

Manual de Usuario

Mastermind

Identificador del equipo: 43.3

Paula Barrachina Cáceres: paula.barrachina@estudiantat.upc.edu

Marc Castro Chávez: marc.castro.chavez@estudiantat.upc.edu

Natalia Dai: natalia.dai@estudiantat.upc.edu

Enric Esteban Galian: enric.esteban@estudiantat.upc.edu

Versión de la entrega: 3.0

3ª Entrega PROP

Índice

1. Ejecutar el programa	2
2. Menú de inicio	2
3. Inicio de sesión	3
4. Registro	4
5. Menú principal	5
6. Crear nueva partida	6
7. Gestionar tus partidas	9
8. Jugar Partida	10
8.1 Codemaker	11
8.2 Codebreaker	14
8.3 Normas	16
9. Consultar ranking global	19
10. Consultar récords personales	20

1. Ejecutar el programa

Para ejecutar el programa hemos de entrar en el directorio EXE y abrir el juego que ya estará compilado de antemano.

2. Menú de inicio

Una vez ejecutado el programa, aparece el menú de inicio, que contiene 3 botones:

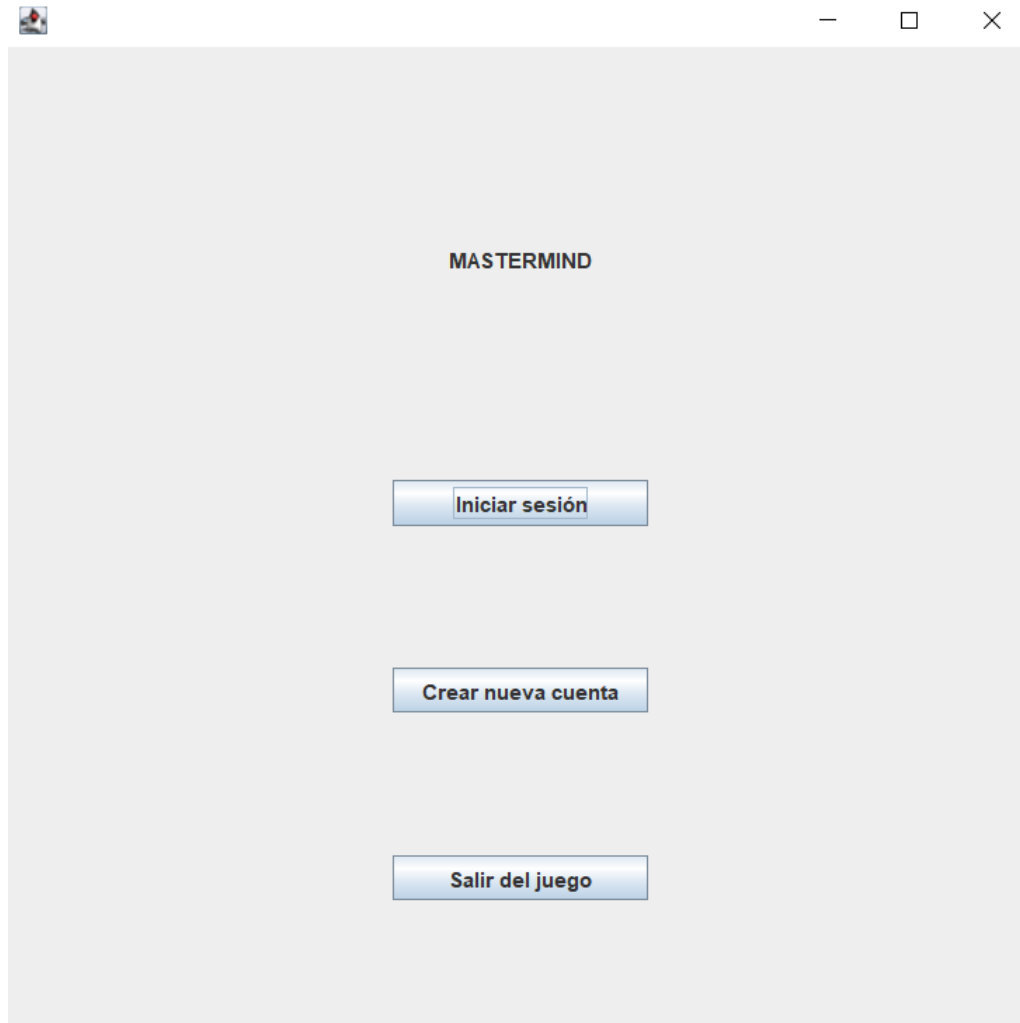


Figura 1 - Pantalla de inicio del programa.

El botón *Iniciar sesión* nos lleva a iniciar sesión con una cuenta (ver [apartado 3](#)).

El botón *Crear nueva cuenta* nos lleva a registrar una cuenta nueva (ver [apartado 4](#)).

El botón *Salir del juego* nos deja salir del juego y cierra el programa.

3. Inicio de sesión

Una vez dado al botón *Iniciar sesión* del menú de inicio, nos aparece esta pantalla. Tiene dos campos que rellenar, el nombre de usuario y la contraseña correspondiente de la cuenta que ya está dada de alta previamente. Después, hay que darle al botón *Enviar* para remitir los datos.

En todo caso, también existe el botón *Volver* para regresar al menú de inicio.

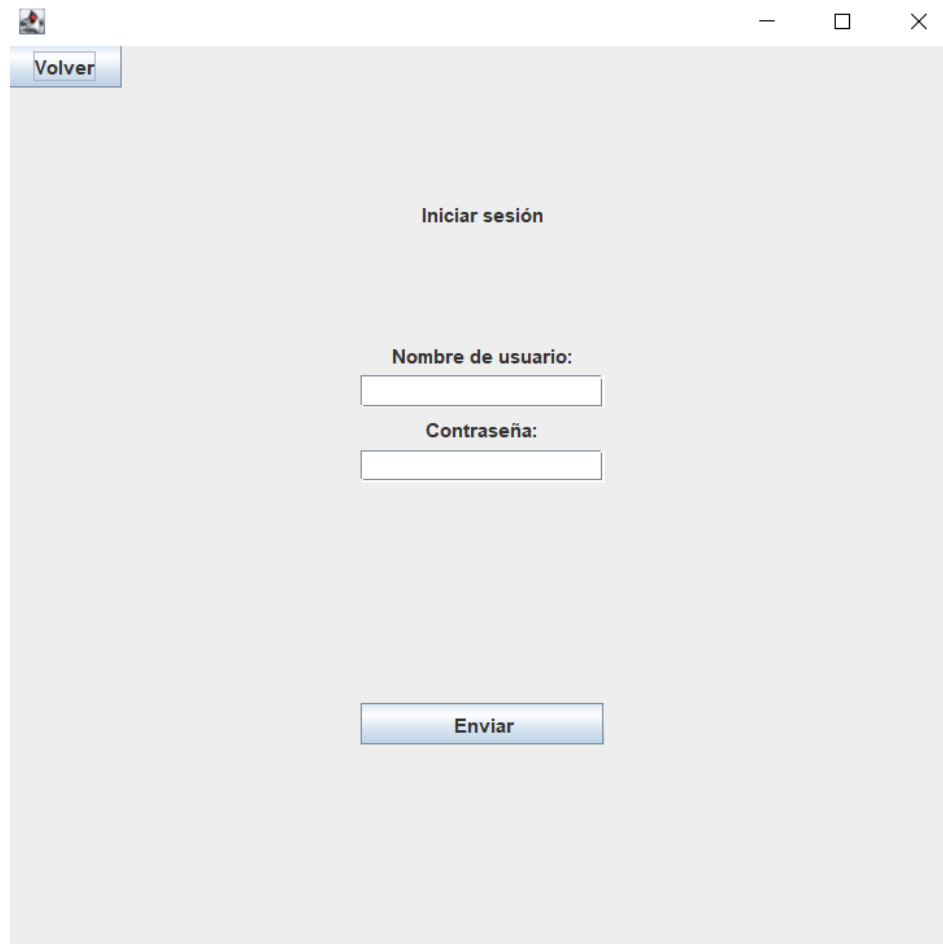
A screenshot of a web application window titled "Inicio de sesión". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. In the top-left corner, there is a button labeled "Volver". The main content area is light gray and contains the following elements: the title "Inicio de sesión" centered at the top; a label "Nombre de usuario:" followed by a text input field; a label "Contraseña:" followed by a text input field; and a button labeled "Enviar" centered at the bottom.

Figura 2 - Pantalla del formulario de inicio de sesión.

En caso de que los campos están mal introducidos o no exista la cuenta (ver [apartado 4](#)), aparecerá la siguiente ventana emergente. En caso contrario, se redirige a la pantalla del menú principal (ver [apartado 5](#)).

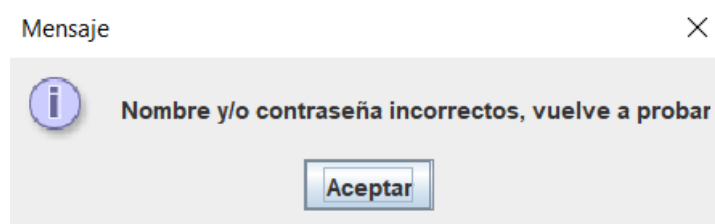
A screenshot of a small, light gray dialog box titled "Mensaje" with a close button in the top-right corner. The dialog contains an information icon (a lowercase 'i' inside a circle) on the left. To the right of the icon, the text reads "Nombre y/o contraseña incorrectos, vuelve a probar". At the bottom center of the dialog is a button labeled "Aceptar".

Figura 3 - Mensaje que aparece al hacerse un mal inicio de sesión.

