

Manual de usuario SUDOKU

Tabla de contenido

Sobre el programa	3
SUDOKU	3
START GAME	4
UNDO	5
FINISH GAME	5
ERASE GAME	5
TOP 10	5
SAVE GAME	5
LOAD GAME	5
CONFIGURE	5
HELP	7
ABOUT	8
EXIT	8

Sobre el programa

Sudoku es un pasatiempo que se popularizó internacionalmente después del año 2000 cuando diversos periódicos empezaron a publicarlo en la sección de pasatiempos.

Consiste en llenar con dígitos del 1 al 9 cada una de las casillas de una cuadrícula que tiene un total de 9 x 9 casillas. La cuadrícula la podemos ver como una matriz de 9 filas y 9 columnas. A la vez esta cuadrícula se divide en subcuadrículas de 3 x 3 casillas. Se toman como base algunos dígitos fijos en la cuadrícula, lo cual determina el nivel de dificultad para completar el juego. Aunque usualmente se usan dígitos, lo que interesa es que sean grupos de 9 elementos diferentes: por ejemplo 9 letras, 9 colores, 9 frutas, etc.

La regla de este juego es que un mismo elemento no se puede repetir:

- En una misma fila (casillas horizontales)
- En una misma columna (casillas verticales)
- En las subcuadrículas (3x3)

SUDOKU

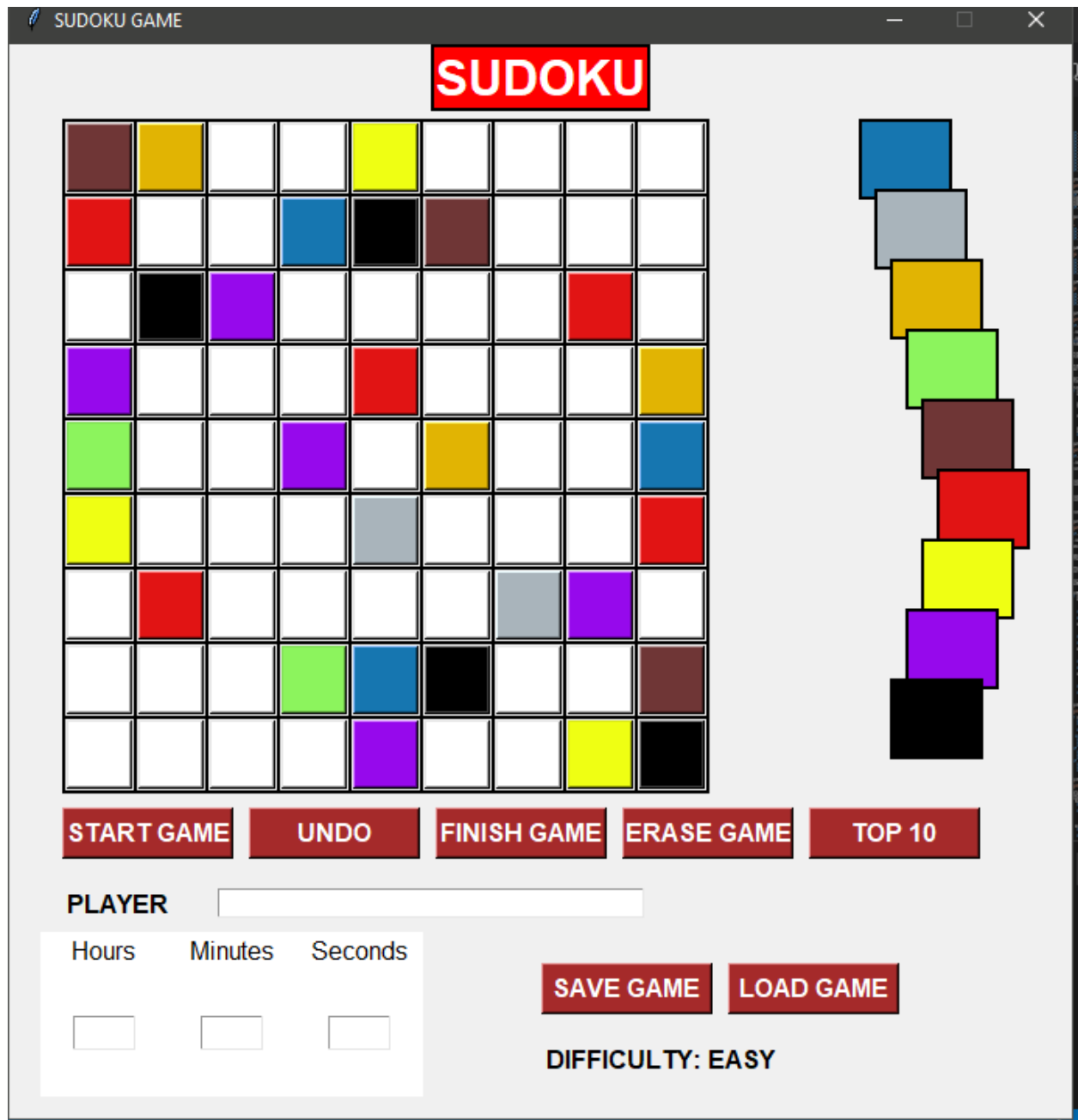
La aplicación sudoku.py es un programa de escritorio, al correr el programa se mostrará el menú de inicio (como lo muestra la imagen al lado abajo). Dicho menú cuenta con diferentes funcionalidades que le permitirá interactuar con la aplicación. Posee una barra con las diferentes opciones.



