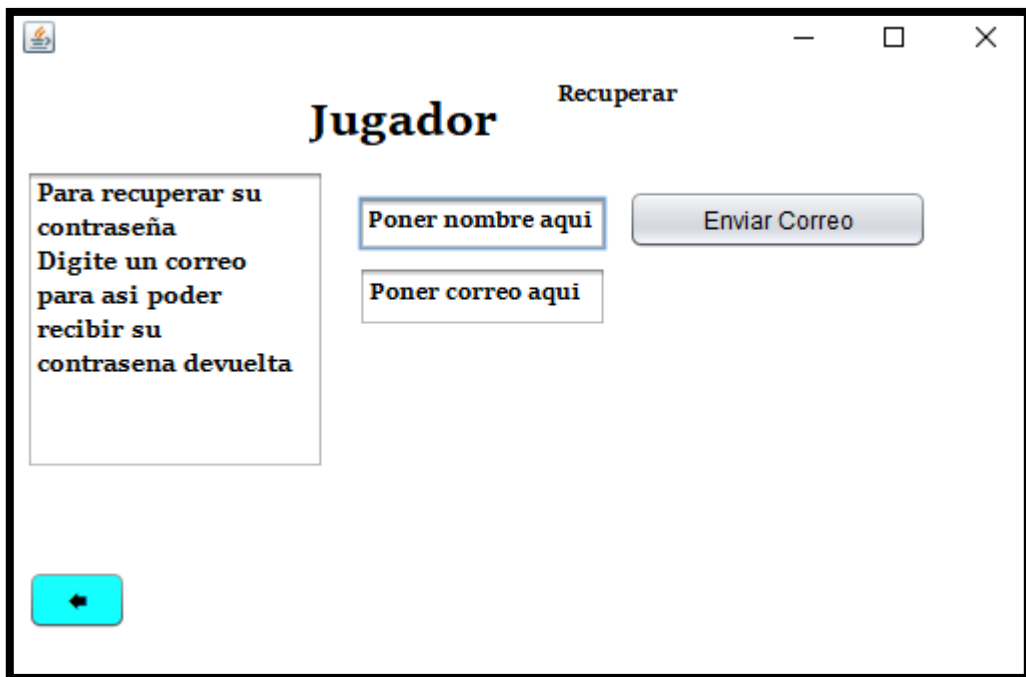


### 3. Iniciamos sesión con el jugador:



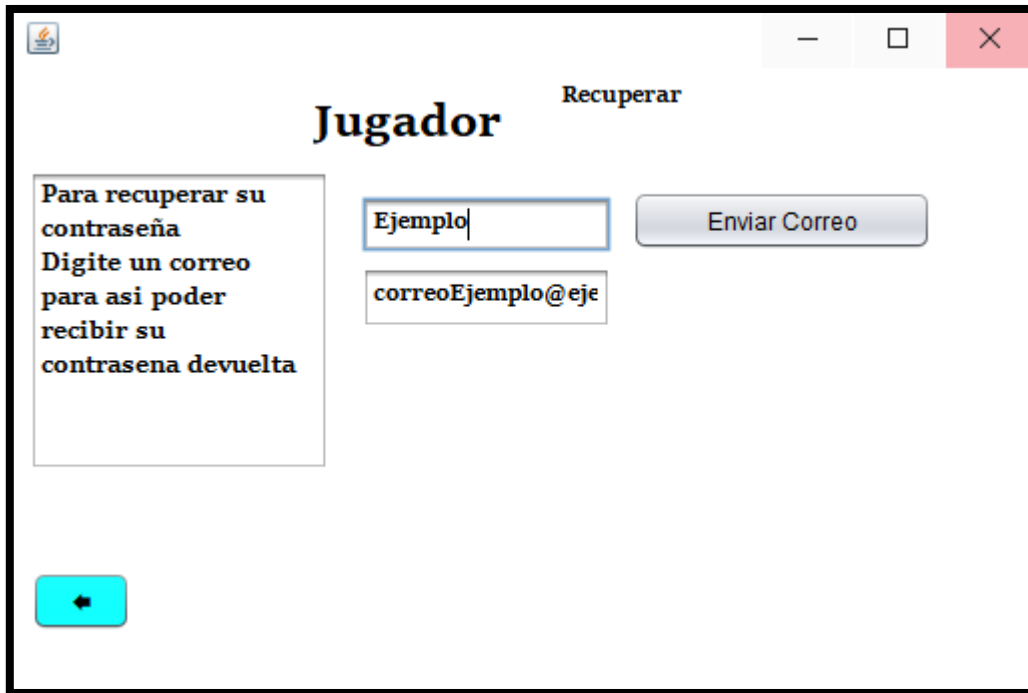
The screenshot shows a window titled "Inicio Sesion" with the heading "Jugador". It contains two input fields: the first is labeled "Ejemplo" and the second contains the text "ej1221". To the right of these fields is a button labeled "Iniciar". At the bottom left, there are two buttons: "Recuperar Contraseña?" (highlighted in green) and "Registrarse" (highlighted in red).

