

Manual de usuário



Quadrimestre Tardor 20-21
Grup 13 (alias 31)

Fèlix Forroll Roig
Rubén Montagut Pellissa
Víctor Villarejo García
Martí Westermeyer Pérez

Índice

Pantalla de inicio de sesión:	3
Iniciar sesión:	3
Registrarse:	3
Pantalla Registro:	4
Return:	4
Registrar usuario:	5
Pantalla principal:	5
Perfil:	6
Gestión de kakuros:	6
Jugar:	6
Rankings:	6
Logout:	6
Pantalla Perfil:	7
Return:	8
Cambiar Contraseña:	8
Eliminar Usuario:	8
Pantalla gestionar kakuros:	10
Return:	10
Generar kakuro:	10
Crear Kakuro:	10
Eliminar Kakuro:	10
Pantalla Generar Kakuro:	12
Return:	12
Filas x Columnas:	12
Elegir dificultad:	12
Generar:	12
Guardar:	12
Pantalla Crear Kakuro:	14
Return:	14
Filas x Columnas:	14
Celda:	14
Celda tipo negra jugable:	14
Solucionar:	14
Guardar:	15
Pantalla Jugar:	16
Pantalla Partida:	18
Pantalla Rankings:	19

Pantalla de inicio de sesión:

Esta es la primera pantalla que se muestra al iniciar el programa. Se trata de un panel para identificarse al sistema, o crear una nueva cuenta. Consta de dos botones principales:

Iniciar sesión:

Comprueba si hay datos correspondientes al usuario y contraseña especificados y si es así inicia sesión, en caso contrario salta un pop-up donde pone Usuario Incorrecto! y se debe volver a intentar.

Registrarse:

Permite acceder a la ventana de registro que permite crear una nueva cuenta en el sistema.



The screenshot shows a window titled "KAKURO" with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The background features a subtle geometric pattern of overlapping squares in various shades of gray. The main heading "Iniciar Sesión" is centered at the top in a large, elegant script font. In the top right corner, there is a red square logo with a white circular design inside, and the word "KAKURO" in red capital letters below it. Below the heading, there are two input fields. The first is labeled "Usuario" in a light gray font, and the second is labeled "Contraseña" in the same font. Both labels are positioned to the left of their respective input boxes. At the bottom of the screen, there are two blue rectangular buttons with white text. The left button is labeled "Iniciar sesión" and the right button is labeled "Registrarse".

Pantalla Registro:

Cuando se haya indicado que se quiere proceder a registrarse, se presenta una nueva pantalla donde se indica el nombre de usuario escogido, y la contraseña dos veces. El programa informa con pop-ups de los posibles errores que puedan surgir (contraseña no coincide, campos vacíos o usuario ya existente). Constará de dos botones:

Return:

Situado en la esquina superior izquierda, permitirá volver a la pantalla de inicio de sesión.

Registrar usuario:

Comprueba los parámetros indicados y crea la nueva cuenta. Finalmente retorna a la pantalla inicial para proceder al login.



The screenshot shows a window titled "KAKURO" with standard window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. The registration form is titled "Registro" in a large, stylized font. It features three input fields: "Usuario", "Contraseña", and "Confirmar contraseña". A blue button labeled "Registrar usuario" is positioned below the input fields. In the top left corner of the form area, there is a small button with a left-pointing arrow. A red Kakuro logo is located in the top right corner of the form area. The background of the form has a subtle geometric pattern.

Pantalla principal:

Una vez identificado un usuario en el sistema, se mostrará la pantalla principal del programa, desde la cual se accederá a todas las funcionalidades que ofrece el sistema.

Esta pantalla permite acceder a la gestión de kakuros (crear, generar, eliminar), a jugar un kakuro del repositorio, a la consulta de los rankings/records y a la configuración de nuestro perfil.

Consta de 5 botones diferentes:

Perfil:

Situado en la esquina superior izquierda. Accede a la configuración del perfil.