Esta ventana cuenta con 5 opciones como se observa.

START GAME

Esta opción muestra la ventana del juego. Al presionar esta opción se despliega la ventana con una partida del nivel seleccionado, además de la configuración seleccionada se activará o desactivará el reloj. Para iniciar el juego, deberá introducir el nombre y luego presionar el botón de start game, a partir de este momento podrá comenzar a llenar el sudoku. Tome en cuenta que para agregar un elemento a la cuadrícula deberá primero seleccionar el que desea en las opciones de la derecha de la pantalla y luego dirigirse a la cuadrícula deseada.



En esta ventana también podrá definir el tiempo en caso que se su opción sea timer, esto lo debe realizar antes de presionar el botón de iniciar juego.

UNDO

Esta opción deshace el último movimiento del jugador.

FINISH GAME

Esta opción, borra el juego actual, y además selecciona otro juego para completar.

ERASE GAME

Este botón elimina todas las jugadas realizadas por el jugador, y devuelve el juego a su estado inicial, podrá presionar este luego de haber iniciado el juego.

TOP 10

Muestra el top de los mejores jugadores por nivel

Top 10					
Top 10 Easy Level		Top 10 Normal Level		Top 10 Hard Level	
Player	Time	Player	Time	Player	Time
1.Pablo Alpizar	0:45:0	1.Juanito Alpizar	0:41:40	1.Edgar Rodriguez	1:15:0
2.Juan Jimenez	0:45:50	2.Javier Jimenez	0:48:20	2.Jose	1:15:50
3.Esteban Vega	0:53:20			3.Alejandro Diaz	1:18:20
4.Pedro Diaz	1:13:20			4.Rogelio Campos	1:23:20

SAVE GAME

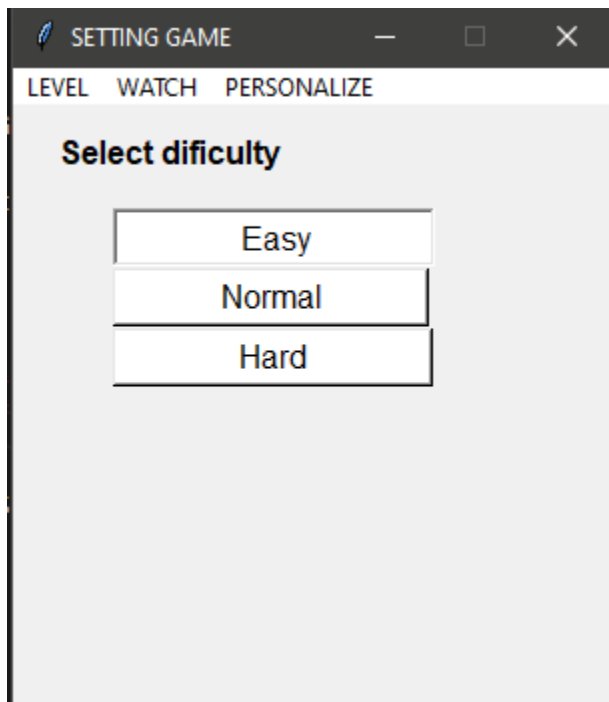
Guarda el un archivo la partida actual del jugador si lo desea, esta opción guarda todos los datos necesarios para continuar el juego después.

