

SERGIO BOTERO GAMES

# MANUAL DE USUARIO JUEGO SABELOTODO

---

# MANUAL DE USUARIO JUEGO SABELOTODO

El Sabelotodo reta su conocimiento sobre historia, deporte, geografía y cultura en general mediante un entretenido juego, bienvenido al manual de usuario del mejor juego para probar sus conocimientos.

## Contenido

Capitulo 1 Información Sabelotodo. ....	3
Capitulo 1.1 información de Versión.....	3
Capitulo 2 Requerimientos Sabelotodo. ....	3
Capitulo 2.1 archivos de preguntas y tablero .....	3
Capitulo 3 Inicio del Juego.....	4
Capitulo 3.1 Modo de Juego. ....	6
Capitulo 4 Componentes de la Pantalla de inicio.....	6
Capitulo 4.1 Manejo de la Pantalla de Inicio.....	7
Capitulo 5 Componentes de la pantalla del Juego. ....	9
Capitulo 5.1 Interacción con la pantalla del Juego.....	10
Capitulo 6 Características de las Preguntas. ....	10
Capitulo 6.1 Componentes de la ventana de pregunta. ....	11
Capitulo 7 FAQ.....	12
Capitulo 8 Contacto.....	15

## Capítulo 1 Información Sabelotodo.

El sabelotodo es un juego donde se ponen a prueba los conocimientos sobre ciertas áreas del conocimiento, es un juego para ser disfrutado en grupos de dos, tres o cuatro personas y que está pensado para ser disfrutado en grande.

Sabelotodo cuenta con un tablero, un dado y unas preguntas, la cual es escogida de dependiendo de la casilla del tablero a la que llega el jugador luego de lanzar el dado y moverse en el tablero, el objetivo es contestar un número determinado de preguntas para ganar y ser el Sabelotodo

### Capítulo 1.1 información de Versión.

Esta es la versión 3.0 nueva y mejorada versión del sabelotodo que fue iniciado tres veces antes de tener el resultado esperado.

## Capítulo 2 Requerimientos Sabelotodo.

Esta versión de Sabelotodo puede ser jugada en cualquier computador y para ser ejecutado se necesita tener junto al archivo ejecutable del juego el archivo de texto que determina las preguntas (preguntasYRespuestas.txt) y el archivo que contiene la información del tablero (tablero.txt), es importante tener en cuenta que el juego no se ejecutará si alguno de estos archivos falta o si no está bien definido.

(Más información sobre los archivos de preguntas y tablero en el [siguiente capítulo](#))

### Capítulo 2.1 archivos de preguntas y tablero

Uno de los requisitos para que el juego sabelotodo se pueda ejecutar es que el archivo encargado de especificar las preguntas y respuestas y el archivo de determinar las características del tablero de juego se encuentren en la misma carpeta del archivo ejecutable Sabelotodo.jar.

Además estos dos archivos deben tener el formato correcto para que el juego se pueda iniciar. El formato de estos archivos debe ser el siguiente:

Archivo de preguntas y respuestas.

Nombre: "preguntasYRespuestas.txt".

Se escribe la letra "p" para determinar una pregunta, seguida por un número entre 1 y 4 que determina el área temática a la cual pertenece la pregunta.

Las respuestas se especifican en las líneas siguientes cuidando que no exista espacio entre ellas ni entre las respuestas y la pregunta o entre dos preguntas.

Para indicar que hay una respuesta que no es la verdadera se debe escribir la letra "r" antes de escribir la posible respuesta, y para la respuesta correcta se debe anteponer la letra "c" a la respuesta.

Ejemplo.

p 4 Nacionalidad de Tony Blair.  
c Inglesa  
r Rusa  
r Panameña  
r Americana  
p 2 ¿Cómo se dice bruja en italiano?  
c Strega  
r Bruglia  
r Bruja  
r Bruji

Archivo del tablero.

Nombre: "tablero.txt"

Este archivo contiene toda la información del tablero, las casillas y su dimensión.  
Para las dimensiones del tablero se escriben dos números separados por un espacio, que determinarán, el primero el número de filas del tablero y el segundo el número de columnas.  
Después se escribe la fila, la columna y el número que indica que área temática se quiere tener para esa casilla determinada en esa posición, este ultimo numero debe estar entre el rango 1 a 4.  
(Para saber que numero corresponde a cada área temática ver el [capítulo 6](#))