### 4. Antes de seguir y para fines del ejemplo vamos a fingir que olvidamos la contraseña, así que seleccionamos "Recuperar Contraseña"



The screenshot shows a window titled "Recuperar" with the heading "Jugador". On the left, a text box contains the instructions: "Para recuperar su contraseña Digite un correo para asi poder recibir su contrasena devuelta". To the right, there are two input fields: the first is labeled "Poner nombre aqui" and the second is labeled "Poner correo aqui". To the right of these fields is a button labeled "Enviar Correo". At the bottom left, there is a blue button with a back arrow icon.

5. Rellenamos la información y nos llegara un correo con la contraseña que olvidamos



The screenshot shows a web application window titled "Jugador" with a "Recuperar" button. The window contains a text box for email, a button "Enviar Correo", and a message box with instructions.

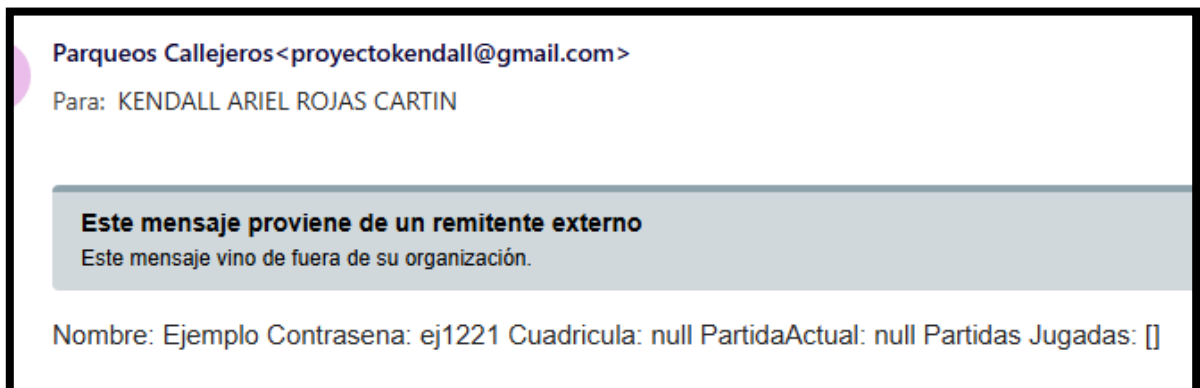
Para recuperar su contraseña  
Digite un correo para así poder recibir su contraseña devuelta

Ejemplo

correoEjemplo@eje

Enviar Correo

6. Nos debería llegar algo así: (Adicionalmente se envía más información sobre el usuario)



Parqueos Callejeros <proyectokendall@gmail.com>  
Para: KENDALL ARIEL ROJAS CARTIN