4. Registro

Una vez dado al botón *Crear nueva cuenta* del menú de inicio, nos aparece esta pantalla para registrar una nueva cuenta. Tiene dos campos que rellenar, un nombre de usuario para la nueva cuenta y una contraseña correspondiente. Después, hay que darle al botón *Enviar* para remitir los datos.

En todo caso, también existe el botón *Volver* para regresar al menú de inicio.

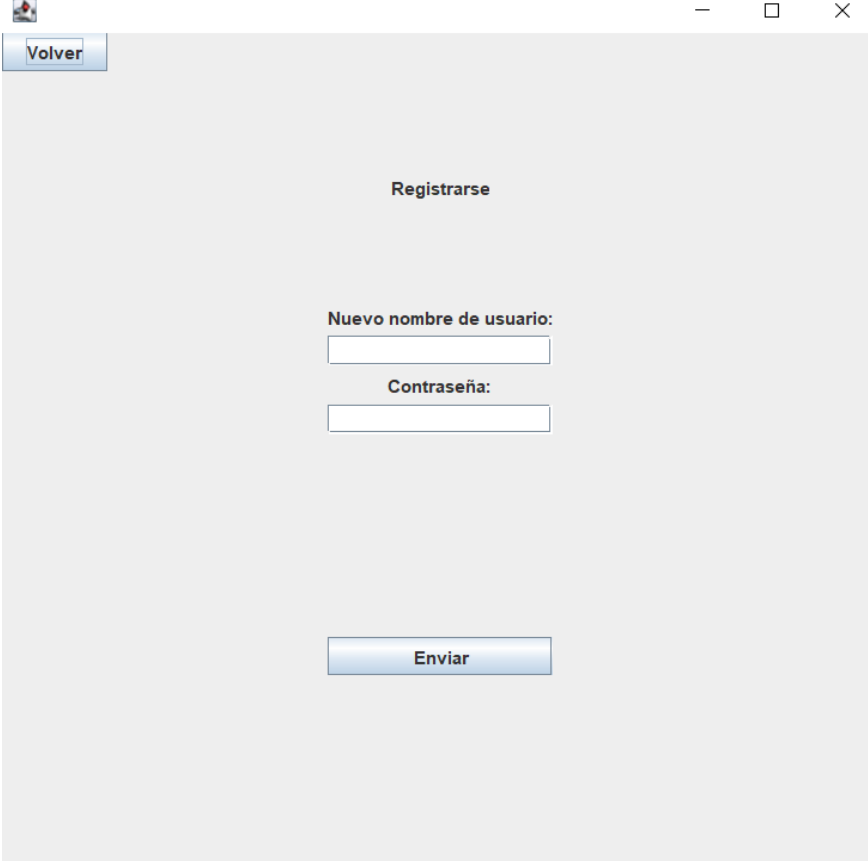
A screenshot of a registration window titled 'Registrarse'. It features a 'Volver' button in the top-left corner. The main area contains two input fields: 'Nuevo nombre de usuario:' and 'Contraseña:'. Below these fields is an 'Enviar' button.

Figura 4 - Pantalla del formulario de registro.

En caso de que ya exista un usuario con ese nombre de usuario, aparecerá la siguiente ventana emergente, ya que no se pueden repetir los nombres. En caso contrario, se redirige a la pantalla del menú inicial para poder iniciar sesión (ver [apartado 3](#)).

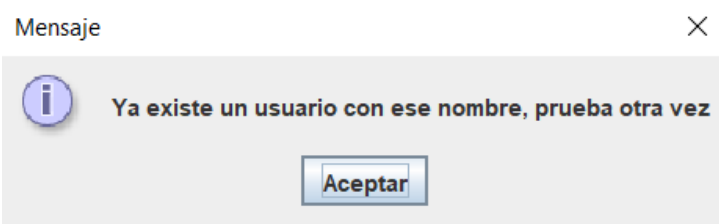
A screenshot of a message dialog box titled 'Mensaje'. It contains an information icon (i) and the text 'Ya existe un usuario con ese nombre, prueba otra vez'. At the bottom is an 'Aceptar' button.

Figura 5 - Mensaje que aparece para al hacerse un mal registro.

5. Menú principal

Una vez iniciado sesión correctamente, nos aparece esta pantalla, donde contiene 4 botones:

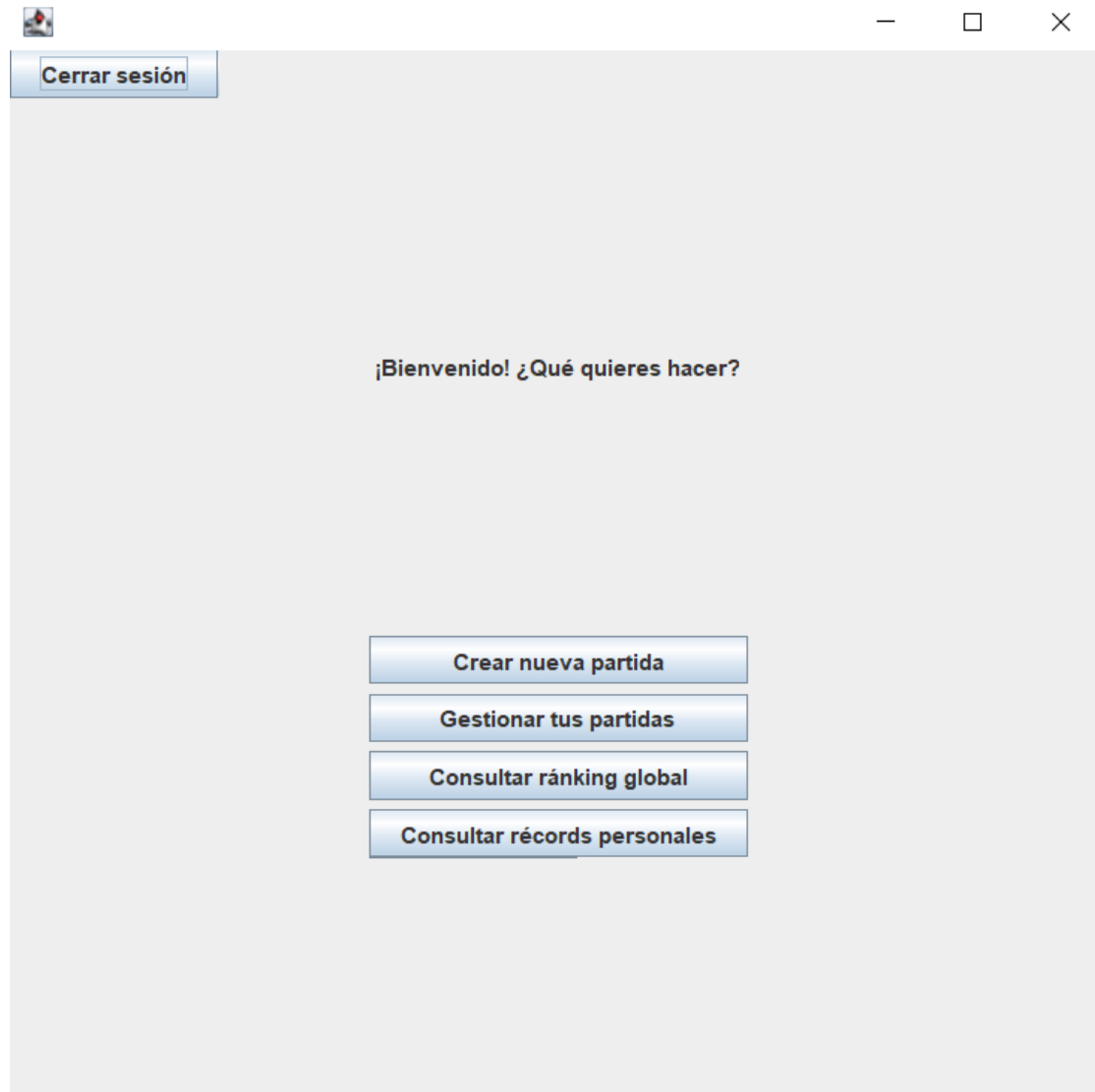


Figura 6 - Pantalla del menú principal

El botón *Crear nueva partida* nos lleva a crear una nueva partida y configurar sus parámetros (ver [apartado 6](#)).

El botón *Gestionar tus partidas* nos lleva a la administración de una lista de partidas que tenemos guardadas (ver [apartado 7](#)).

El botón *Consultar ranking global* nos lleva a ver el ranking global del juego, con los usuarios y sus puntuaciones más altas (ver [apartado 9](#)).

El botón *Consultar récords personales* nos lleva a ver una lista de nuestras 5 puntuaciones más altas (ver [apartado 10](#)).

6. Crear nueva partida

Para poder gestionar tus partidas guardadas puedes hacerlo accediendo desde el menú principal al menú de crear partida. En esta pestaña aparecen los parámetros que tienes que introducir para crear una partida, desde el nombre, Inteligencia y parámetros de la misma.