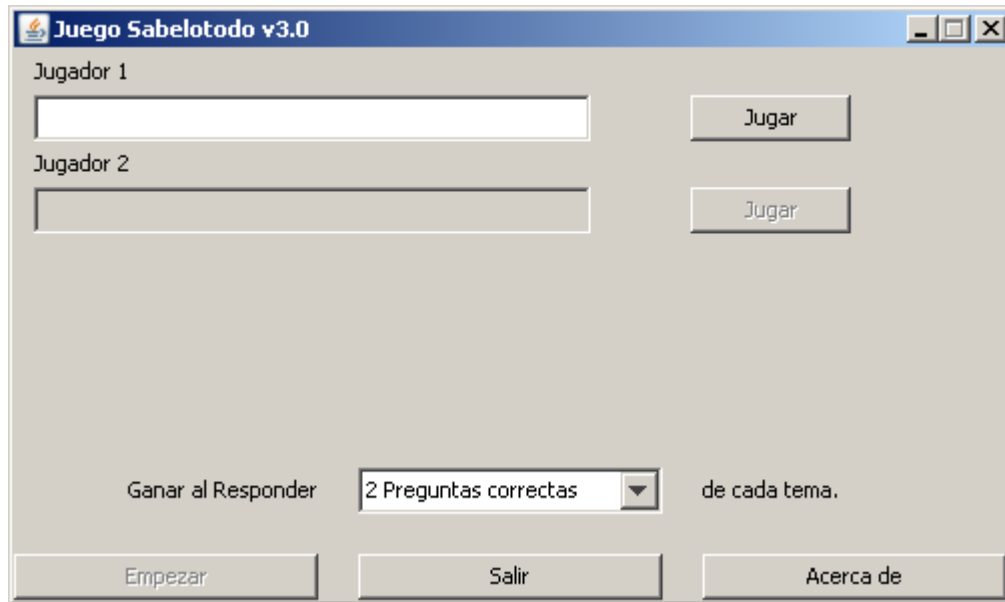
Ejemplo.

5 5  
1 1 2  
1 2 2  
1 3 2  
1 4 2  
1 5 2  
2 1 1  
2 4 1  
2 5 2  
3 1 3  
3 3 4  
3 4 3

\*NOTA: si no se quiere tener alguna casilla específica simplemente no se determina en el tablero.  
No se pueden tener espacios entre casillas.

### Capítulo 3 Inicio del Juego.

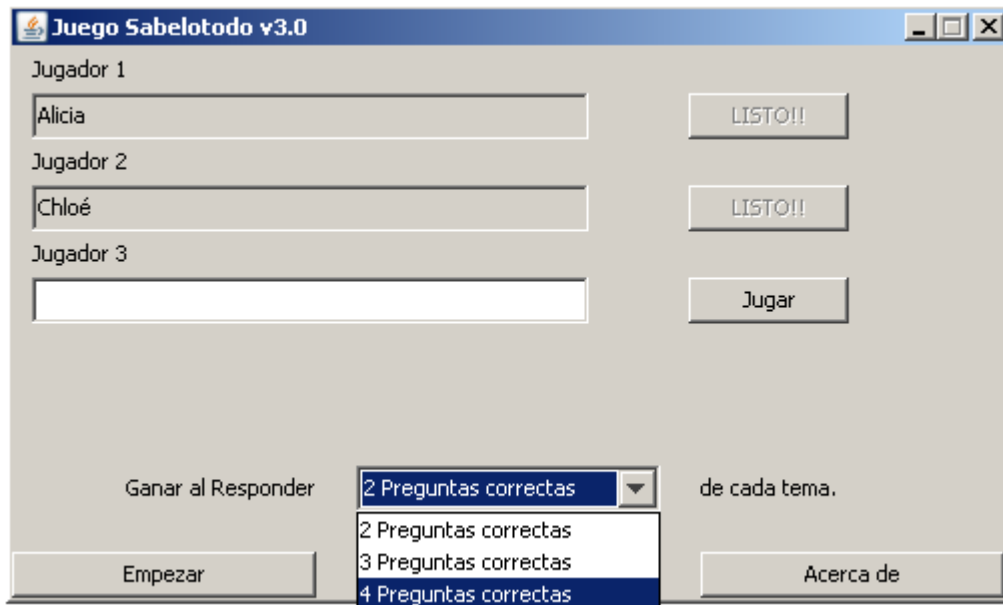
Al iniciar el juego lo primero que se verá será la pantalla donde se deben ingresar los nombres de los jugadores, esta pantalla luce así:



Para ingresar un jugador simplemente se debe escribir el nombre y presionar el botón “Jugar” que aparece enseguida.

Después de haber ingresado al menos dos jugadores al juego se activará el botón en la esquina inferior izquierda con el rotulo de “Empezar”.