LOAD GAME

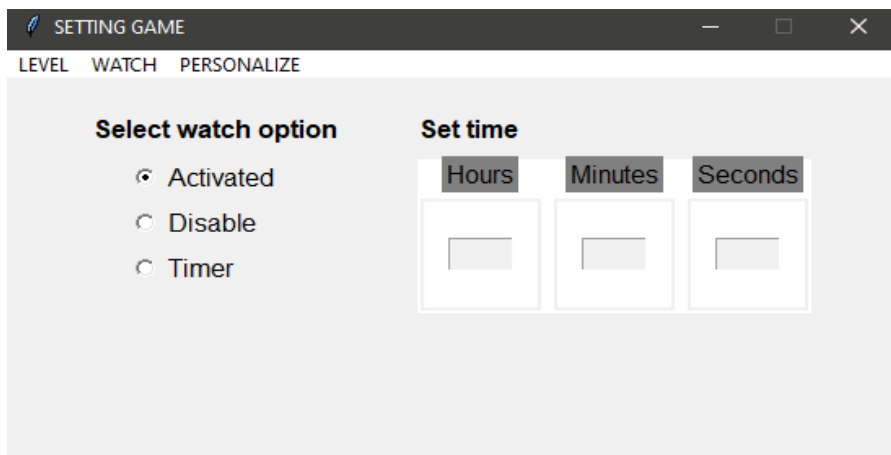
Recupera el juego guardado para continuar, esta opción se puede utilizar antes de presionar el botón de iniciar juego

CONFIGURE

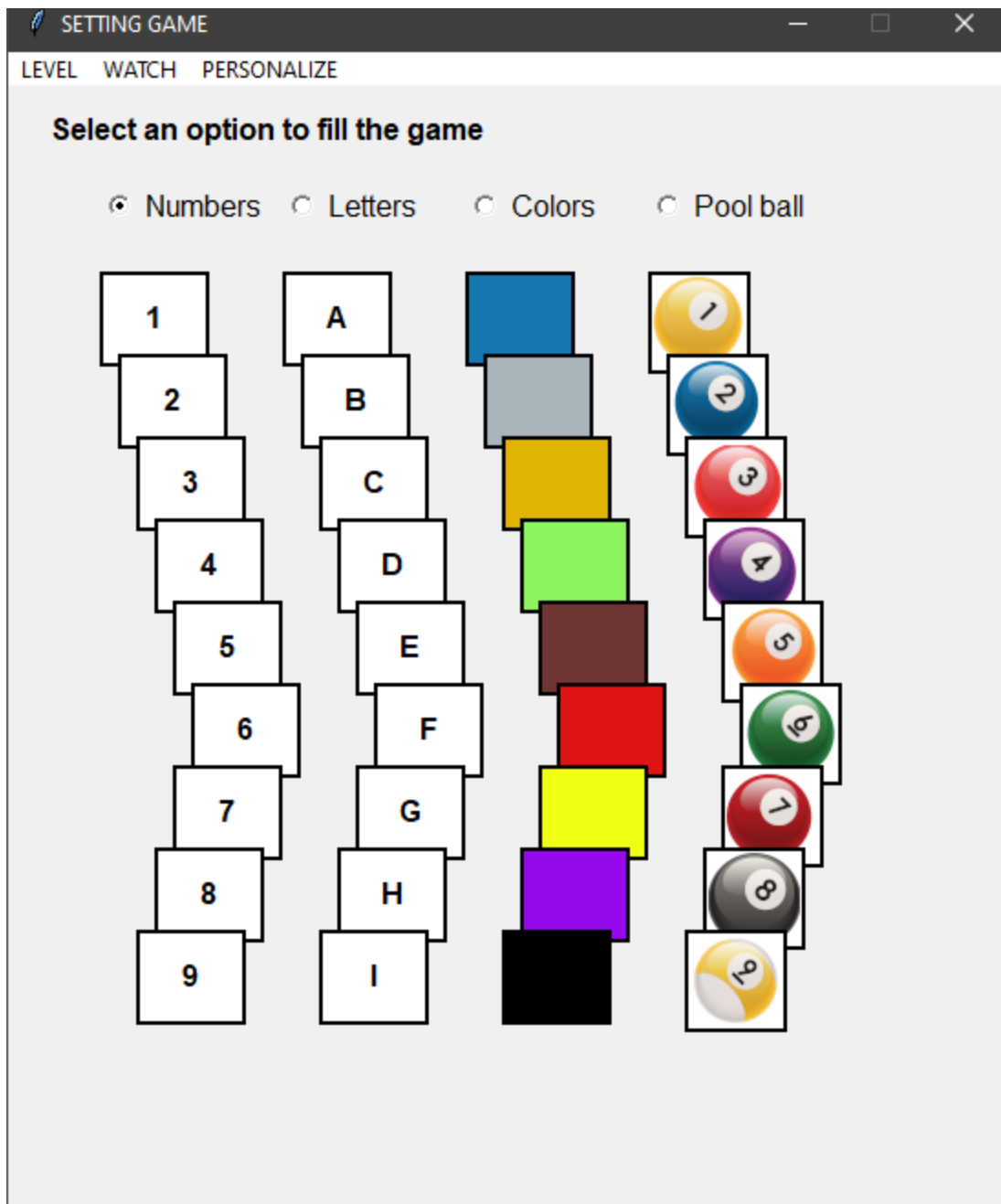
Esta opción le permite personalizar el juego, despliega una ventana con tres opciones donde podrá elegir varios aspectos del juego.



