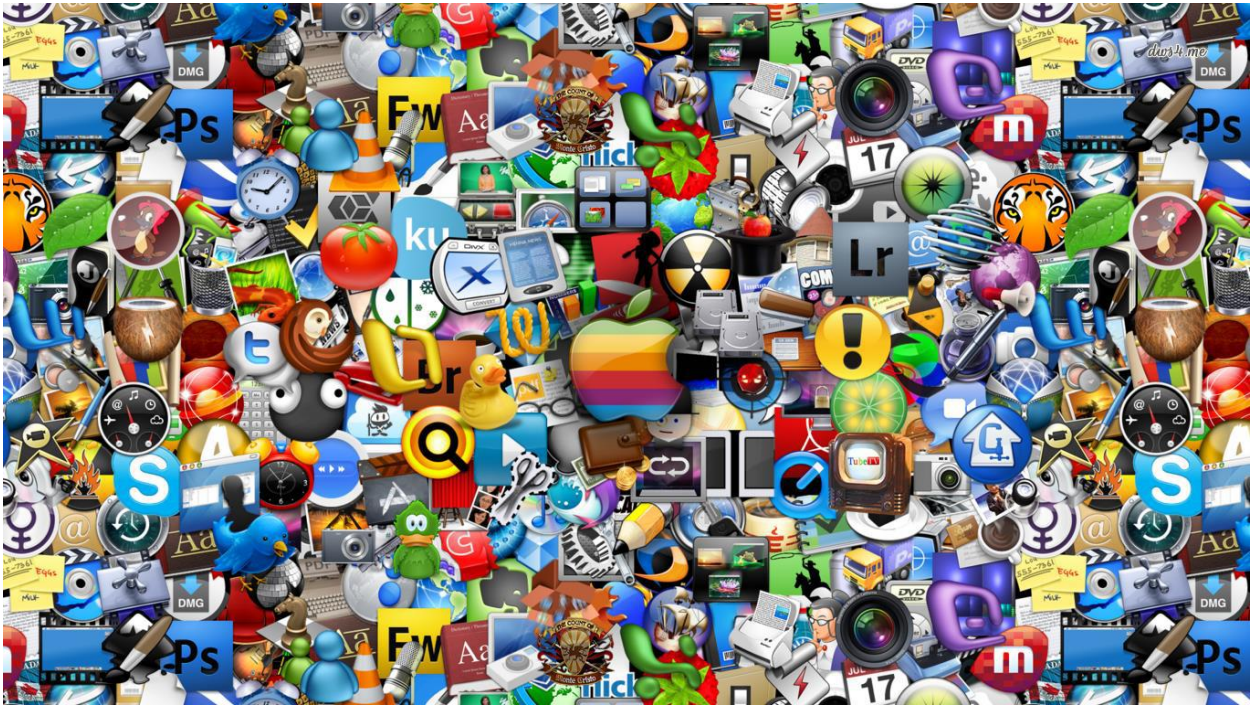


---

# MANUAL DE USUARIO

---

## Logo Quizz



## INTRODUCCIÓN AL JUEGO.

En este juego varios jugadores compiten para adivinar lo antes posible la marca de un logo que se va “despixelando” en pantalla.

El jugador tendrá un tiempo limitado para contestar, y cuanto más tarde en hacerlo menos puntos recibirá.

Una vez todos los jugadores hayan contestado o se les haya acabado el tiempo,

se muestra las puntuaciones por pantalla y se inicia una nueva ronda.

Hay 2 formas de ganar la partida:

- Ser el primero en alcanzar la puntuación establecida para ganar.
- Si nadie alcanza la puntuación establecida, se declara ganador el que más puntos tenga al finalizar todas las rondas.

## Índice

- [Manual SERVIDOR](#)
- [Manual CLIENTE](#)

## USO DEL SERVIDOR



Estado del servidor, indica si está activo o apagado.

Botón de inicio o apagado del

Puerto por el cual el servidor va recibir las peticiones de los clientes.