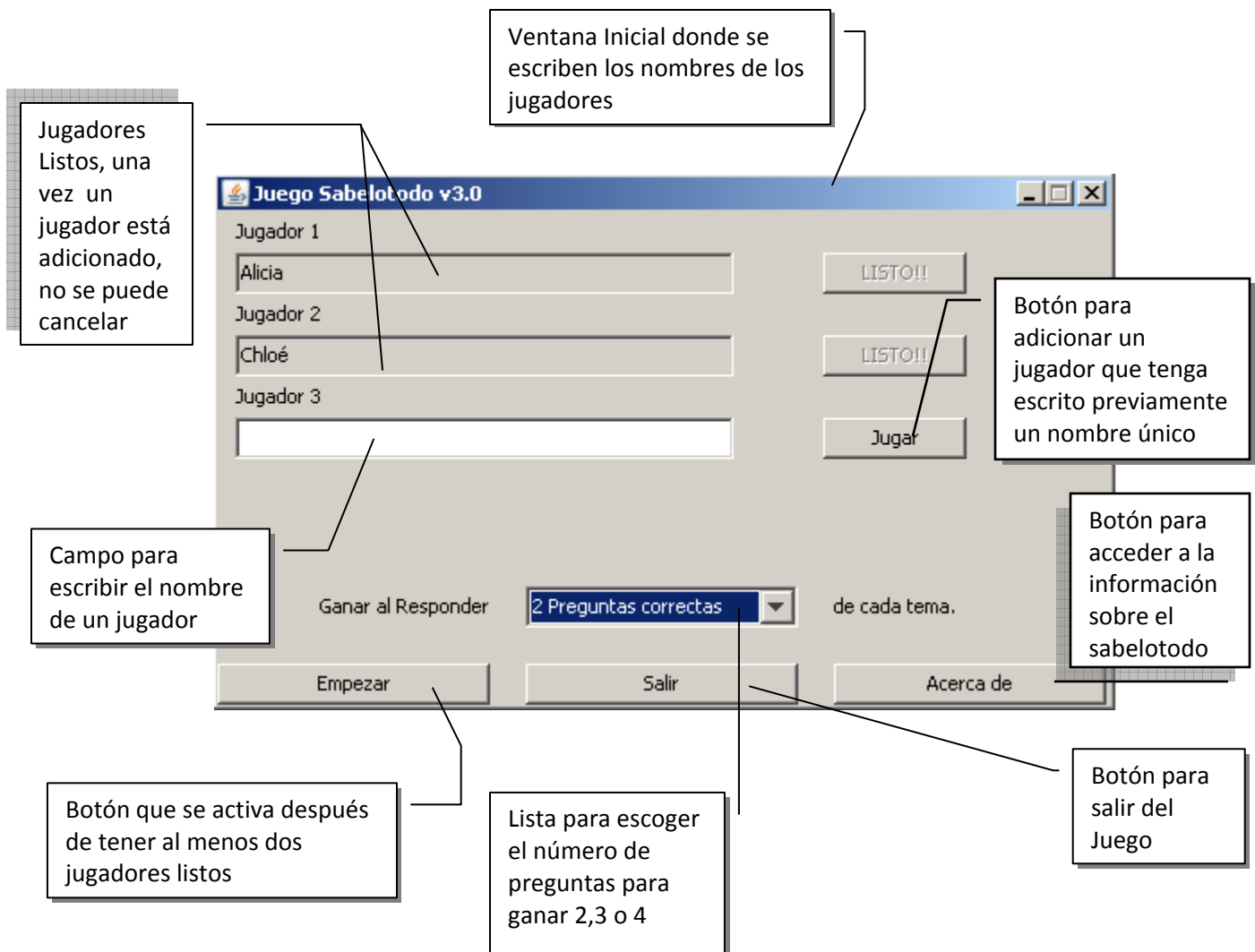
Acto seguido se debe decidir el número de preguntas correctas que se debe tener en cada área temática para ganar el juego, las opciones son 2,3 y 4.



Capítulo 3.1 Modo de Juego.

Para jugar sabelotodo el mínimo número de jugadores admitido es 2 y el máximo número de jugadores es 4.

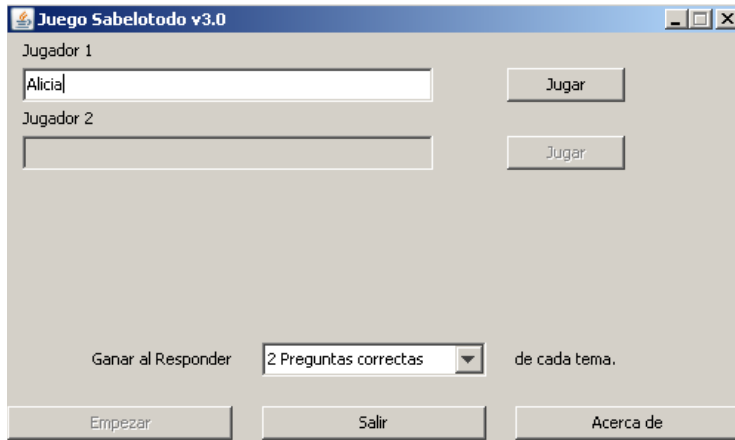
Un jugador entra al juego solo cuando se escribe su nombre en la ventana principal y se presiona su botón de “jugar” correspondiente, solo en este momento el jugador está oficialmente en el juego y se le dará una ficha correspondiente en el tablero.

Capítulo 4 Componentes de la Pantalla de inicio.