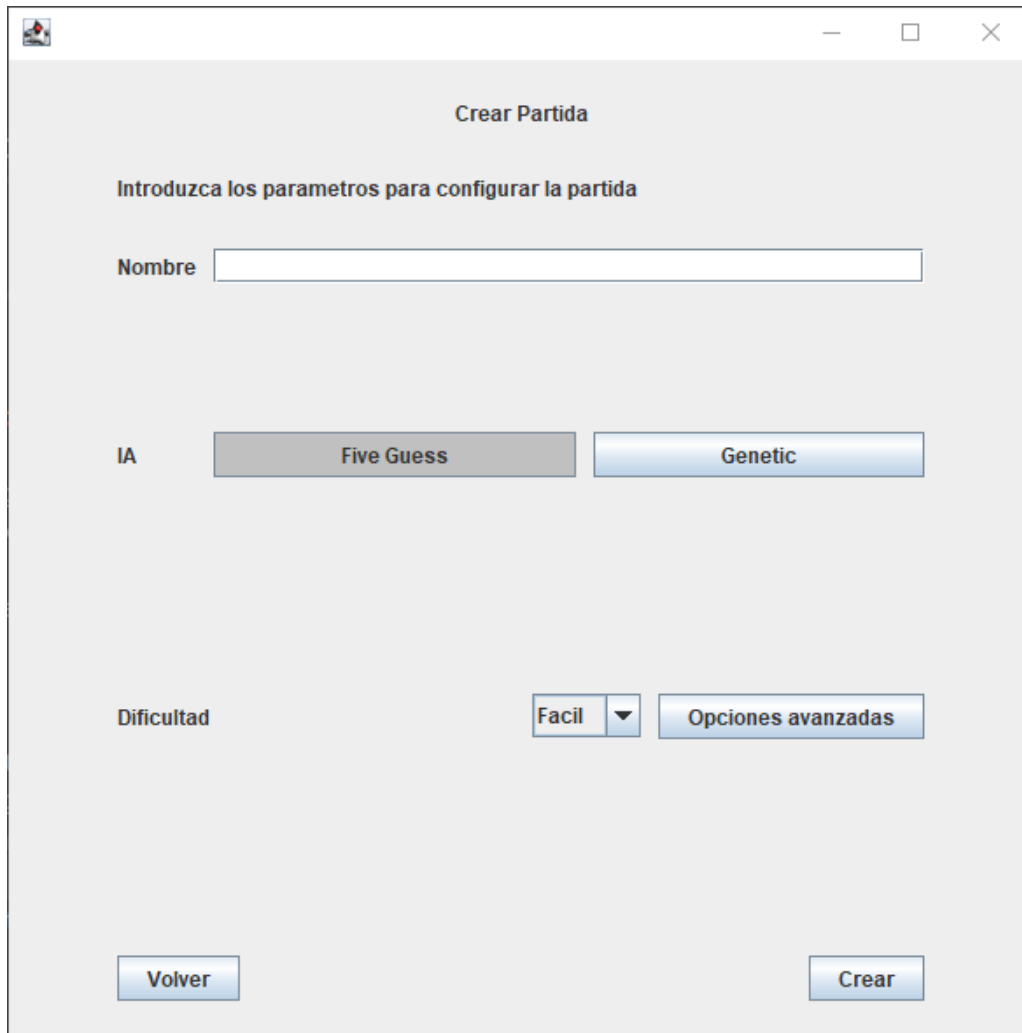


Figura 7 - Pantalla de crear partida.

A priori solo te deja escoger entre 3 dificultades: Fácil, medio y difícil. Estos son unos sets predefinidos de parámetros que concuerdan con la dificultad.

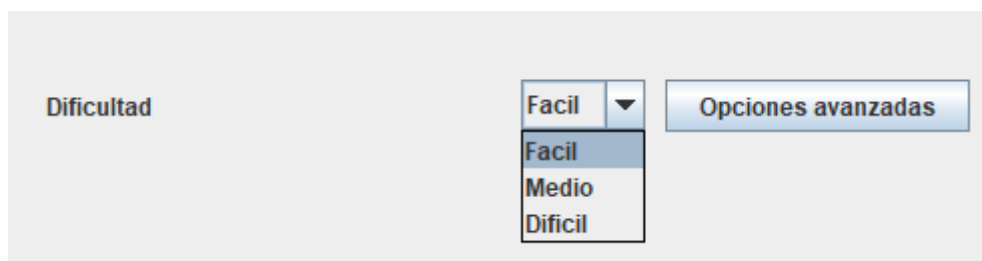


Figura 8 - Niveles de dificultad para crear una partida.

En el caso de querer poner nosotros mismos los parámetros, le damos al botón de *Opciones avanzadas* donde nos mostrará los diferentes parámetros a modificar.

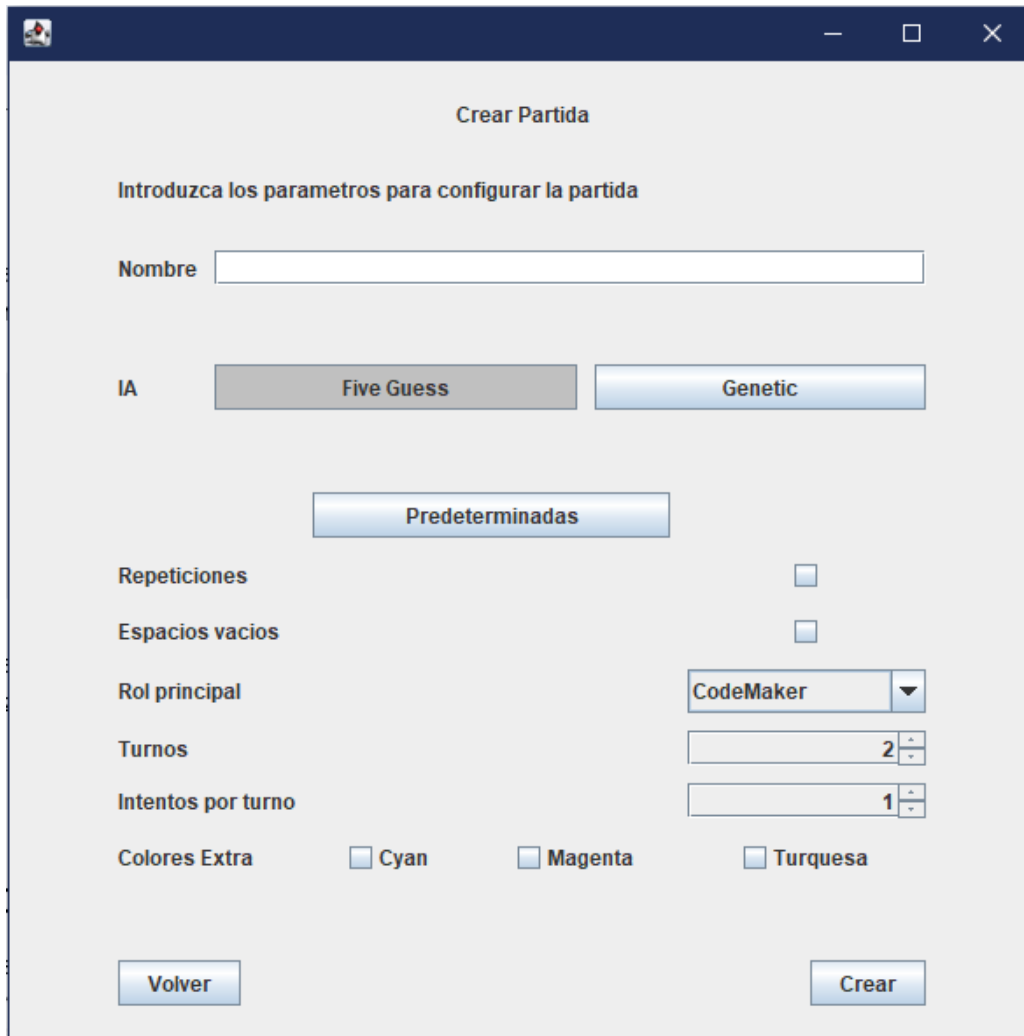


Figura 9 - Pantalla de crear partida con parámetros personalizados.

Como se puede ver en la imagen anterior, se podrán escoger los parámetros que queramos usando los diferentes *widgets*. Si en esta pantalla quieres volver atrás para escoger los parámetros con dificultad predefinidas, pulsaremos el botón *Predeterminadas*.

Una vez estamos satisfechos con los parámetros de nuestra partida, le daremos al botón *Crear* donde creará la partida y nos mandará a la pantalla *Empezar Turno*, donde podremos jugar la partida que acabamos de crear.

7. Gestionar tus partidas

Para poder gestionar tus partidas guardadas puedes hacerlo accediendo desde el menú principal al menú de gestión de partidas. Allí te aparecerán todas tus partidas guardadas y que no hayan finalizado.

Las partidas se mostrarán en una tabla indicando su nombre y el estado en el que se encuentran, el turno, etc.