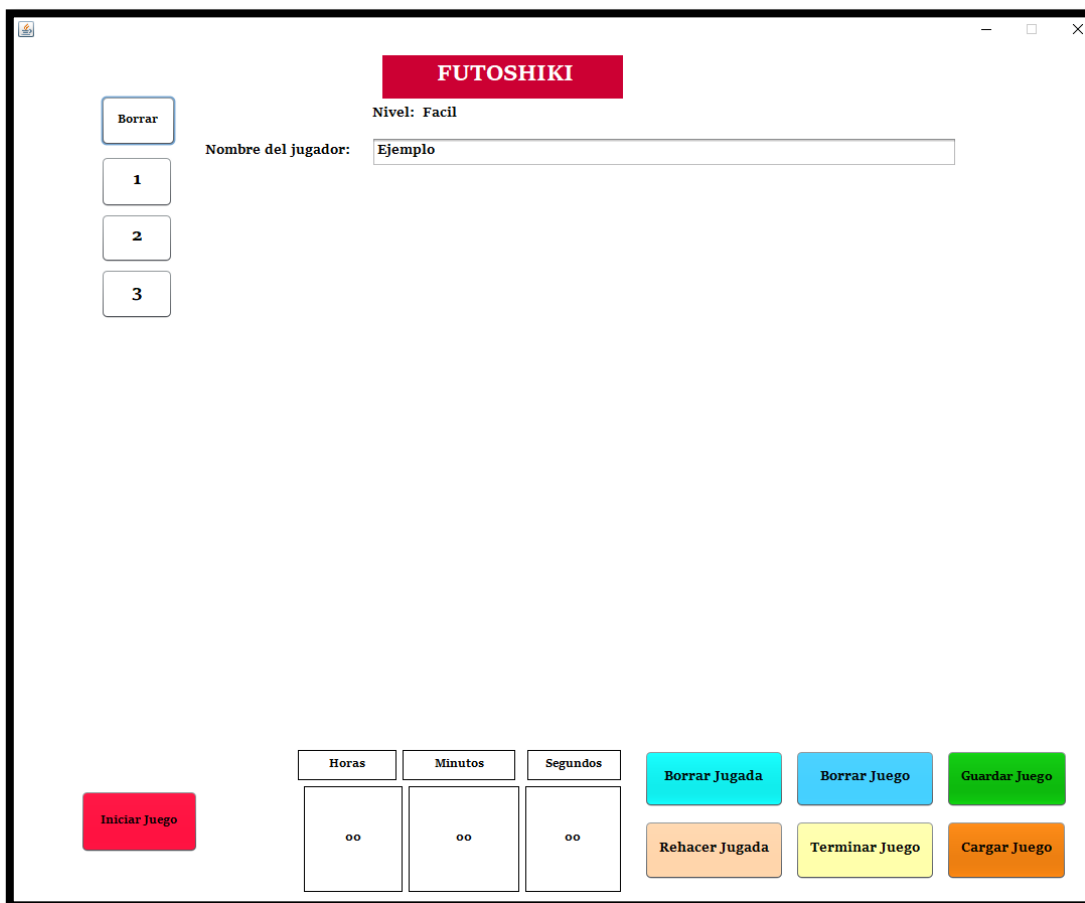
**Este mensaje proviene de un remitente externo**  
Este mensaje vino de fuera de su organización.

Nombre: Ejemplo Contraseña: ej1221 Cuadrícula: null PartidaActual: null Partidas Jugadas: []

**7. Volviendo al menú principal nos aparecerá que el espacio jugador ahora pone nuestro nombre**



8. Seleccionamos el botón jugar. Al hacer esto se desplegará la siguiente ventana (En esta configuración la cuadrícula es 3x3, el panel de números está a la izquierda, la dificultad fácil y el reloj esta activado y puesto como cronometro):



**FUTOSHIKI**

Nivel: Facil

Nombre del jugador:

Borrar

1

2

3

Iniciar Juego

Horas Minutos Segundos

00 00 00

Borrar Jugada Borrar Juego Guardar Juego

Rehacer Jugada Terminar Juego Cargar Juego

9. Seleccionamos iniciar juego para empezar a jugar. Esto nos desplegara conjunto de botones los cuales simulan el juego de futoshiki. Además, el tiempo empezó a avanzar y no se detendrá hasta terminar la partida.