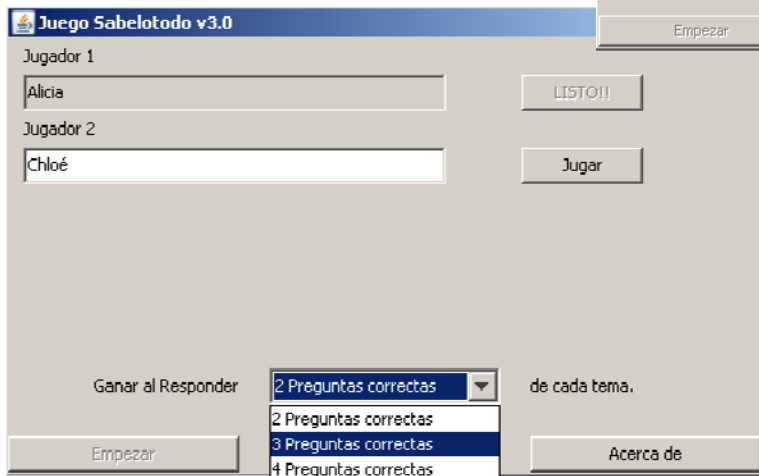
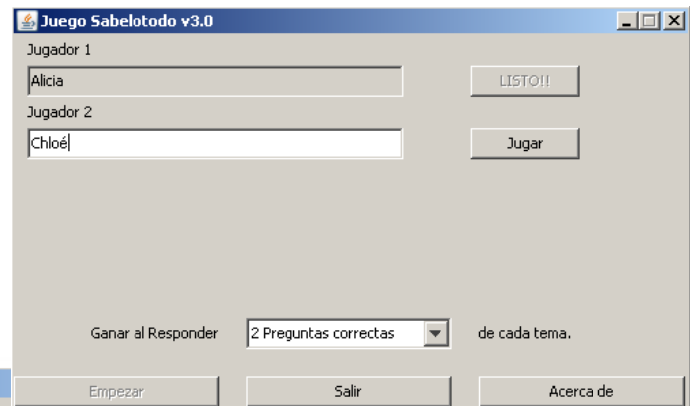
Capítulo 4.1 Manejo de la Pantalla de Inicio.

Adición de un jugador:

Paso 1: escribir el nombre de un jugador.

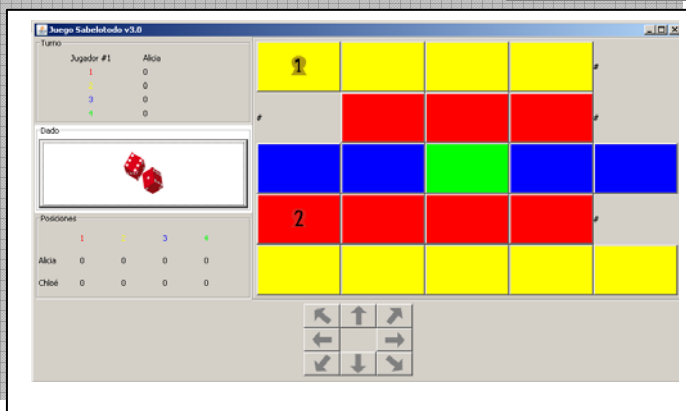
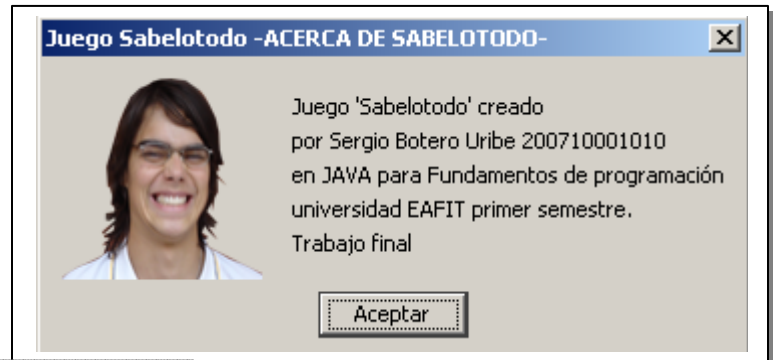
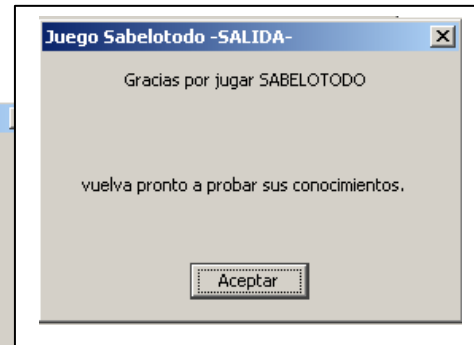
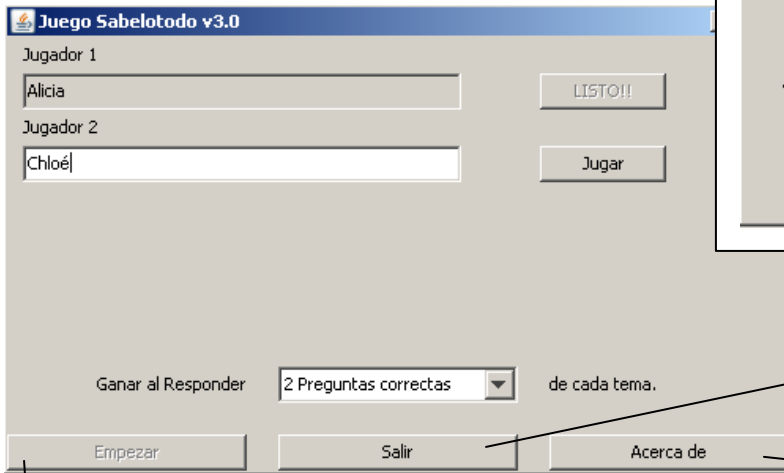


Paso 2: presionar el botón de jugar para el jugador del que se acaba de poner nombre, e inscribir otro jugador.