Gestión de kakuros:

Situado al centro de la pantalla arriba de los botones de Jugar y Rankings respectivamente.

Jugar:

Situado en el centro de la pantalla debajo del de Gestionar Kakuros y arriba del de Rankings.

Rankings:

Situado en el centro de la pantalla debajo del botón de Jugar y arriba del de Log Out.

Logout:

El usuario sale de su cuenta. El sistema muestra de nuevo la pantalla de inicio de sesión.



Bienvenido marti!



Gestionar kakuros

Jugar

Rankings

Log out

Pantalla Perfil:

Esta ventana permite acceder a las funcionalidades relativas a modificar aspectos de la cuenta en la cual hayamos iniciado sesión.

Permite cambiar la actual contraseña, pide introducir la nueva contraseña deseada dos veces y al apretar el botón comprueba que sean iguales.

Además permite eliminar completamente la cuenta, lo cual borraría del sistema de datos del usuario.

Consta de tres botones:

Return:

Devuelve a la pantalla principal.

Cambiar Contraseña:

Después de haber introducido la nueva contraseña y su respectiva copia para confirmar, al pulsar el botón cambia la contraseña del usuario y queda actualizada.

Eliminar Usuario:

Cuando se pulsa este botón sale un pop-up advirtiendo de que el usuario será borrado permanentemente y preguntando si de verdad se quiere eliminar con dos opciones(Yes, No).

KAKURO

martí

Nueva contraseña

Confirmar contraseña

Cambiar contraseña

Eliminar Perfil

KAKURO

martí

Nueva contraseña

Confirmar contraseña

Cambiar contraseña

Eliminar Perfil

Seguro que desea eliminar el Perfil?

Yes **No**

Pantalla gestionar kakuros:

En esta pantalla se te plantean las 3 opciones importantes más la de volver a la pantalla principal. Estas son la de Generar un nuevo kakuro, la de Crear un kakuro para luego ver si tiene solución y la de Eliminar un kakuro.

Return:

Devuelve a la pantalla principal.

Generar kakuro:

Te dirige a la pantalla de generar un kakuro aleatorio con las premisas que se le piden.

Crear Kakuro:

Te dirige a la pantalla de crear un nuevo kakuro a gusto del usuario.

Eliminar Kakuro:

Se muestra un pop-up que pregunta que Kakuro se quiere eliminar y nos pregunta si lo queremos eliminar definitivamente o no.



Gestionar kakuros



Generar kakuro

Crear kakuro

Eliminar kakuro



Gestionar kakuros



Selecciona kakuro a eliminar



Kakuro 1

Kakuro 1

Kakuro 2

Kakuro 3

Kakuro 4

Crear kakuro

Eliminar kakuro

Pantalla Generar Kakuro:

En esta pantalla primero se muestra una pantalla en blanco donde irá el Kakuro generado. A la izquierda hay dos campos en blanco que son las medidas que quiere elegir el usuario, el número de filas y columnas.

A parte también hay un desplegable que te permite seleccionar la dificultad que quiere el usuario que sea el Kakuro generado.

Debajo del desplegable de la dificultad se encuentran dos botones, el de generar y el de guardar para guardar en el repositorio el kakuro generado.

También hay un botón de return.

Return:

Devuelve a la pantalla Gestionar Kakuros.

Filas x Columnas:

Situados a la izquierda de la preview del kakuro, son dos campos rellenables en que el primero son las filas que queremos y el segundo las columnas.

Elegir dificultad:

Justo debajo de los campos de filas y columnas hay un desplegable. Se puede elegir la dificultad que queremos para nuestro kakuro.

Generar:

Se genera un kakuro aleatorio con las premisas que hemos escogido.

Guardar:

Se guarda el kakuro generado en el repositorio, apareciendo un pop-up confirmando que se ha realizado el proceso.



Generar kakuro



Preview:

Introduce dimension...

