



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

PRACTICA 1

MANUAL USUARIO

Introducción a la programación y computación 1

Miguel Adrian Tubac Agustin
202101927

A continuación se presentará el uso del lenguaje de programación **Java**.



Menú principal

```
-----BIENVENIDO AL JUEGO SOPA DE LETRAS-----  
1. Menu Palabras  
2. Jugar  
3. Historial de partidas  
4. Mostrar informacion de estudiante  
5. Salir  
Por favor Ingrese una opcion:
```

1.- Menú Palabras: nos permite realizar modificaciones a palabras de la sopa de letras.

2.- Jugar: permite ejecutar el juego y empezar una nueva partida.

3.- Historial de partidas: permite ver los diferentes usuarios que jugaron y la respectiva información de la partida.

4.- Mostrar información de estudiante: muestra los datos de los usuarios.

5.- Salir: finaliza el programa y cierra todo.

Menú Palabras

```
-----Menu Palabras-----  
1. Insertar  
2. Modificar  
3. Eliminar  
4. MostrarPalabras  
5. Volver al menu principal  
Por favor Ingrese una opcion:
```

- 1.- Insertar: permite ingresar nuevas palabras al juego
- 2.- Modificar: permite hacer modificaciones a las palabras que se encuentren ingresadas.
- 3.- Eliminar: permite eliminar las palabras que se desee.
- 4.- Mostrar Palabras: permite ver la lista de palabras que se encuentran ingresadas.
- 5.- Volver al menú principal: permite regresar al menú principal.

Nueva partida

1.- Si no se ha ingresado ninguna palabra, se deberá de ingresar, de lo contrario se mostrará el mensaje de error.



2.- Se deberá de ingresar los datos que se solicitan y si en algún momento se ingresa mal las dimensiones del tablero, este mostrará el mensaje de error.

```
Ingrese la cantidad de palabras que decee: 2
Ingrese las palabras:
1. MIGUEL
2. ADRIAN

INGRESE SU NOMBRE: miguel
INGRESE SU SECCION: P
INGRESE SU CARNET: 202101927
INGRESE EL NUMERO DEL CUADRADO DEL TABLERO MAYOR A 10: 4
INGRESE DATOS NUMERICOS MAYORES A 10 ←
INGRESE EL NUMERO DEL CUADRADO DEL TABLERO MAYOR A 10: |
```



3.- Se mostrara la sopa de letras y de manera aleatoria se mostraran las palabras ingresadas, además si desea salir del juego únicamente ingrese el signo (&).

```
INGRESE EL NUMERO DEL CUADRADO DEL TABLERO MAYOR A 10: 14

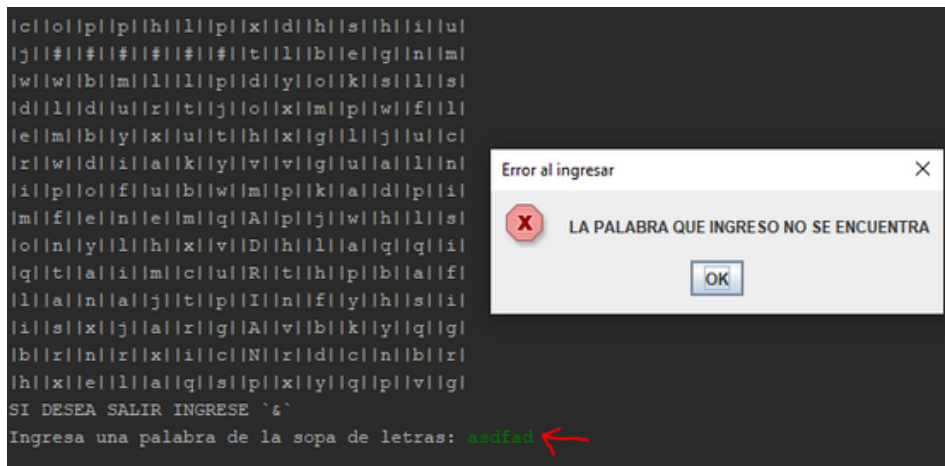
|c||o||p||p||h||l||p||x||d||h||s||h||i||u|
|j||M||I||G||U||E||L||t||l||b||e||g||n||m|
|w||w||b||m||l||l||p||d||y||o||k||s||l||s|
|d||l||d||u||r||t||j||o||x||m||p||w||f||l|
|e||m||b||y||x||u||t||h||x||g||l||j||u||c|
|r||w||d||i||a||k||y||v||v||g||u||a||l||n|
|i||p||o||f||u||b||w||m||p||k||a||d||p||i|
|m||f||e||n||e||m||q||A||p||j||w||h||l||s|
|o||n||y||l||h||x||v||D||h||l||a||q||q||i|
|q||t||a||i||m||c||u||R||t||h||p||b||a||f|
|l||a||n||a||j||t||p||I||n||f||y||h||s||i|
|i||s||x||j||a||r||g||A||v||b||k||y||q||g|
|b||r||n||r||x||i||c||N||r||d||c||n||b||r|
|h||x||e||l||a||q||s||p||x||y||q||p||v||g|
SI DESEA SALIR INGRESE `&`
Ingresa una palabra de la sopa de letras: |
```

4.- Al ingresar la palabra correcta este se tachará por los signos (#).