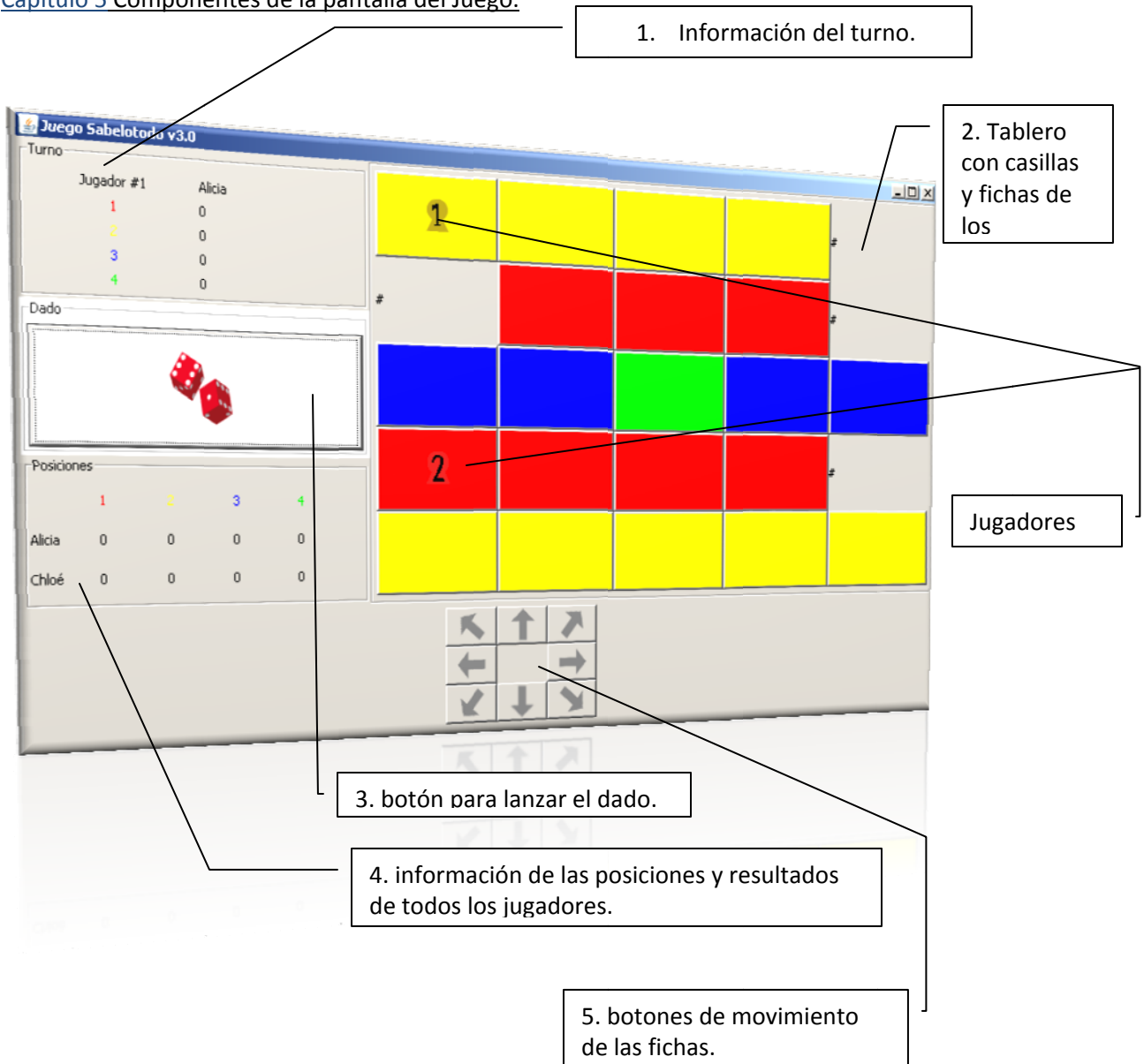
Paso 3: si el juego va a ser de dos jugadores ahora se debe escoger el número de preguntas con las cuales se quiere ganar el juego.

Botones de la ventana inicial.



Después de estar activado el botón de “Empezar”, tenemos el tablero de juego (el manejo de esta ventana se trata en el [siguiente capítulo](#)).



Capítulo 5 Componentes de la pantalla del Juego.

## 1. Información del turno.

Aquí se muestra el puntaje que lleva el jugador que tiene el turno, se puede el número de respuestas correctas que lleva de cada área y sirve en general para saber qué jugador tiene el turno.

## 2. El tablero está en el centro, y en él están las casillas, con diferentes colores y los jugadores representados por la ficha con su respectivo numero.

## 3. El botón con el dado es el encargado de darle un número al usuario para que se mueva en el tablero.

4. La información de las posiciones se actualiza después de cada pregunta, y muestra el jugador que lleva el mayor puntaje en la primera posición y sombreado. También se puede ver el número de preguntas correctas que lleva cada jugador en cada área.
5. Los botones de movimiento son 8, y corresponden a los movimientos normales (arriba, abajo, izquierda y derecha) y los movimientos en diagonal (derecha arriba, derecha abajo, izquierda arriba, izquierda abajo). Y es la forma de mover la ficha por el tablero.

### Capítulo 5.1 Interacción con la pantalla del Juego.

El orden a seguir para poder jugar Sabelotodo es.

- Se lanza dado.
- Se mueve la ficha.
- Se responde la pregunta.

