

# **FUTOSHIKI**

manual del usuario

# Introducción a Futoshiki

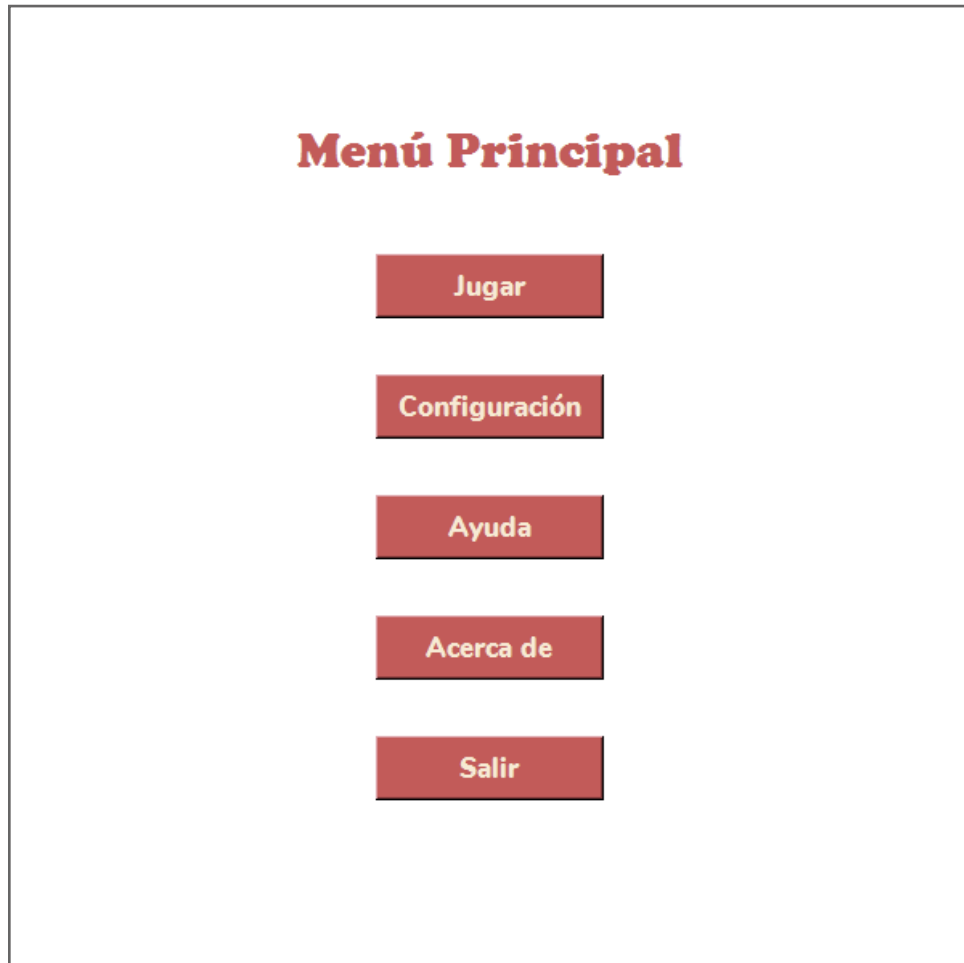
Futoshiki es un pasatiempo de lógica originario de Japón, desarrollado por Tamaki Seto en 2001. Su nombre significa “desigualdad”.

En este pasatiempo hay que llenar con dígitos las casillas de una cuadrícula de tal forma que cada dígito no se repita ni en la fila ni en la columna a que pertenece y los dígitos cumplan con restricciones de desigualdad: mayor que ( $>$ ) o menor que ( $<$ ). Las restricciones de desigualdad pueden estar a nivel de filas (entre dos casillas horizontales) o a nivel de columnas (entre dos casillas verticales). La cuadrícula debe tener la misma cantidad de filas y de columnas.

Se debe llenar cada fila y columna con dígitos desde el 1 hasta el número que corresponde a la cantidad de filas/columnas.

# Opciones del Menú Principal

Al ingresar al juego, le aparecerá el siguiente menú:



A continuación se detallan cada una de las opciones y sus funciones.