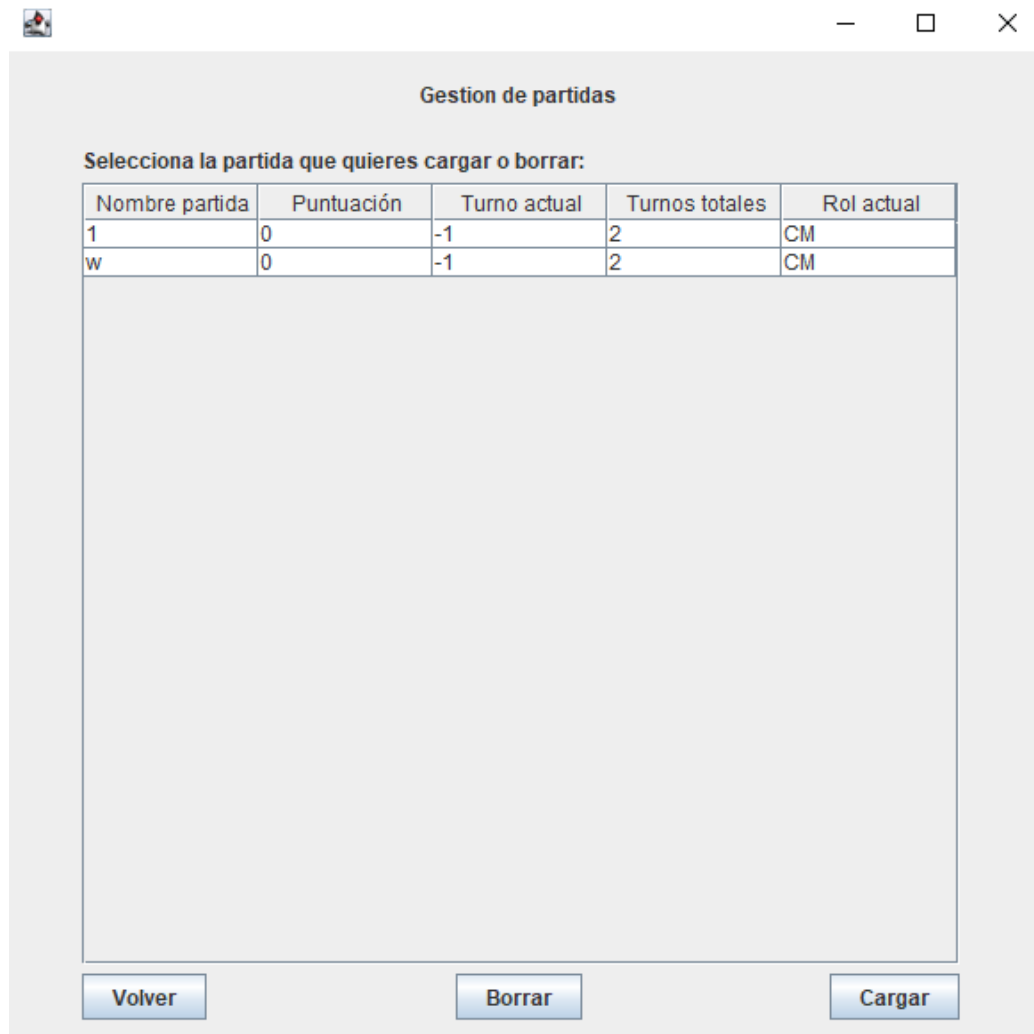


Figura 10 - Pantalla de partidas guardadas.

Como se puede ver en la imagen anterior, en este menú puedes cargar o borrar tus partidas, para cualquiera de las dos acciones debes seleccionar una partida en la tabla y pulsar el correspondiente botón. Si no tienes una partida seleccionada saldrá el mensaje siguiente:

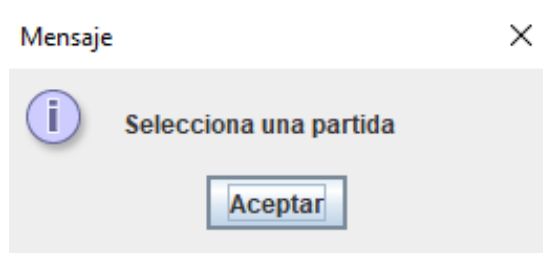


Figura 11 - Mensaje de error al no seleccionar una partida.

Si tienes una partida seleccionada se borrará o se cargará según el botón que hayas pulsado. Si borras una partida esta se borrará de la tabla y no tendrás opción a recuperarla. Al cargar la partida te llevará a la pantalla de juego (ver [apartado 8](#)) donde podrás empezar a jugar.

Para salir al menú principal se debe pulsar el botón de volver.

8. Jugar Partida

Justo al empezar a jugar una partida el programa te muestra un menú que indica el rol que te toca jugar ahora y tu puntuación actual. Este menú te permite acceder al menú principal o comenzar el turno.

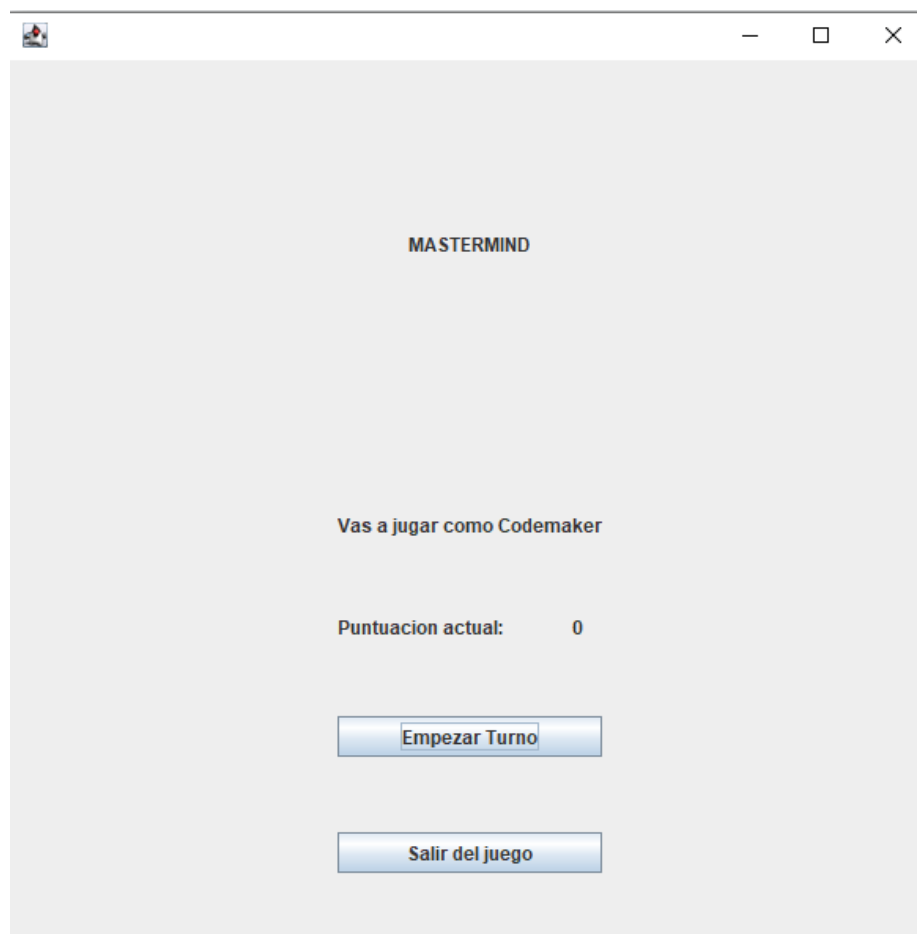


Figura 12 - Pantalla para empezar una partida.

Una vez le das al botón *Empezar Turno* puedes ir a dos pantallas diferentes, una para crear el código como Codemaker o la otra para empezar a jugar como Codebreaker. Primero explicaremos cómo jugar un turno como Codemaker y luego jugar una como Codebreaker.

8.1 Codemaker

En la pantalla de crear el código secreto como Codemaker se ven 4 espacios en blanco, que es donde irá el código secreto.

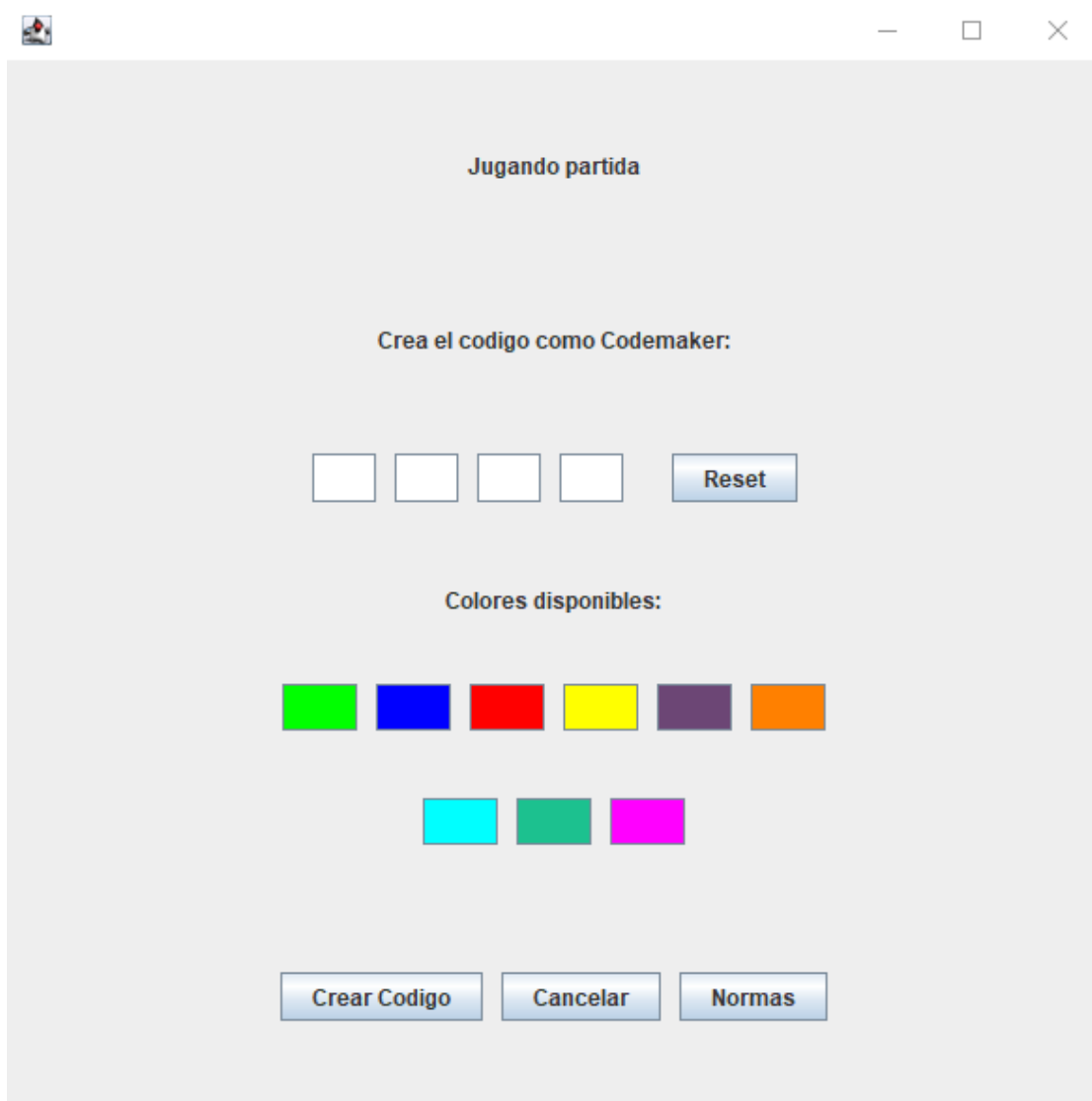


Figura 13 - Creación de código como Codemaker.