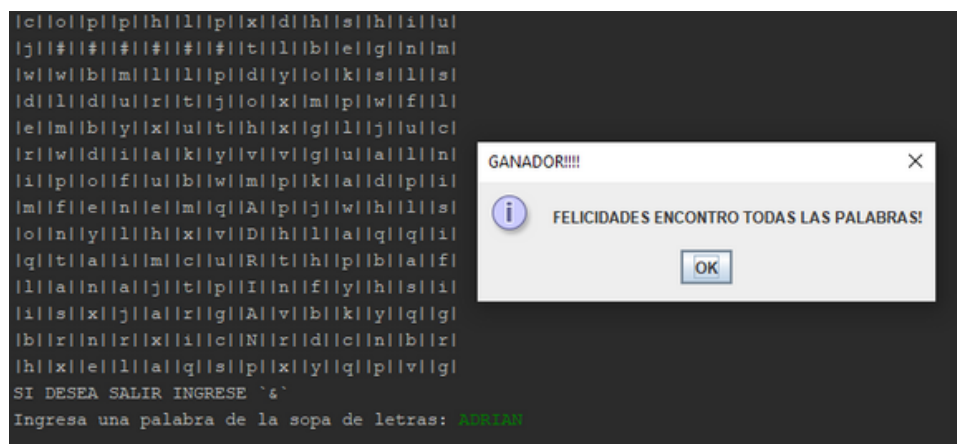
```
Ingresa una palabra de la sopa de letras: MIGUEL

|c||o||p||p||h||l||p||x||d||h||s||h||i||u|
|j||#||#||#||#||#||#||t||l||b||e||g||n||m|
|w||w||b||m||l||l||p||d||y||o||k||s||l||s|
|d||l||d||u||r||t||j||o||x||m||p||w||f||l|
|e||m||b||y||x||u||t||h||x||g||l||j||u||c|
|r||w||d||i||a||k||y||v||v||g||u||a||l||n|
|i||p||o||f||u||b||w||m||p||k||a||d||p||i|
|m||f||e||n||e||m||q||A||p||j||w||h||l||s|
|o||n||y||l||h||x||v||D||h||l||a||q||q||i|
|q||t||a||i||m||c||u||R||t||h||p||b||a||f|
|l||a||n||a||j||t||p||I||n||f||y||h||s||i|
|i||s||x||j||a||r||g||A||v||b||k||y||q||g|
|b||r||n||r||x||i||c||N||r||d||c||n||b||r|
|h||x||e||l||a||q||s||p||x||y||q||p||v||g|
SI DESEA SALIR INGRESE `&`
Ingresa una palabra de la sopa de letras: |
```

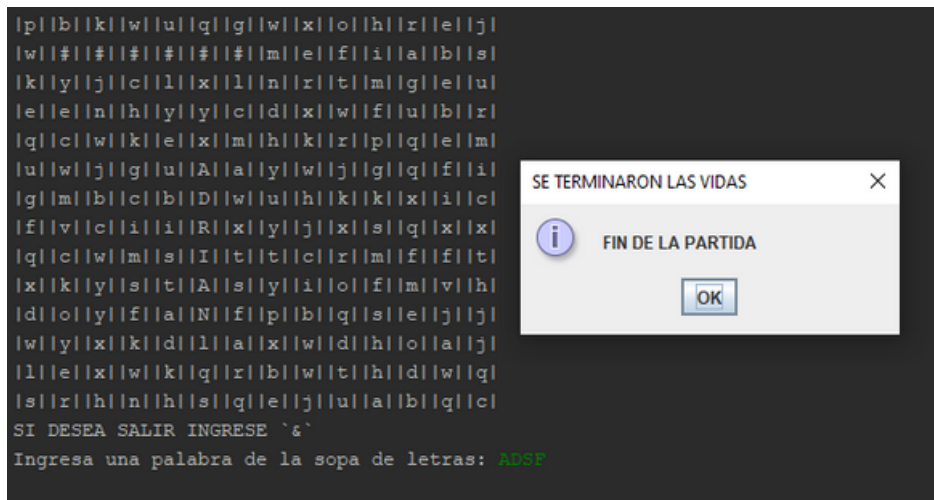
5.- Si en caso erróneo se ingrese mal la palabra en el tablero, este mostrara el mensaje correspondiente al error.



6.- Al encontrar todas las palabras que se encuentran en el tablero este mostrar un mensaje de finalización y al mismo tiempo cerrara la partida.



7.- Si en caso contrario se ingresan tres palabras erróneas, el juego mostrará el mensaje se finalizó la partida.



8.- Al seleccionar Historial de partidas se mostrarán los datos del usuario.