Borrar

1

2

3

FUTOSHIKI

Nivel: Facil

Nombre del jugador: Ejemplo

<

3

2

>

Horas

Minutos

Segundos

0

1

25

Borrar Jugada

Rehacer Jugada

Borrar Juego

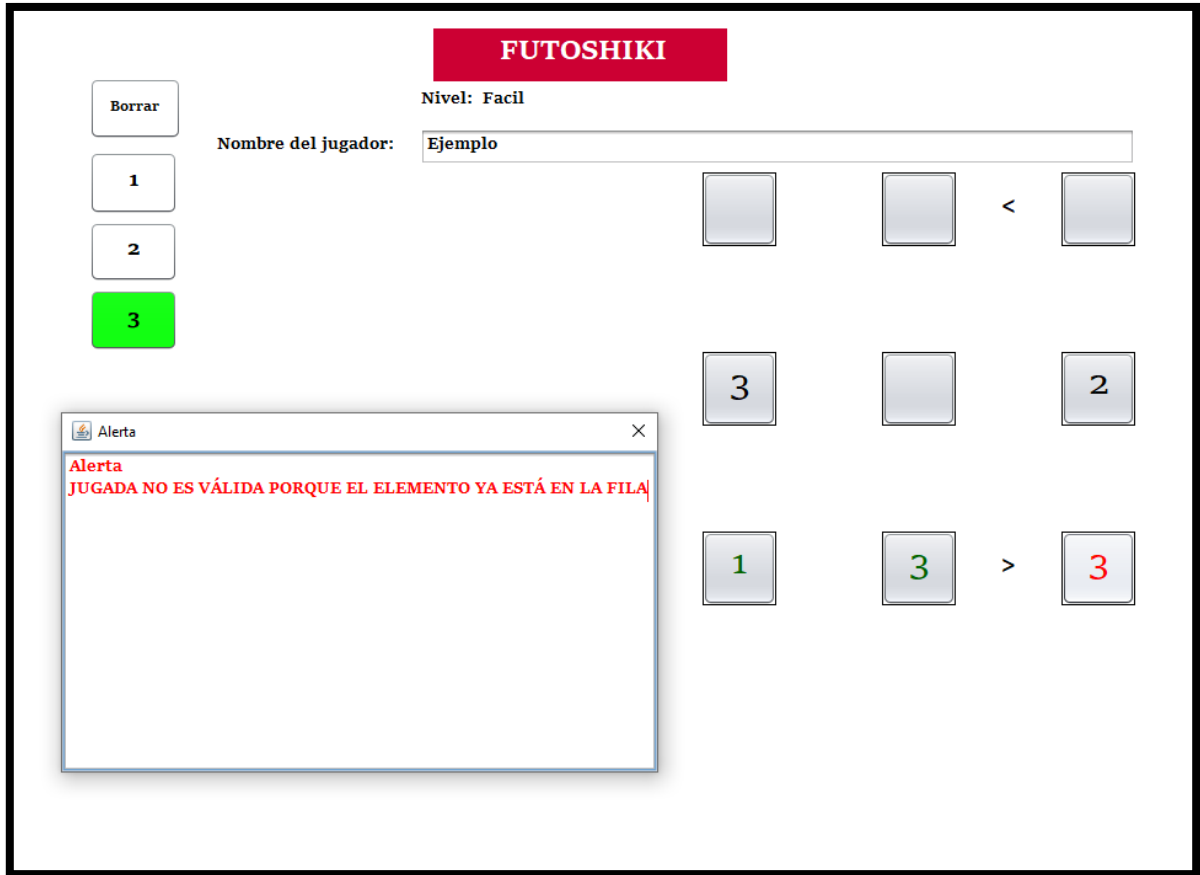
Terminar Juego