Cuando un jugador termina estos tres pasos, ahí termina su turno y el siguiente debe seguir el mismo procedimiento y así sucesivamente hasta que alguno cumpla con el numero de respuesta correctas requeridas.

### Capítulo 6 Características de las Preguntas.

Las preguntas están divididas en 4 áreas temáticas que son las siguientes:

Numero área temática	Tema	Color de la casilla
1	Geografía	Rojo
2	Historia	Amarillo
3	Deportes	Azul
4	Cultura general - Miscelánea	verde

El número de preguntas no es un impedimento para poder jugar, lo que si es necesario es que se tenga al menos una pregunta de cada área temática.

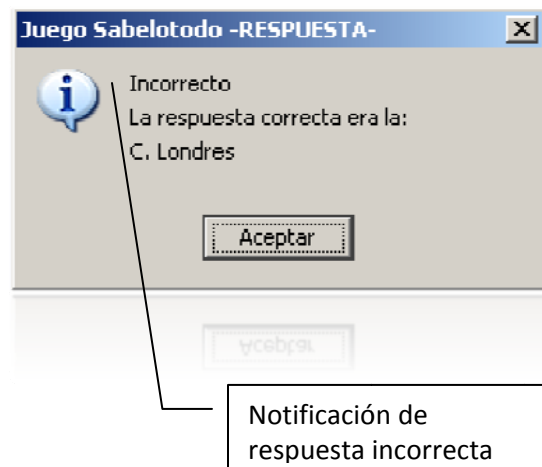
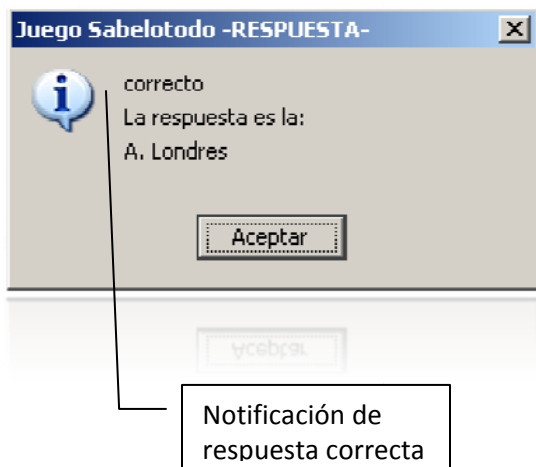
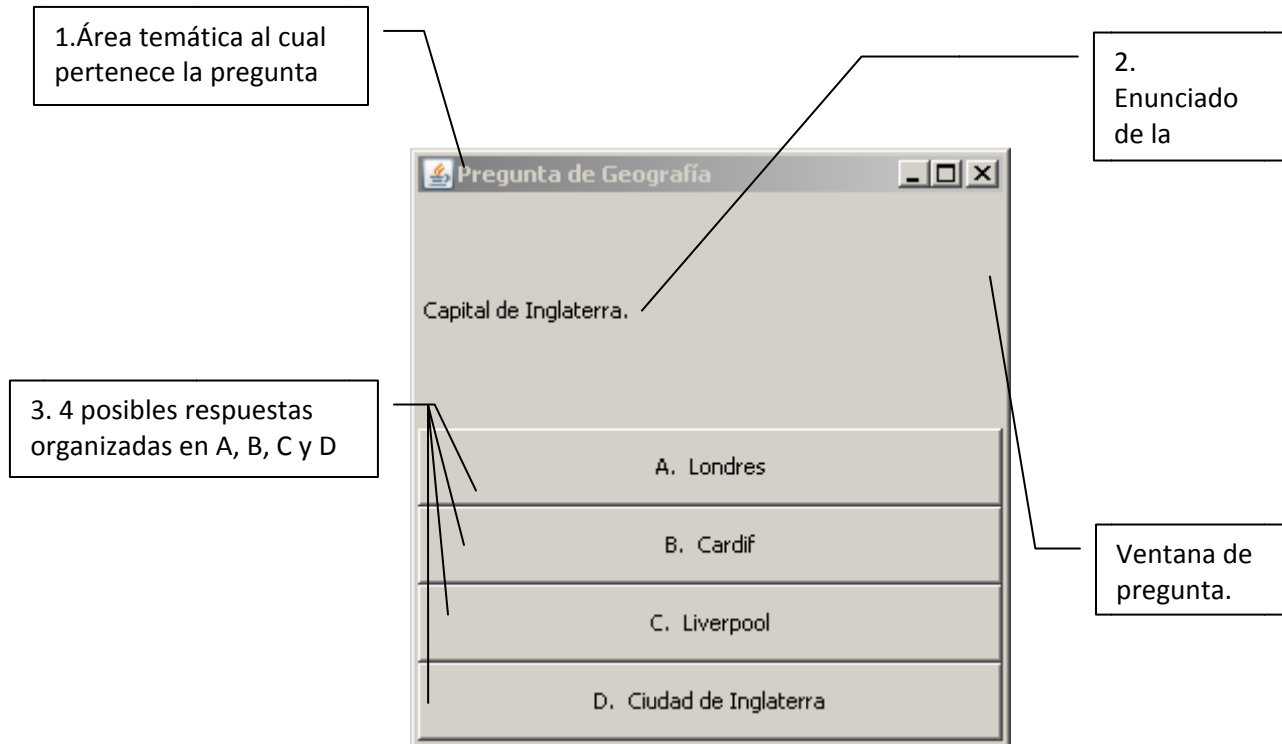
Toda pregunta tiene un enunciado y sus cuatro posibles respuestas.