Para crear el código primero hay que seleccionar el espacio en blanco que indica la posición del código y luego seleccionar el color que quieras. Si te equivocas puedes darle al botón *Reset* para reiniciar el código. También puedes darle al botón *Cancelar* que te lleva el menú principal o al de *Normas* que te muestra una pantalla que indican todas las normas de la partida.

Lo último es importante ya que si le das a *Crear Código* y este es incorrecto, es decir no cumple con las normas de la partida, te mostrará un mensaje de error como el siguiente:

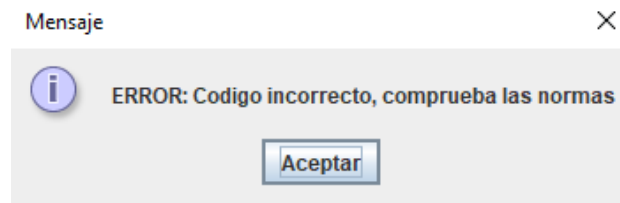


Figura 14 - Mensaje de error al introducir un código erróneo.

Una vez el código sea correcto te dejará crearlo, lo que te redirigirá al tablero desde la perspectiva del Codemaker.

En la siguiente imagen se puede ver el tablero a la derecha, donde se podrá ver la información de la partida, como tu puntuación actual, el código secreto que has creado previamente y el intento a valorar del Codebreaker.

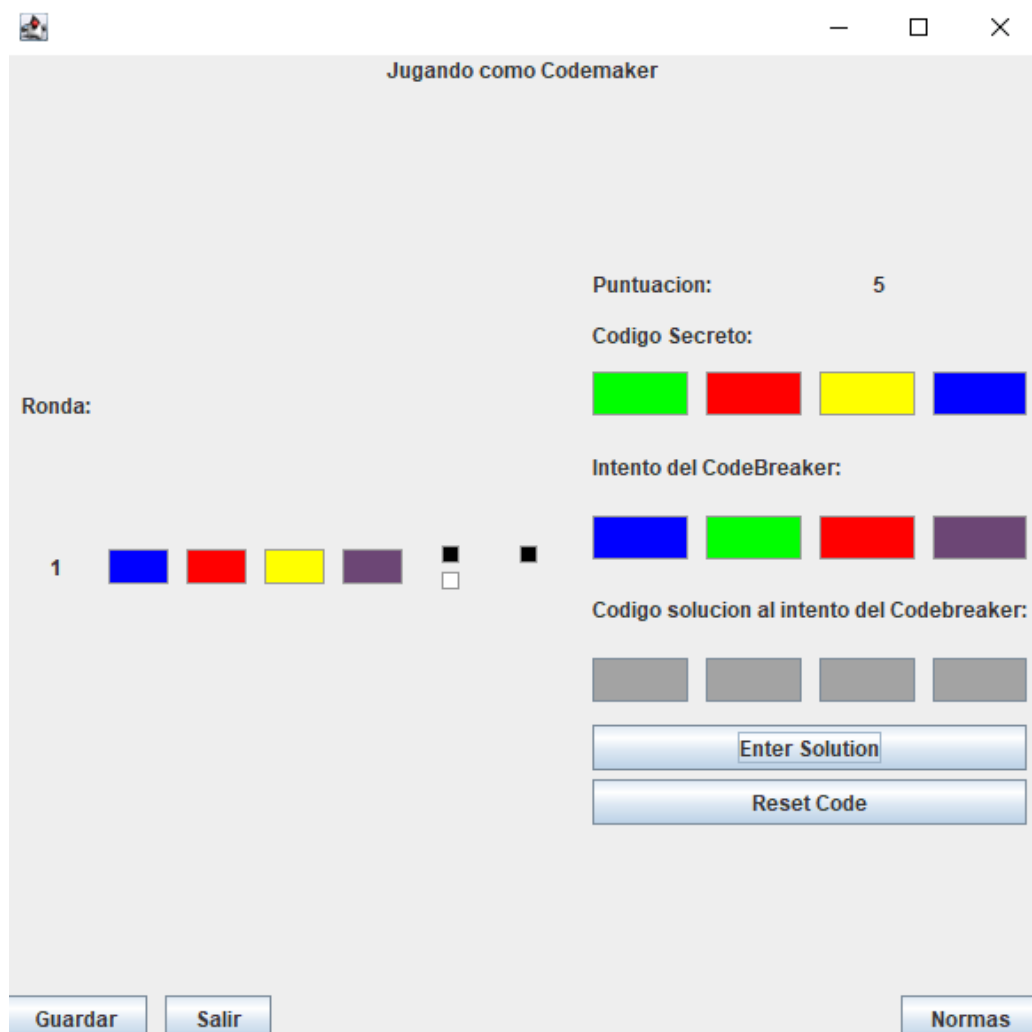


Figura 15 - Tablero desde punto de vista del rol Codemaker.

Justo debajo del intento del Codebreaker se pueden ver 4 espacios de color gris, los cuales si los dejas tal cual significará que no le das ninguna *keypeg* al Codebreaker, indicando que no está un color en el código secreto. Si le das una vez cambiará a una *keypeg* blanca, indicando que sí existe el color pero en la posición errónea. Por último, si le das de nuevo cambiará a una *keypeg* negra, indicando que has acertado el color y su posición. En caso de que le des una tercera vez, se reinicia y vuelve al gris de ninguna *keypeg*.

Una vez puestas las *keypegs*, si le das a *Enter Solution* el sistema comprobará si tu respuesta al intento del Codebreaker es correcta o no. En caso de que sea correcta el tablero que se encuentra a la izquierda se actualizará como muestra la Figura 14, donde te muestra el intento que hizo el Codebreaker en ese intento y tu respuesta a él.

En caso de que tu solución como Codemaker no sea correcta se mostrará el siguiente mensaje de error:

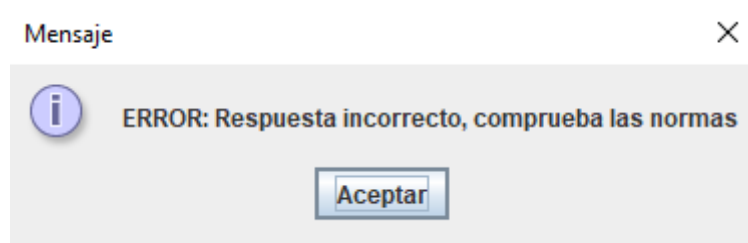


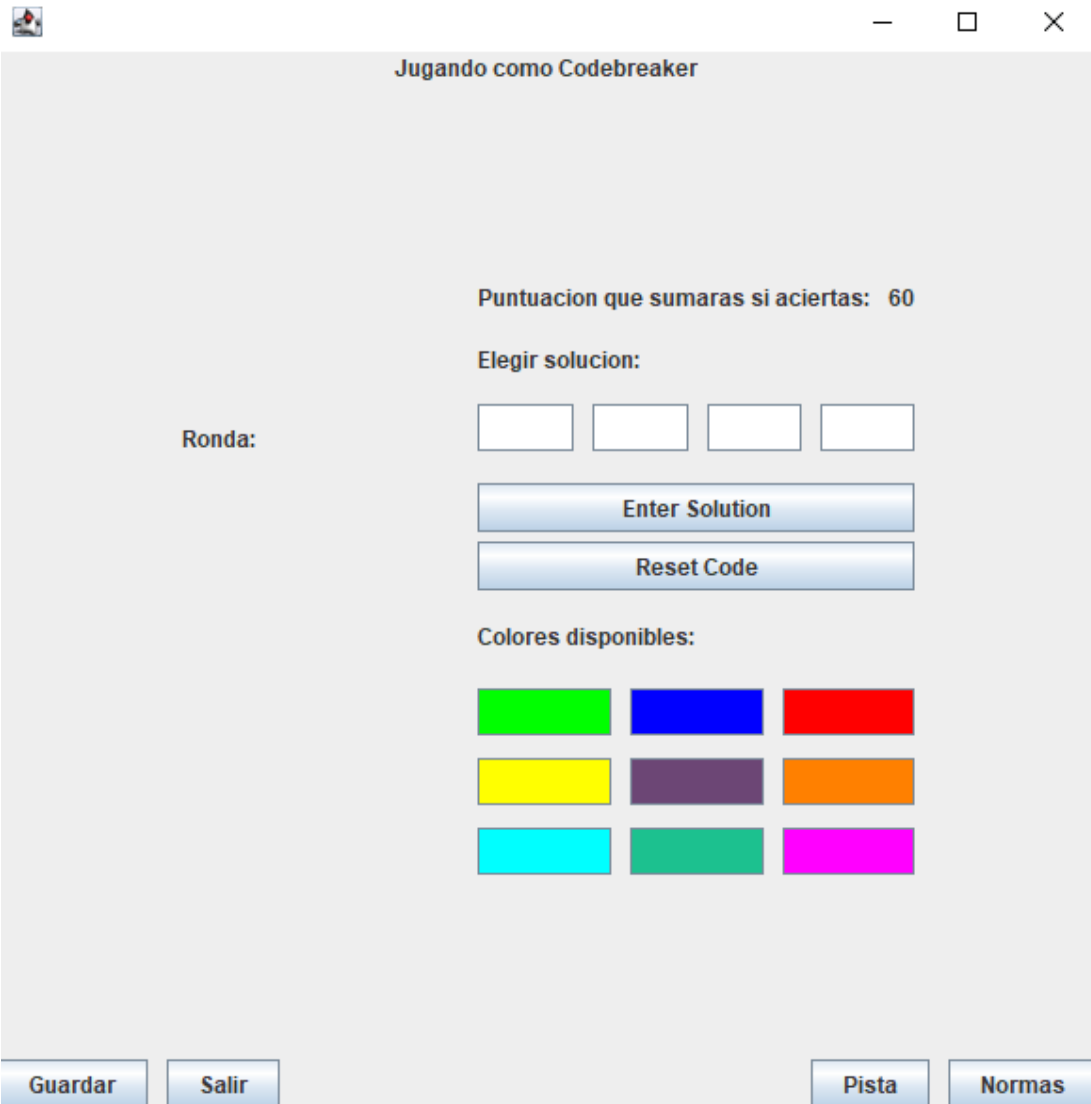
Figura 16 - Mensaje de error para el Codemaker.