Guardar

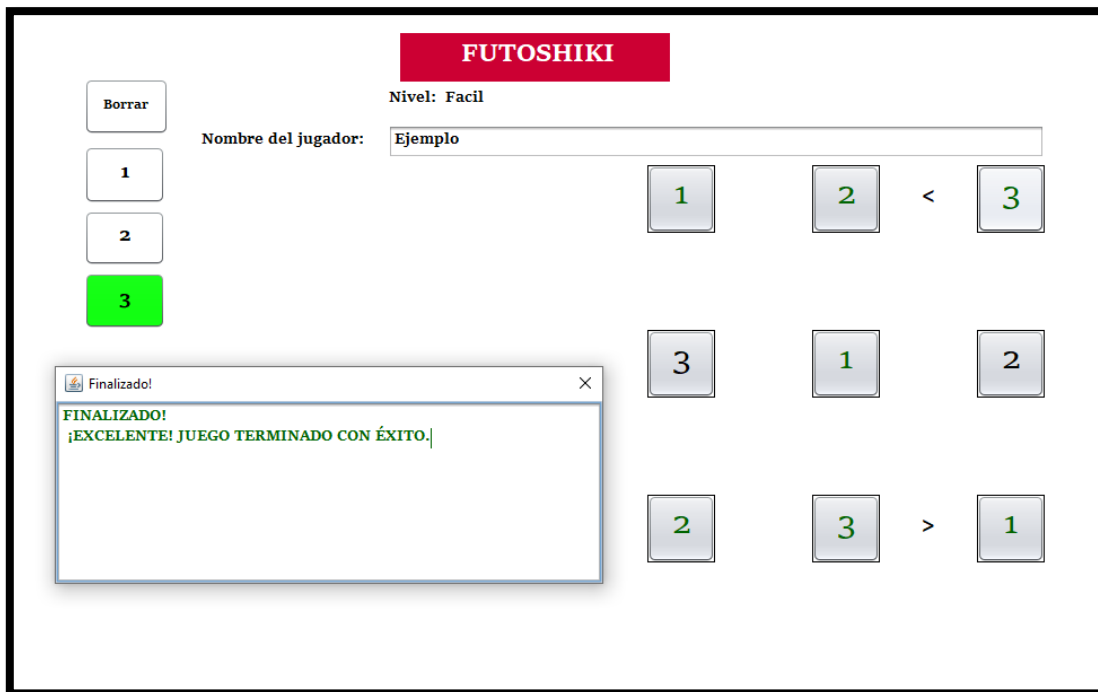
Cancelar

10. El juego ya funciona correctamente. Vamos a equivocarnos a propósito para demostrarlo (En este caso es un error de fila, pero existen otro tipo de alertas)