## Salir

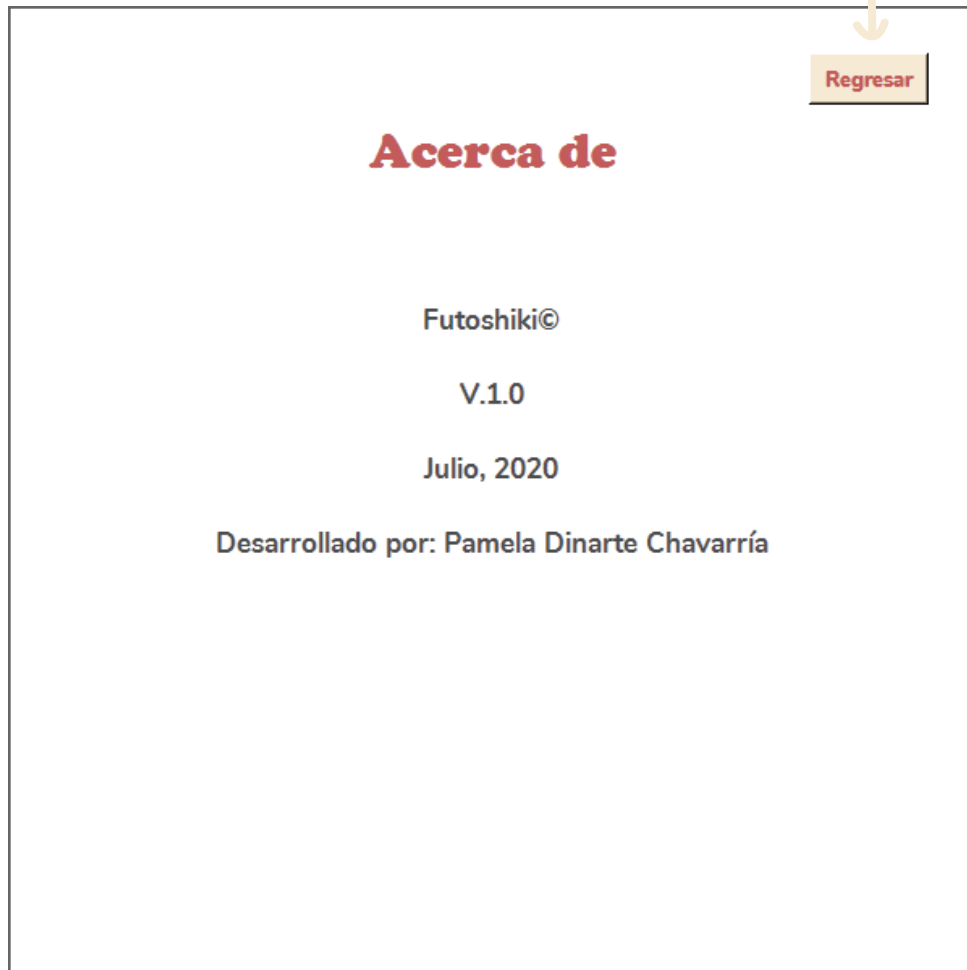
---

Se cerrará el juego inmediatamente.

## Acerca de

---

Despliega una ventana con los datos del juego. Puede volver al Menú Principal presionando el botón Regresar.



## Ayuda

---

Despliega este manual del usuario.

## Configuración

---

Al presionar este botón, usted verá la siguiente pantalla:

Seleccione el nivel que desea aquí:

The screenshot shows a configuration screen titled 'Configuración' in red. In the top right corner is a yellow button labeled 'Regresar'. Below the title, the 'Nivel:' section has three radio button options: 'Fácil' (selected), 'Intermedio', and 'Difícil'. A yellow arrow points from the text 'Seleccione el nivel que desea aquí:' to the 'Fácil' option. The 'Reloj:' section has three radio button options: 'Sí' (selected), 'No', and 'Timer'. To the right of these are three input fields labeled 'Horas:', 'Min:', and 'Seg:'. A yellow arrow points from the 'Reloj:' label to the 'Sí' option. The 'Posición del panel de dígitos:' section has two radio button options: 'Derecha' (selected) and 'Izquierda'. A yellow arrow points from the text 'Aquí puede seleccionar el tipo de reloj que desea...' to the 'Reloj:' section. Another yellow arrow points from the text 'Si desea cambiar la posición del panel que contiene los dígitos para colocar, puede seleccionar alguna de estas opciones:' to the 'Posición del panel de dígitos:' section. At the bottom center is a red button labeled 'Guardar configuración'.