En caso de que hayas introducido mal la solución, puedes darle al botón *Reset* que hará que se reinicie la solución y luego darle al botón *Normas* para ver las normas de la partida. Por otra parte, también puedes darle al botón *Salir* para volver al menú principal, pero no se guardará tu partida en tal caso. Para guardarla tienes que darle al botón de *Guardar*.

Una vez que el Codebreaker adivine tu código secreto o este se quede sin intentos, volverás a la pantalla de la Figura 12, esta vez mostrando la puntuación actualizada y cambiando tu rol ahora a Codebreaker. Si le das al botón *Empezar turno* este te redirigirá a la pantalla que te muestra el tablero desde la perspectiva del Codebreaker.

8.2 Codebreaker

En caso del Codebreaker podemos ver:



The screenshot shows a game window titled "Jugando como Codebreaker". At the top right are standard window controls (minimize, maximize, close). The main area contains the following elements:

- Puntuacion que sumaras si aciertas: 60**
- Elegir solucion:**
- Ronda:** followed by four empty input boxes for the code.
- Enter Solution** button
- Reset Code** button
- Colores disponibles:** followed by a 3x3 grid of colored squares: green, blue, red, yellow, purple, orange, cyan, teal, and magenta.

At the bottom, there are four buttons: **Guardar**, **Salir**, **Pista**, and **Normas**.

Figura 17 - Tablero del juego desde la perspectiva del Codebreaker.

Podemos ver que en la figura anterior a la parte izquierda está el tablero como antes, que se va mostrando a medida que vas haciendo intentos. A la derecha se puede ver la puntuación que sumarás si consiguieras acertar en este intento. Justo debajo hay 4 espacios para crear el código. Para ello primero selecciona el espacio en blanco que indica la posición del código y luego selecciona el color que quieras. Si te equivocas puedes darle al botón *Reset Code* para reiniciar el código. Si le das al botón de *Pista* el sistema creará un código que no se usará automáticamente ya que podrás decidir si usarlo o cambiarlo. Si le das a *Enter Solution* y el código cumple las normas de la partida se mandará el intento y se actualizará el tablero de la siguiente manera:

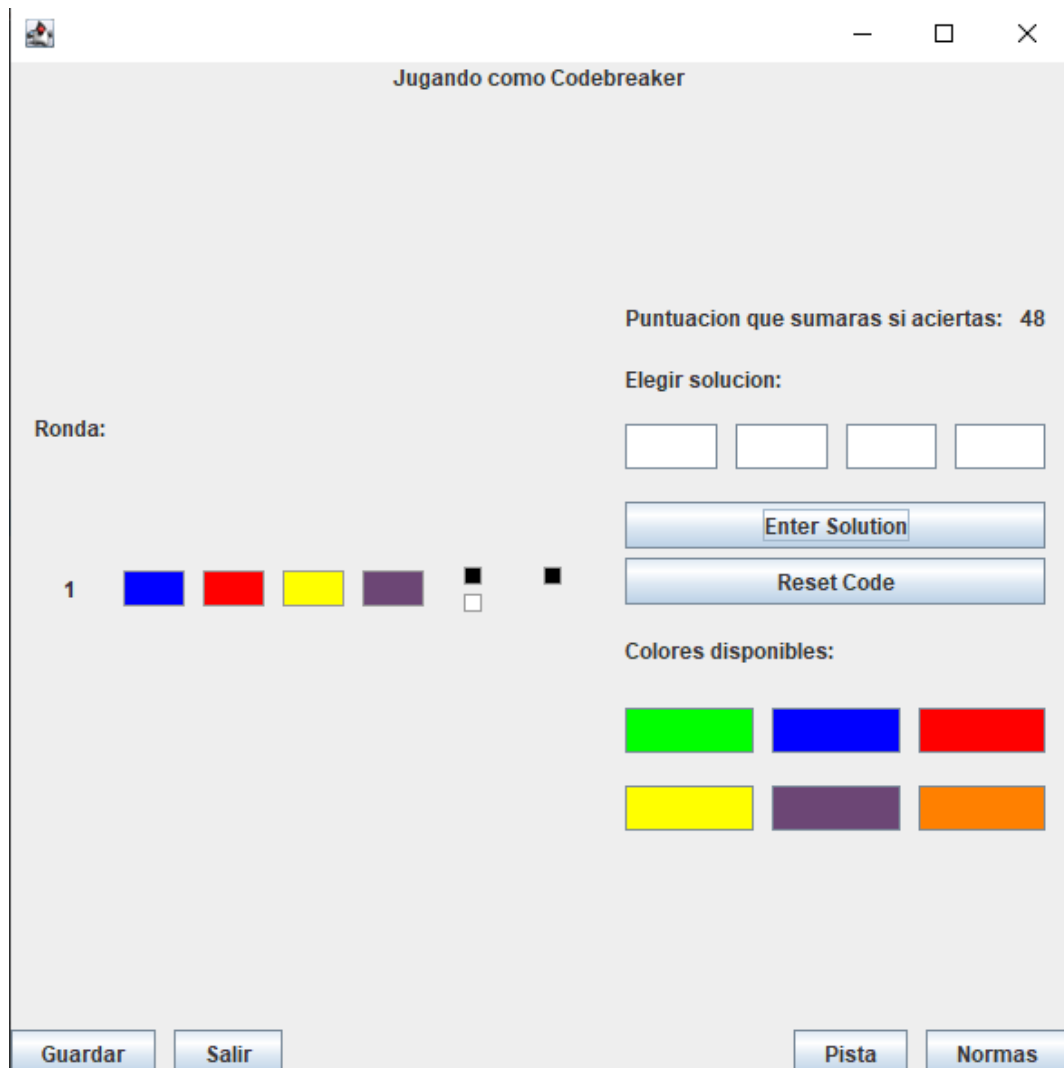


Figura 18 - Actualización del tablero de juego desde la perspectiva del Codebreaker.

En caso de que tu código no cumpla con las normas de la partida se mostrará el siguiente mensaje de error:

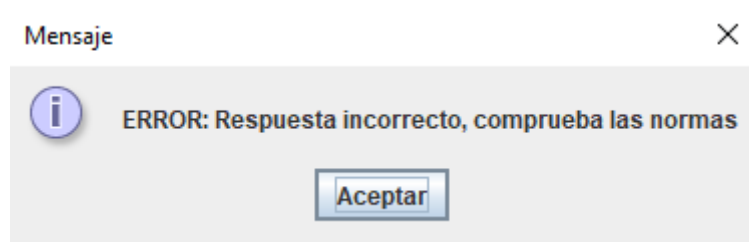


Figura 19 - Mensaje de error para el Codebreaker.

Si has introducido mal la respuesta puedes darle al botón *Reset* que hará que se reinicie el código y luego darle al botón *Normas* para ver las normas de la partida. También puedes darle al botón *Salir* para volver al menú principal, pero no se guardará tu partida en tal caso. Para guardarla tienes que darle al botón *Guardar*.

8.3 Normas

Si le das al botón *Normas* te saldrá una nueva *view* donde por defecto te enseñará un texto con cómo se juega Mastermind. Esta ventana estará abierta en conjunto con el juego.