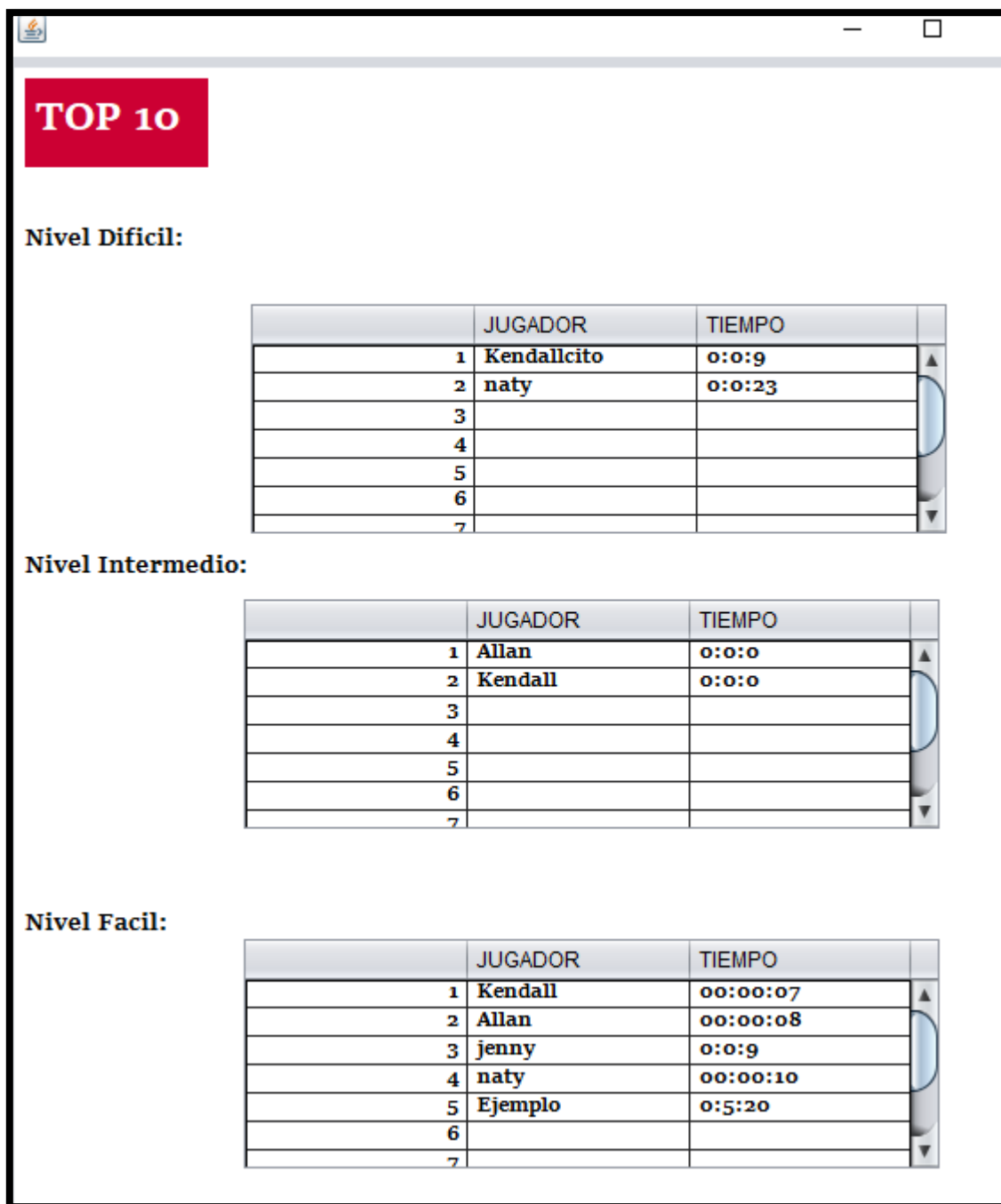
## 11. Ahora terminaremos el juego correctamente



12. Una vez terminado el juego y debido a que tenemos el cronometro seleccionado podemos ir a ver que tal queda nuestra partida en el Top 10 de la dificultad Fácil

Por lo cual en el menú principal ahora seleccionaremos la opción de Top10

Como podemos observar ahí se encuentra nuestra posición en la tabla de top 10 en fácil.



**TOP 10**

**Nivel Dificil:**

	JUGADOR	TIEMPO
1	Kendallcito	0:0:9
2	naty	0:0:23
3		
4		
5		
6		
7		

**Nivel Intermedio:**

	JUGADOR	TIEMPO
1	Allan	0:0:0
2	Kendall	0:0:0
3		
4		
5		
6		
7		

**Nivel Facil:**

	JUGADOR	TIEMPO
1	Kendall	00:00:07
2	Allan	00:00:08
3	jenny	0:0:9
4	naty	00:00:10
5	Ejemplo	0:5:20
6		
7		

13. Esto seria todo el programa. Si necesitaras ayuda entonces selecciona la opción de Ayuda para observar el manual o por otro lado si quieres información del programa selecciona la opción Acerca de. ¡Gracias por jugar!