Aquí puede seleccionar el tipo de reloj que desea. La opción Sí le muestra un cronómetro, la opción No mide el tiempo como cronómetro pero no se despliega en la pantalla y la opción Timer funciona como temporizador.

Si desea cambiar la posición del panel que contiene los dígitos para colocar, puede seleccionar alguna de estas opciones:

**NOTA: DEBE PRESIONAR EL BOTÓN 'GUARDAR CONFIGURACIÓN' SI DESEA GUARDAR LOS AJUSTES.**

## Jugar

Al presionar este botón, usted verá la siguiente pantalla:

Debe escribir su nombre antes de iniciar la partida.

**FUTOSHIKI**

NIVEL FÁCIL

Nombre del jugador:

Regresar

En estas casillas se colocan los números

3	>					1
v				^	^	2
v						3
						4
			4			5
	v					

Aquí selecciona el dígito y después presiona la casilla

Iniciar juego    Borrar jugada    Terminar juego    Borrar juego    Top 10

Guardar Juego    Cargar Juego

Para comenzar a jugar, presione en Iniciar Juego.

Si desea cargar una partida guardada anteriormente, presione el botón en la parte inferior derecha que dice Cargar Juego.

NOTA: LOS BOTONES CUYAS LETRAS ESTÁN EN GRIS ESTÁN DES-ACTIVADOS HASTA QUE SE INICIE LA PARTIDA.

Una vez iniciada la partida, se desactivarán las funciones de escribir nombre, cargar juego e iniciar juego.

Se activarán el panel de botones y los demás botones de la parte inferior.

The screenshot shows the 'FUTOSHIKI' game interface. At the top, the title 'FUTOSHIKI' is in red. Below it, 'NIVEL FÁCIL' is displayed. A text input field for 'Nombre del jugador:' contains the text 'Jugador'. To the right is a 'Regresar' button. The main game area is a 5x5 grid of yellow squares. Some squares contain numbers (2, 5) or operators (>, <, ^, v, ^). To the right of the grid are five red buttons labeled 1, 2, 3, 4, and 5. Below the grid is a row of five red buttons: 'Iniciar juego', 'Borrar jugada', 'Terminar juego', 'Borrar juego', and 'Top 10'. At the bottom, there is a timer section with 'Horas' (0), 'Min' (0), and 'Seg' (1) labels. To the right of the timer are two red buttons: 'Guardar Juego' and 'Cargar Juego'. Two yellow arrows point from the text below to the 'Guardar Juego' button and the timer section.

Puede guardar la partida y sus jugadas en cualquier momento del juego, con solo presionar en Guardar Juego.

El reloj comienza a correr o no aparece, según el modo seleccionado en la configuración.

A continuación se detallan las funciones de los demás botones:


**Borrar Jugada:** presiónelo para eliminar jugadas.

**Terminar Juego:** cierra la partida y abre una nueva.

**Borrar Juego:** borra todas las jugadas y reinicia la partida.

**Top 10:** despliega el registro de las marcas impuestas en cada nivel

El tiempo se detiene cuando ingresa al top 10. Cuando desee volver a la ventana de juego, presione la X.



Top 10					
Nivel Difícil		Nivel Intermedio		Nivel Fácil	
Jugador	Tiempo	Jugador	Tiempo	Jugador	Tiempo
1. Pamela	00:00:34	1. Jugador 2	00:00:31	1. Pamela 3	00:00:28
2. Pamela 2	00:00:36	2. Jugador 1	00:00:31	2. Pamela 4	00:00:30
		3. Jugador 3	00:00:36	3. Pamela 2	00:00:39
				4. Pamela 1	00:00:51