15 × 15

Elige dificultad:

Difícil

Generar

Guardar

	26	31					16	6		22	14	12	15	4
15			45	15		11			21					
19						12\10			13\30					
22					17\5			10			5		19	16
27								26\11				45\11		
12				10\9			20\37							
	20					10					20\11			
		26\9				10				16				
	14					14				11\14			29	
	10\7			13	26	12\3			19\16					31
37								6			15\16			
15			20					12\33						
	14	15	11	5\7			10\13			28				
28						9				19				
27						8						8		

Pantalla Crear Kakuro:

Al entrar en esta pantalla lo primero que sale es un pop-up que nos pregunta cuales van a ser las dimensiones del kakuro que vamos a crear.

Una vez introducidos se crea una tabla con todas las celdas vacías que irás rellenando con los objetos de abajo.

También hay un botón de return.

Return:

Devuelve a la pantalla Gestionar Kakuros.

Filas x Columnas:

Dos campos rellenables en que el primero son las filas que queremos y el segundo las columnas.

Celda:

En el tablero creado, se puede seleccionar cada celda por separado y luego escoger que tipo de celda queremos que sea: blanca, negra no jugable o negra jugable. Los botones de celda blanca y negra no jugable no hacen nada aparte de rellenar la celda.

Celda tipo negra jugable:

Cuando se pone una celda del tipo negra jugable salta un pop-up que te pregunta cuánto ha de sumar la fila y la columna correspondientes.

Solucionar:

Te dice si el kakuro creado tiene solución, en caso contrario te dice que el kakuro no tiene un formato válido, que el kakuro tiene solución múltiple o que el kakuro no tiene solución. En los casos en que el kakuro sea único o tenga múltiple solución nos dirá el tiempo que ha tardado en solucionarlo.

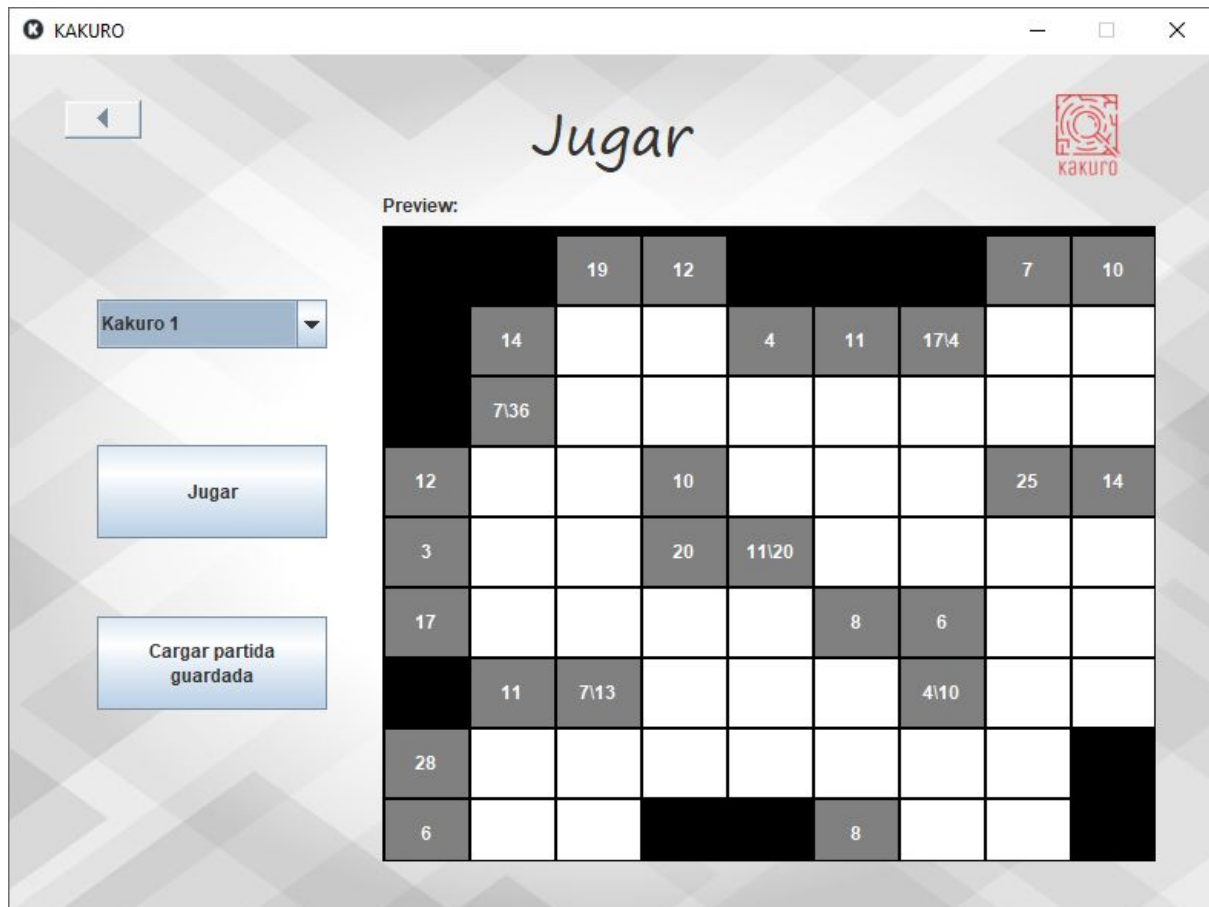
Guardar:

Si el kakuro que se ha creado tiene solución , sea múltiple o única, este botón guarda el kakuro en el repositorio. En cualquier otro caso saldrá un pop-up diciendo que el kakuro debe de estar resuelto para poder guardarlo.



Pantalla Jugar:

Pantalla en la que se elige el kakuro que se quiere jugar, ya sea del repositorio o una partida guardada anteriormente. Además permite previsualizar el kakuro elegido.



Para seleccionar un kakuro del repositorio sólo hay que seleccionar un elemento del desplegable.

Para cargar una partida hay que pulsar el botón Cargar Partida Guardada y si existe se mostrará el kakuro tal como se había guardado.

Finalmente, el botón jugar iniciará una partida si es que hay un kakuro seleccionado.

KAKURO

Kakuro 1

Jugar

Cargar partida guardada

Jugar

Preview:

	23	38	3	10			11	13	
26	8	9	2	7	3	4	3	1	18
15	4	5	1			27\11			
4			16	38\10			14\12		
29					21\29				
28								22	38
10			10\23				9\4		
	20	10\34							
11					5\28				
12			12\11			4	3\10		
21				16					
	4				16				

Pantalla Partida:

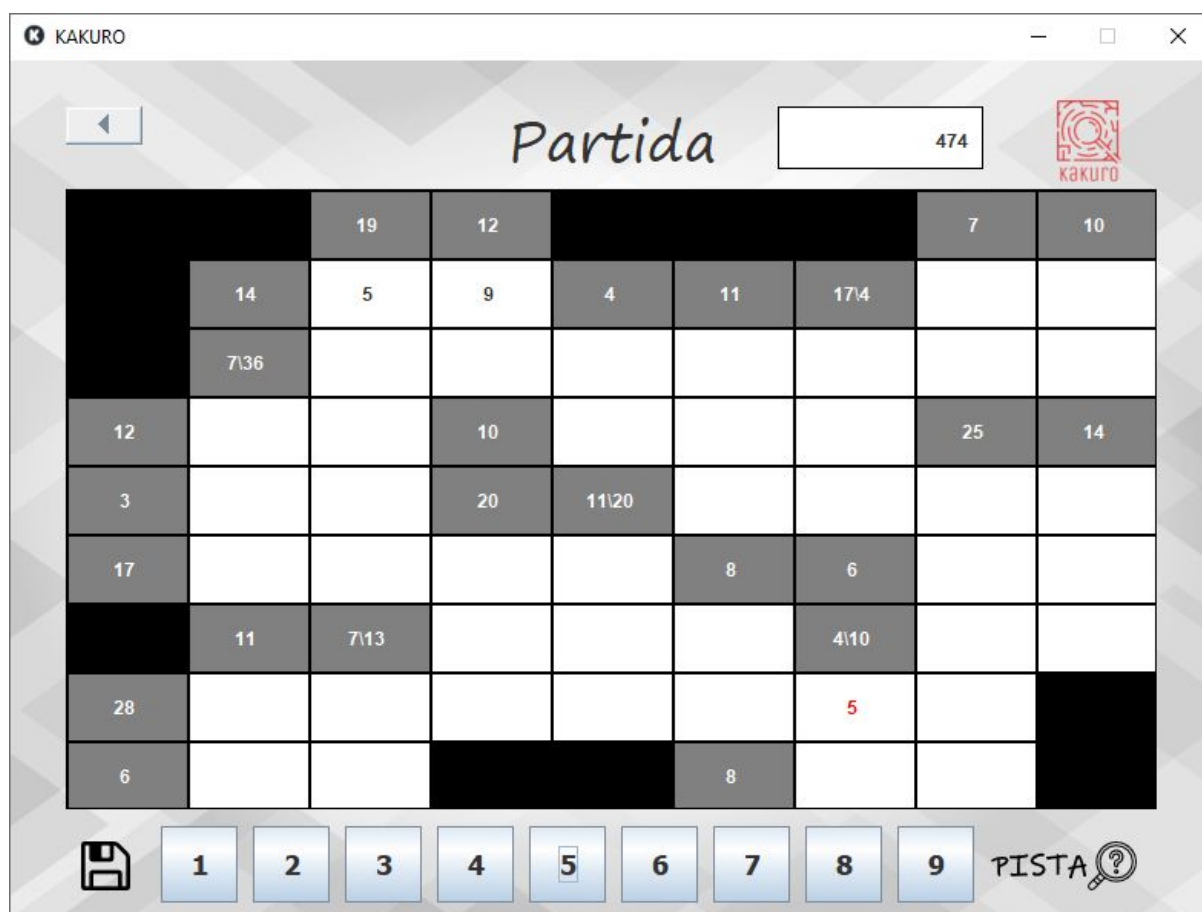
Pantalla en la que se puede jugar un kakuro y guardarlo.

La pantalla tiene 2 partes principales, la primera es el kakuro, en la que se pueden seleccionar casillas blancas para posteriormente asignarles número.

