**MANUAL DE USUARIO**

**Iniciar juego:**

-En estas dos casillas se pueden elegir el número de jugadores y de fichas, siendo máximo 4 y mínimo 2 jugadores, y máximo 4 y mínimo 1 fichas. Una vez elegido se le da al botón “jugar”

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**información de juego:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

-en este aparatado se ve la información de lo que pasa en el tablero (quien empieza, que jugador lleva el turno y cual ficha se juega) además el resultado de cada dado, los dados se juegan de forma automática

**Quien empieza:**

-de forma automática cada jugador tirara dados y el que saque el mayor puntaje empieza el juego

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Sacar por primera vez fichas:**

-para sacar las fichas del tablero se tendrá que sacar par y automáticamente le aparece la opción de sacar fichas al jugador del turno, por cada turno de jugador se podrá tirar hasta 3 veces para sacar el par y esto pasará hasta que saque las fichas por primera vez.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**Jugar:**

-Cuando inicie el turno del jugador tendrá en información los dados que saco, y se recorrerá cada ficha disponible del jugador para que haga su movimiento, la ficha seleccionada tendrá una X encima

**Ficha escogida:**

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Si la ficha elegida no tiene movimientos validos con los dados actuales de forma automática pasara a la siguiente ficha

Si la ficha tiene un movimiento valido, la casilla o casillas validas aparecerán de la siguiente forma

, solo se tiene que dar click para hacer el movimiento

también existe el botón “pasar de ficha” por si se decide no hacer ningún movimiento con la ficha actual (ojo no se podrá devolver a una ficha anterior y solo se puede un movimiento por cada una)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Como este juego es PARQUÉS PICAPIEDRA el jugador solo se podrá mover entre salidas y seguros

**-comer fichas:**

Si una ficha se mueve a una casilla donde hay otras fichas de otro color estas serán “comidas” y van a la cárcel, pero esto solo sucede en casillas de “seguro” y en las de salidas no se puede hacer excepto con fichas que estén saliendo de la cárcel.

**-Salir de la cárcel:**

Si el jugador saca par podrá sacar las fichas que tenga en la cárcel, pero perderá el puntaje de los dados, puede elegir sacarlas o no

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**-sacar par:** si el jugador sacar par podrá jugar otra vez en el turno siguiente, si saca tres veces seguidas podrá sacar una ficha de su elección de la partida, Se saca la ficha que esta escogida en el momento.

**-Ganar:**

Para ganar el jugador tendrá que darle una vuelta con cada ficha al tablero y sacarlo de este, para lograrlo tendrá que llegar hasta el primer seguro de su color con cada ficha y esa ficha tendrá que sacar un 8 para salir, se habilitará un botón en el centro del tablero al que se le dará click para sacar la ficha.

Gana el primer jugador en lograr esto.

Aplicación, Tabla, Calendario

Descripción generada automáticamente Una captura de pantalla de un celular con texto e imágenes

Descripción generada automáticamente con confianza media

**MANUAL TECNICO**

Introducción: a continuación, se dará detalle de los requerimientos para usar el programa, con cual lenguaje fue hecho y que herramientas fueron usadas.

Requerimientos Técnicos:

- Navegador web debidamente actualizado, de preferencia Mozilla Firefox

Lenguaje y software utilizado:

- Se utilizo El lenguaje de programación JavaScript para toda la parte lógica.

- Para la parte de diseño y representación visual se usó los lenguajes HTML Y CSS

- Se uso Visual Estudio Code para el desarrollo del programa