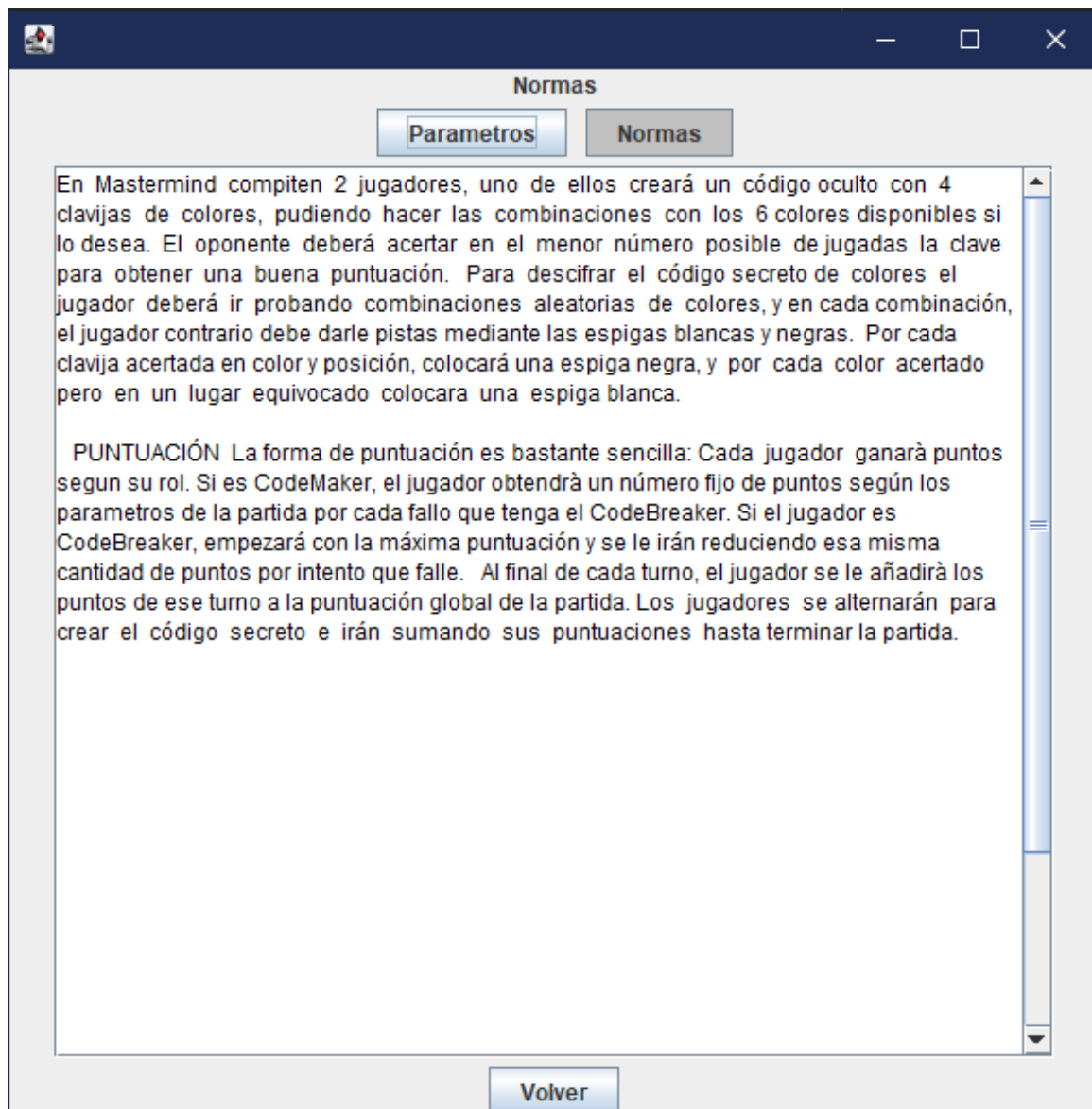
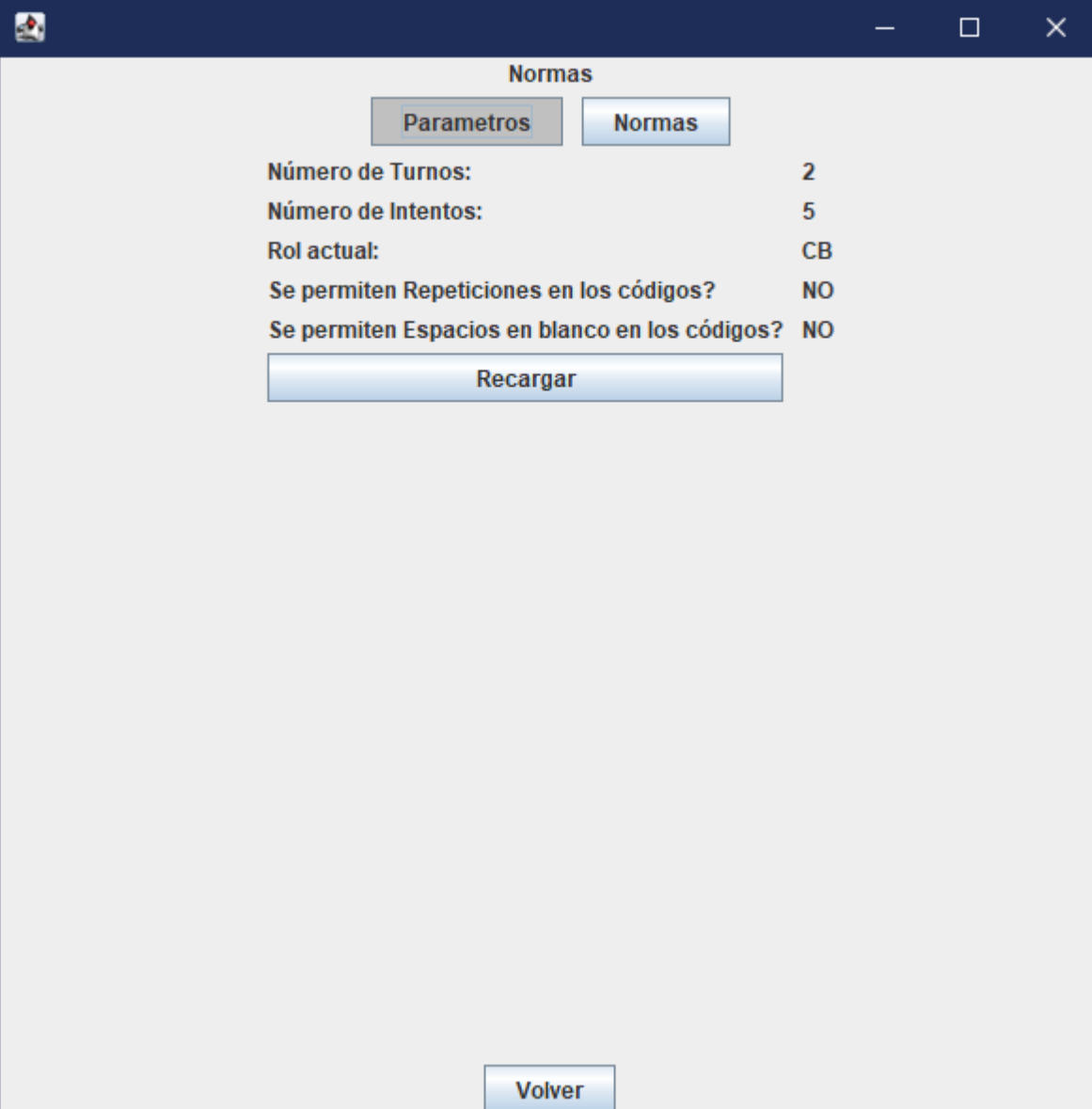


Figura 20 - Pantalla de las normas.

En el caso que quieras consultar los parámetros de la partida cargada actualmente puedes pulsar el botón *Parámetros*.



The screenshot shows a window titled "Normas" with a dark blue header bar containing standard window controls. Inside the window, there are two buttons at the top: "Parametros" (highlighted) and "Normas". Below these, the following parameters are listed:

Número de Turnos:	2
Número de Intentos:	5
Rol actual:	CB
Se permiten Repeticiones en los códigos?	NO
Se permiten Espacios en blanco en los códigos?	NO

Below the list is a "Recargar" button. At the bottom center of the window is a "Volver" button.

Figura 21 - Pantalla de los parámetros de la partida actual.

Como esta ventana puede estar abierta mientras cambias de partida, puedes pulsar el botón *Recargar* para cargar los parámetros de la nueva partida cargada.

Una vez aciertes el código o te quedes sin intentos se acaba tu turno.

Si ya has acabado de jugar todos los turnos de la partida se mostrará la siguiente pantalla mostrando la puntuación que has conseguido y si es un nuevo récord personal. También podrás darle al botón *Menú* para volver al menú o *Nueva Partida* para crear una nueva.