Si el archivo de las preguntas no está bien definido tal y como se indica en el [Capítulo 2.1](#) el Sabelotodo debe mostrar un error que el usuario debe corregir.

Las áreas temáticas no se pueden cambiar, son las que tiene el juego por defecto como los colores de las casillas o de los jugadores.

El manejo dentro del juego de las preguntas es que se tienen almacenadas las preguntas un área temática y cuando un jugador llega a la casilla se le presenta al azar una de las preguntas que se tiene para ese tema, es por eso que es probable que la misma pregunta salga dos veces seguidas, pero en lo que se va a diferenciar es en el orden en que estarán mostradas las posibles respuestas.

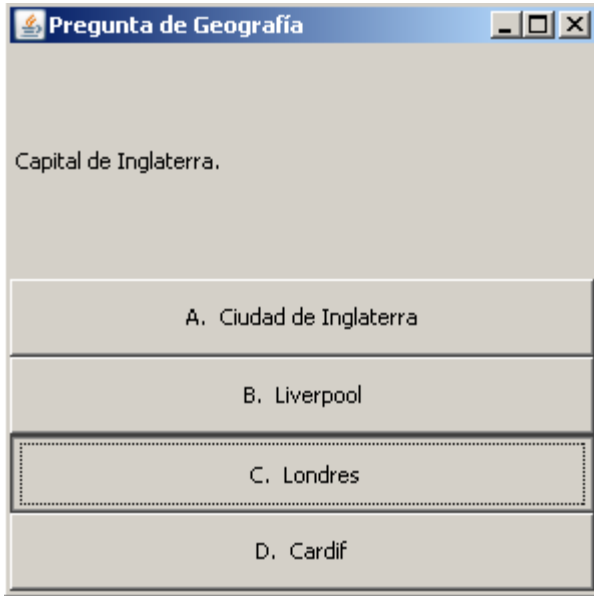
### Capítulo 6.1 Componentes de la ventana de pregunta.



## Capítulo 6.2 Interacción con la ventana de pregunta.

En el momento en que se muestra una ventana de pregunta, la ventana del tablero se deshabilita y con lo único que se puede interactuar es con la pregunta, al responder la pregunta se notifica si la elección fue la correcta o no y se seguirá con el juego normalmente

La única interacción que se puede tener con la ventana de la pregunta es con los botones de respuesta que precisamente es para escoger una de las opciones presentadas, en el momento en



que se presenta una ventana de pregunta, el juego no podrá continuar hasta que se responda esta pregunta.

## Capítulo 7 FAQ.

Explicación de los errores al usuario.

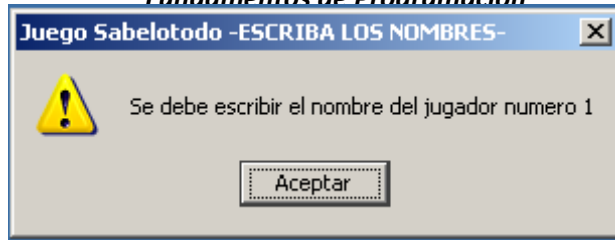


Problema:

Este error se presenta cuando el archivo que especifica el tablero (tablero.txt) no está en la carpeta junto al archivo ejecutable del juego.

Solución:

Se debe buscar el archivo del tablero y ponerlo en la carpeta del juego, si no se tiene o se perdió, siempre se puede crear un tablero personalizado con las características del Capítulo 2.1.

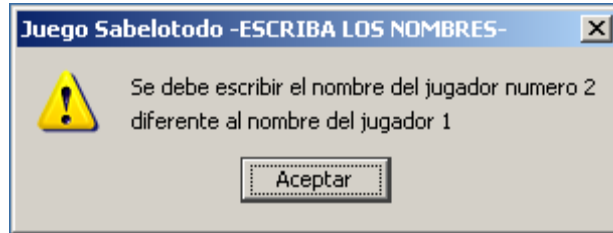


Problema: No se escribió nada en el campo del nombre del jugador 1

Solución: Escribir en nombre.

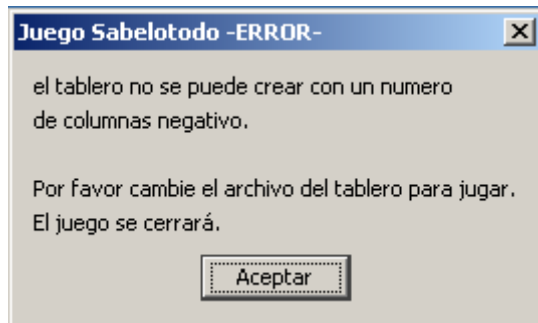
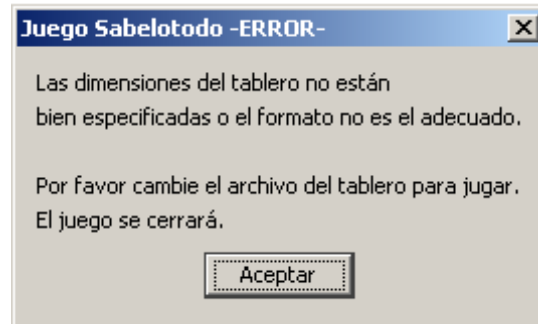
Problema: los nombres de los jugadores son iguales

