

# Manual de Uso del Proyecto de Blackjack

## Índice

1. Introducción
2. Descripción General
3. Vistas del Proyecto
  - 3.1. Vista de Inicio
  - 3.2. Vista de Login
  - 3.3. Vista de Registro
  - 3.4. Vista de Scores
  - 3.5. Vista de Tapete
4. Funcionamiento Detallado
5. Mensajes y Alertas del Sistema
6. Conclusión

## 1. Introducción

Este manual está diseñado para ayudar a los usuarios a comprender el funcionamiento del proyecto de Blackjack. Se describen las vistas, funcionalidades y el flujo de interacción con la aplicación.

## 2. Descripción General

El proyecto de Blackjack es un juego de cartas que incluye diversas vistas y funciones para una experiencia completa. Los usuarios pueden registrarse, iniciar sesión, elegir barajas, consultar puntuaciones y jugar al popular juego de cartas siguiendo las normas del 21.

## 3. Vistas del Proyecto

### 3.1. Vista de Inicio

La vista principal cuenta con los siguientes elementos:

- **Botón START:** Inicia la partida. Es necesario haber cargado las cartas y haber iniciado sesión previamente.

- **Botón Login:** Permite iniciar sesión.
- **Botón Cargar Cartas:** Carga las cartas en la base de datos.
- **Botón Scores:** Muestra las puntuaciones más altas.
- **Botón Exit:** Sale de la aplicación.
- **Botón Oculto (Cerrar Sesión):** Visible solo tras iniciar sesión.
- **ComboBox de Barajas:** Permite seleccionar entre baraja española o francesa.

### 3.2. Vista de Login

Incluye:

- Dos campos de texto: Usuario y Contraseña.
- **Botón Iniciar Sesión:** Verifica las credenciales y redirige a la vista de Inicio si son correctas.
- **Botón Registrarse:** Redirige a la vista de Registro si no hay una cuenta existente.
- Mensajes de error en caso de datos incorrectos.

### 3.3. Vista de Registro

Un formulario con los siguientes campos:

- **Usuario:** Campo de texto para el nombre de usuario.
- **Contraseña:** Campo de texto para ingresar la contraseña.
- **Confirmar Contraseña:** Campo de texto para verificar la contraseña.
- **Botón Registrarse:** Verifica que el usuario no exista y que las contraseñas coincidan. Luego redirige a la vista de Login.

### 3.4. Vista de Scores

Muestra las puntuaciones más altas ordenadas de mayor a menor. Estas puntuaciones son de los jugadores que han vencido a la IA.

### 3.5. Vista de Tapete

La vista del juego donde se desarrolla la partida. Ofrece:

- Mensaje inicial para decidir quién empieza (jugador o crupier).
- Botón para jugar el turno del jugador.
- Turnos alternados entre jugador y crupier hasta que uno de los dos se plante o supere 21.

- Mensaje final que indica si se desea guardar la partida y registrar la puntuación en Scores.

## 4. Funcionamiento Detallado

1. **Cargar Cartas:** Antes de jugar, se deben cargar las cartas en la base de datos usando el botón correspondiente.
2. **Iniciar Sesión:** Acceder al sistema ingresando usuario y contraseña en la vista de Login.
3. **Seleccionar Baraja:** Elegir entre la baraja española o francesa desde el ComboBox en la vista de Inicio.
4. **Iniciar Partida:** Hacer clic en el botón START para comenzar el juego en la vista de Tapete.
5. **Guardar Puntuaciones:** Tras finalizar la partida, decidir si se guarda la puntuación.
6. **Cerrar Sesión:** Utilizar el botón oculto para cerrar sesión.

## 5. Mensajes y Alertas del Sistema

- **Error de Login:** "Usuario o contraseña incorrectos."
- **Error de Registro:** "Si un campo esta vacío, si ya existe el usuario o si las contraseñas no coinciden".
- **Registro Exitoso:** "Usuario registrado exitosamente."
- **Valor de As:** "Si la carta que sacas es un AS pedirá que usuario decida que valor 1 o 11".
- **Partida Finalizada:** "¿Deseas guardar tu puntuación?"

## 6. Conclusión

Este manual proporciona una guía completa para utilizar el proyecto de Blackjack. Siguiendo los pasos y detalles aquí descritos, los usuarios podrán disfrutar plenamente de la experiencia del juego.