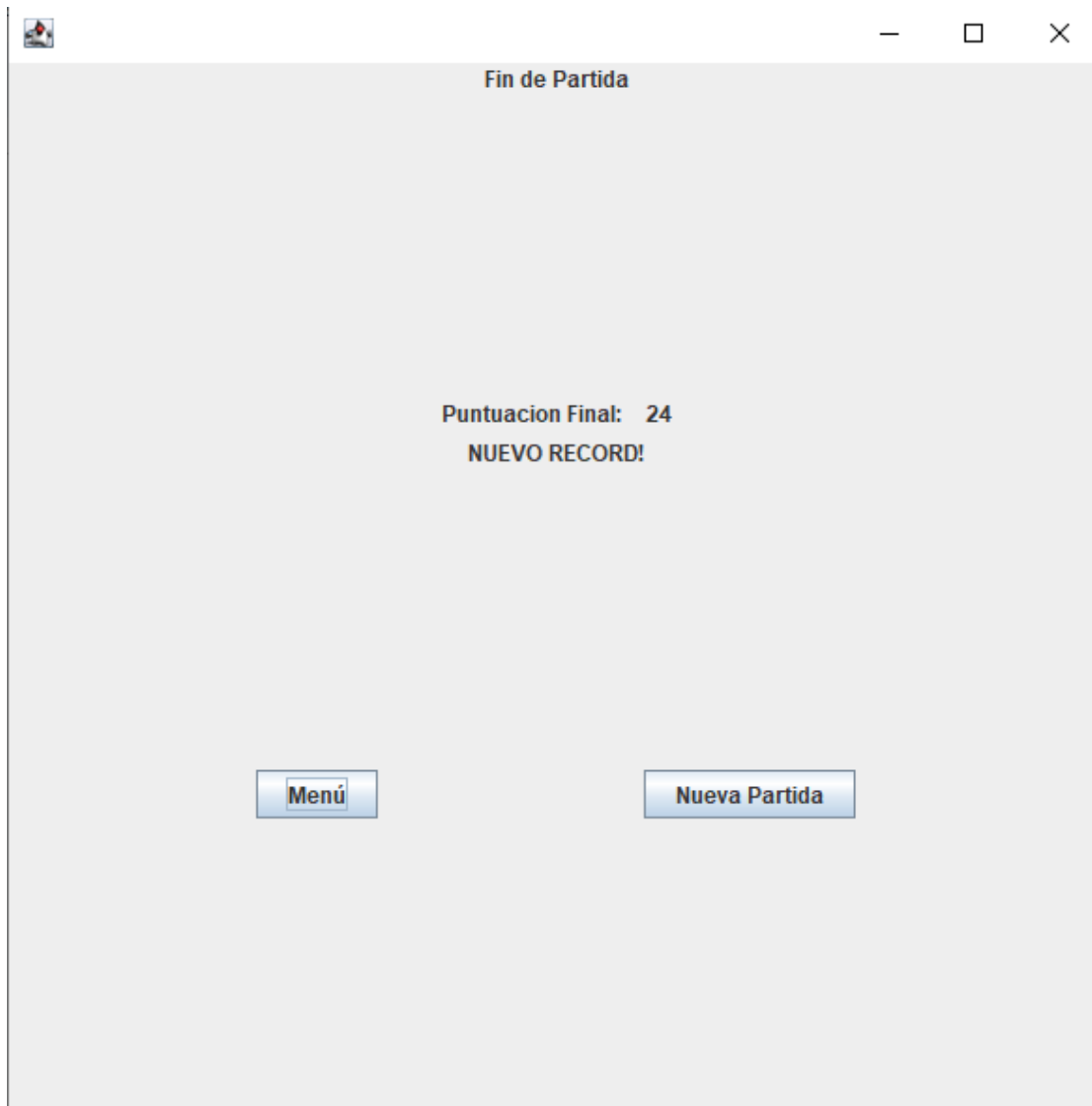
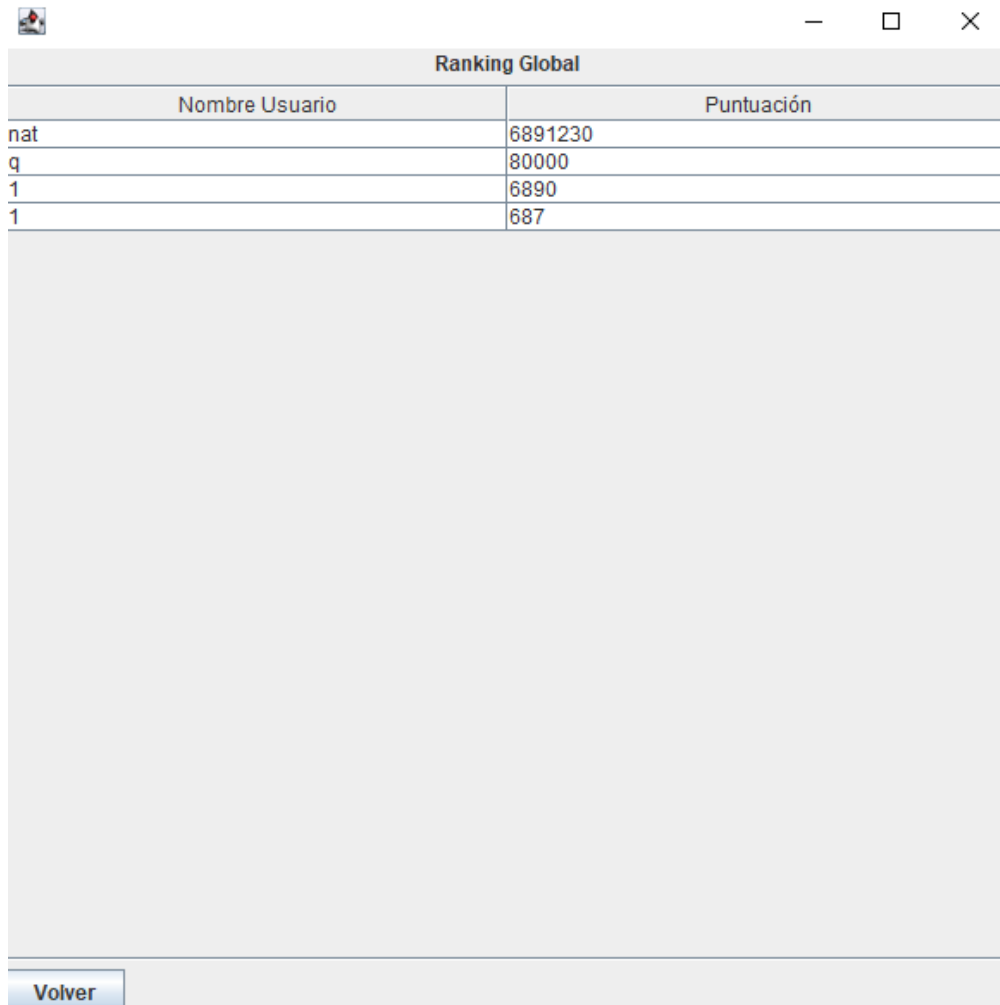


Figura 22 - Pantalla de finalización de una partida.

9. Consultar ranking global

Para consultar el ranking global de juego, puedes acceder a él desde el menú inicial en *Consultar ranking global*. Una vez dentro se mostrará una tabla con las mejores puntuaciones obtenidas en el juego, en caso de haber jugado más de 5 partidas entre todos los usuarios, solo se mostraran las 5 mejores puntuaciones y el usuario que las ha obtenido. En caso contrario, se mostrarán las mejores puntuaciones hasta el momento o en el caso de que no se hayan jugado partidas previas, la tabla estará vacía.



Ranking Global	
Nombre Usuario	Puntuación
nat	6891230
q	80000
1	6890
1	687

Volver

Figura 23 - Pantalla de ranking global.

El ranking se muestra en la tabla de mayor a menor puntuación indicando el nombre del usuario que ha conseguido la puntuación.

Para salir al menú principal se debe pulsar el botón de volver.

10. Consultar récords personales

Para consultar tus récords personales, puedes acceder a él desde el menú inicial en *Consultar récords personales*. Una vez dentro se mostrará un tabla con tus 5 mejores puntuaciones obtenidas en el juego en caso de si has jugado mínimo 5 o más partidas. En caso contrario, se mostrarán tus mejores puntuaciones hasta el momento o en el caso de que no se hayan jugado partidas previas, la tabla estará vacía.

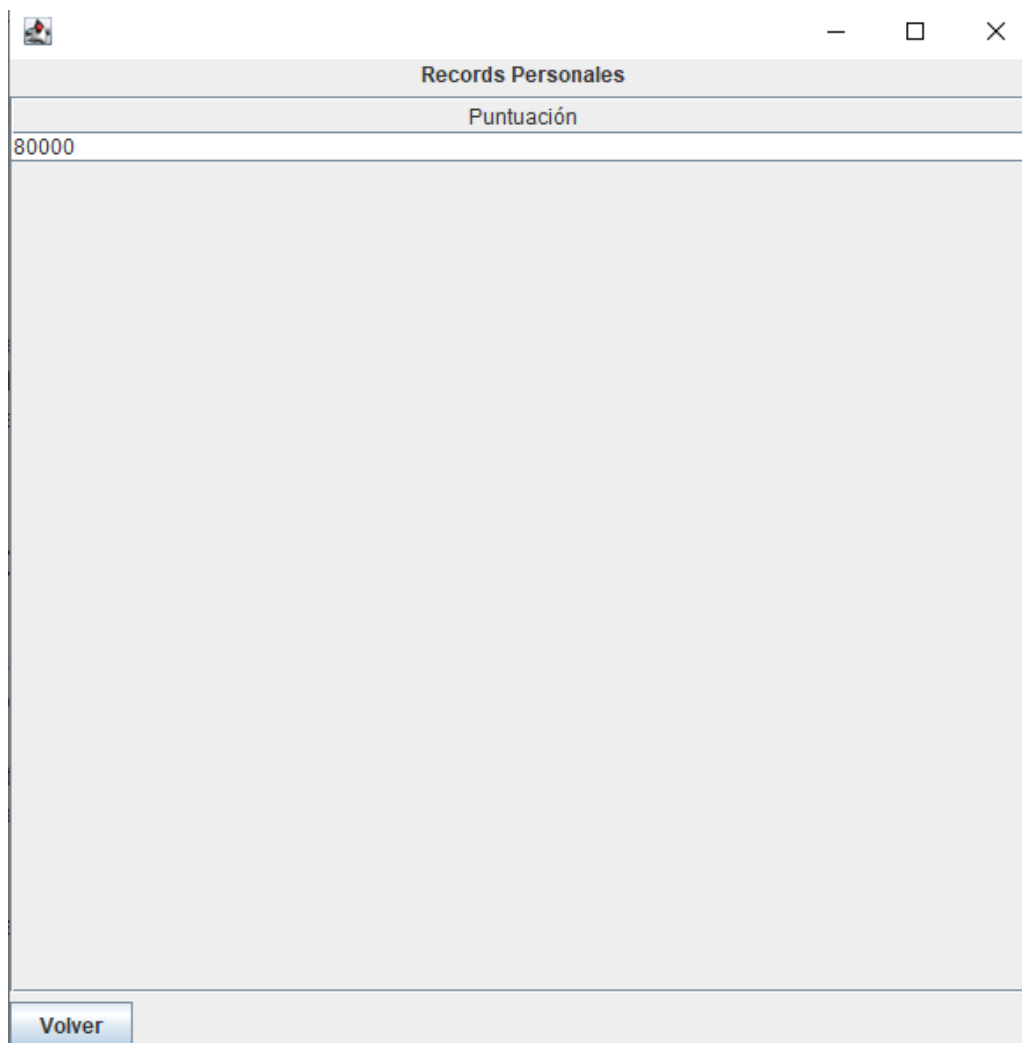


Figura 24- Pantalla de tus récords personales.

Los récords se muestran en la tabla de mayor a menor puntuación.
Para salir al menú principal se debe pulsar el botón de volver.