Solución: escribir nombres diferentes



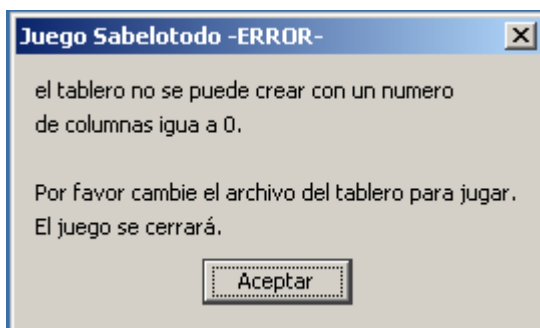
Problema: en el tablero las dimensiones no están bien especificadas porque puede que falte un número.

Solución: revisar o cambiar el archivo del tablero.



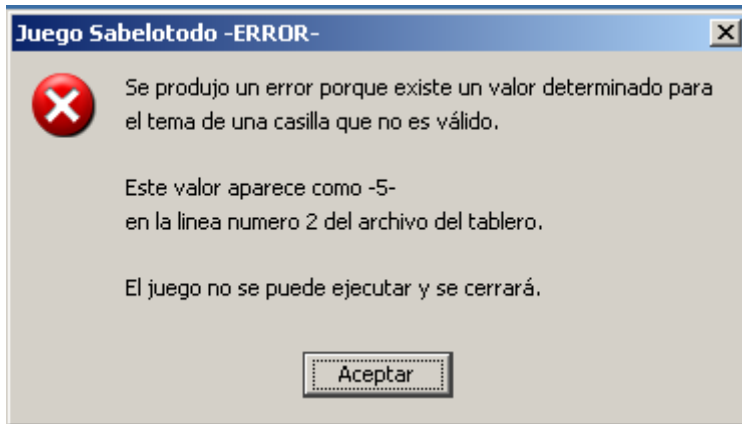
Problema: el número de columnas en el archivo del tablero aparece con valores negativos, se puede generar también con las filas.

Solución: cambiar el archivo del tablero.



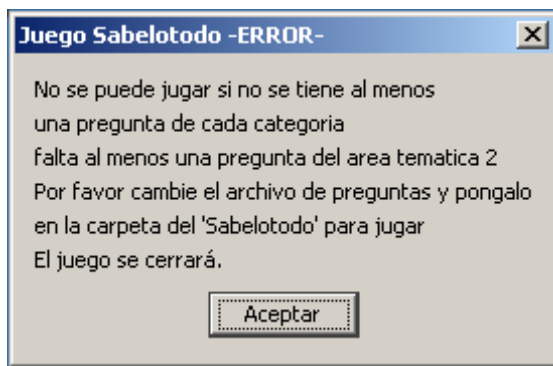
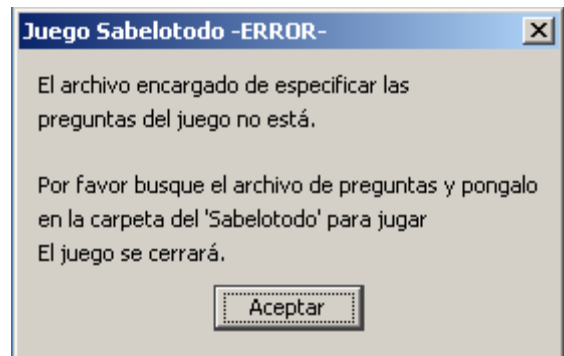
Problema: el número de columnas en el archivo del tablero aparece con valor 0, se puede generar también con las filas.

Solución: cambiar el archivo del tablero.



Problema: una propiedad de las casillas, el tema, se pasa de los valores esperados. El rango es 1 a 4.  
Solución: cambiar o modificar el archivo del tablero.

Problema: El archivo de cargar las preguntas no está.  
Solución: buscar el archivo y ponerlo en la carpeta de sabelotodo.



Problema: no se encontró ninguna pregunta de un algún área temática, esto no es posible para efectos del juego  
Solución: se debe cambiar de archivo de preguntas.

Preguntas.

P: ¿Puedo cambiar las áreas temáticas?

R: No, las áreas temáticas ya están preestablecidas en el juego como historia, geografía, deporte y cultura general.

P: ¿puedo cambiar los colores de las áreas temáticas?

R: No, los colores ya están preestablecidos como rojo, amarillo, azul y verde.

P: ¿Puedo jugar con una sola pregunta de cada tema?

R: Sí, se recibe mínimo una pregunta de cada tema

#### Capítulo 8. Contacto.

Cualquier inquietud y comentario ponerse en contacto con el creador del juego.

Sergio Botero U.

[sbotero2@eafit.edu.co](mailto:sbotero2@eafit.edu.co)

El juego y las imágenes son propiedad de Sergio Botero.

2007