La otra parte es la barra de abajo donde se sitúan los diferentes botones. Los números sirven para asignar el valor a una casilla blanca que esté seleccionada. Al colocar el número se mostrará en rojo en el caso que incumpla alguna de las normas de los kakuros.

También está el botón pista, sólo válido para los kakuros que tengan solución única, el cual escribirá el número correcto en color amarillo en la primera casilla blanca vacía o con número incorrecto que encuentre.

El último botón de esta parte es el de guardar, el cual guarda el kakuro en el estado actual.



Finalmente, en la esquina superior derecha se encuentran los segundos que lleva jugado el usuario ese kakuro.

Pantalla Rankings:

Pantalla en la que se pueden consultar los rankings y récords para un kakuro determinado.

Rango	Usuario	Tiempo
1.	felix	2.9
2.	felix	3.0
3.	marti	19.1
4.	marti	20.0
5.	marti	27.0
6.	marti	29.0
7.	victor	30.0
8.	victor	34.0
9.	victor	40.0
10.	ruben	45.1

Para consultar, hay que seleccionar primero un kakuro existente de la lista. Si ha sido resuelto, se mostrará en orden el nombre de usuario que lo ha resuelto y el tiempo que le ha llevado. Además aparecerán en pantalla los récords, que consisten en las 3 soluciones que han sido más rápidas.