La primera ventana muestra los niveles de dificultad del juego, podrá elegir el que desee. Presionando el botón WATCH del menú, se mostrará la configuración del reloj, podrá elegir si desea activarlo, desactivar o que mas bien funcione como timer, esta última permitiendo la opción de ingresar el tiempo del timer, dependiendo del nivel de dificultad recibirá una recomendación del tiempo.

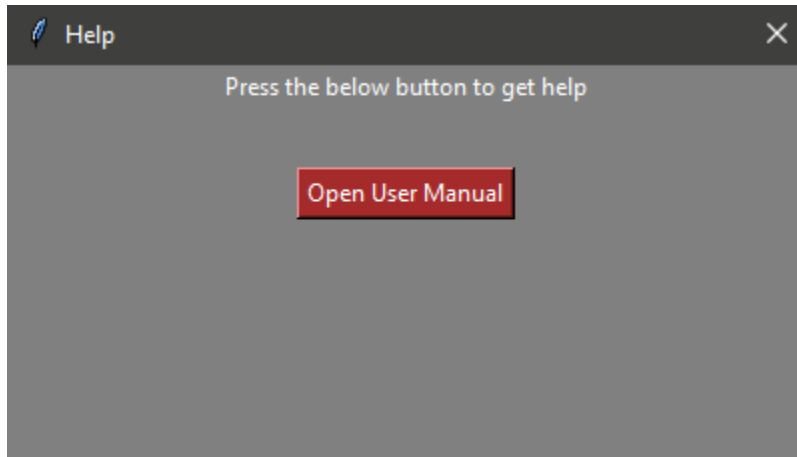


La tercera opción podrá elegir la opción de relleno o los elementos a utilizar para completar el sudoku, podrá elegir entre números, letras, colores o bolas de poll, tenga en cuenta que independiente de la opción el juego sigue las mismas reglas. Los elementos no se pueden repetir en la fila, columna o el cuadrante respectivo.



HELP

Muestra una ventana con la opción para dirigirse al manual de usuario.



ABOUT

Despliega una ventana, con la opción de obtener más información sobre el programa accediendo al repositorio en GitHub. Aquí podrá obtener información sobre la el desarrollo del mismo.



EXIT

Esta opción se utiliza para cerrar la aplicación. Puede utilizar la opción de la ventana para realizar esta acción.