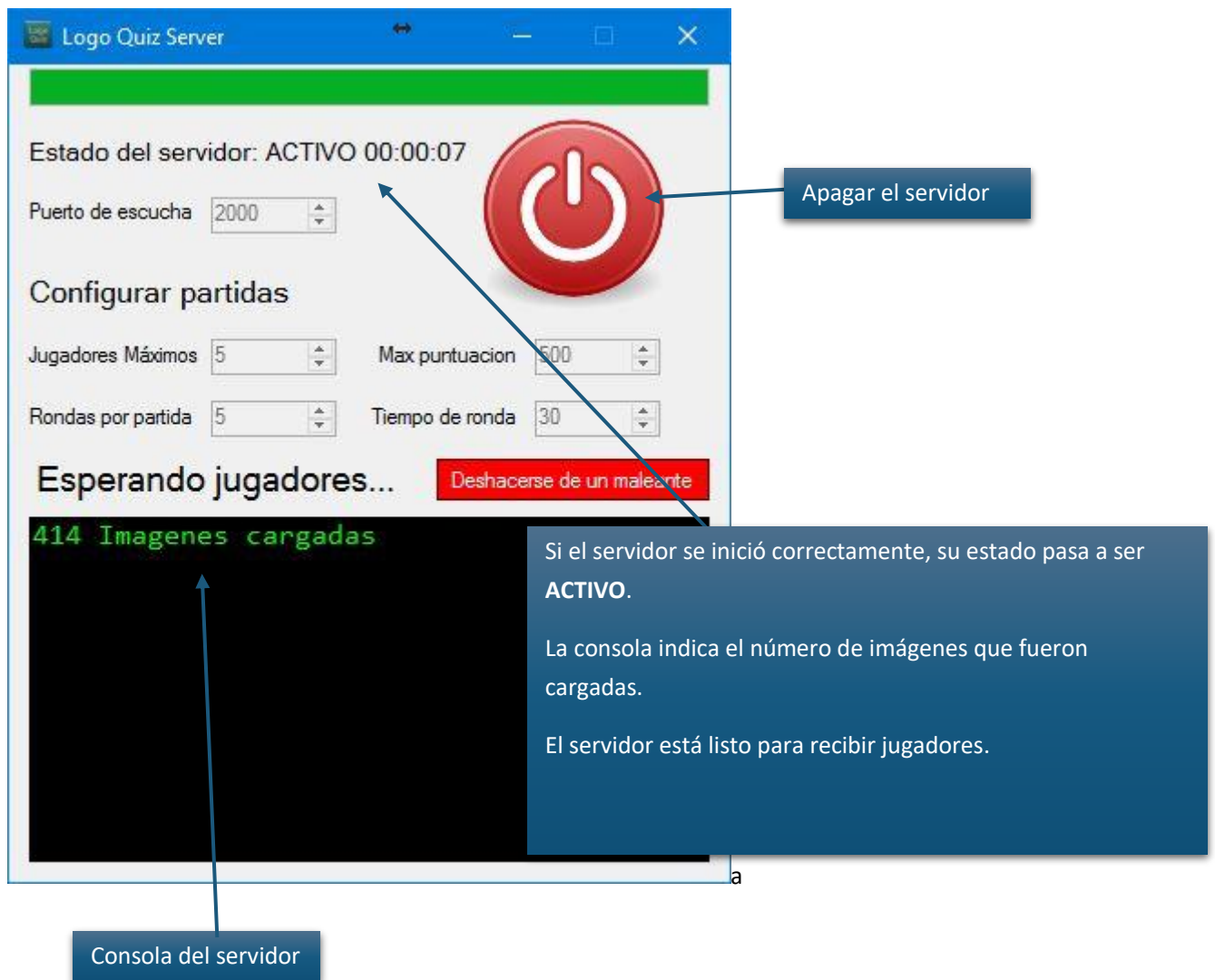
### CONFIGURACION DE LA PARTIDA:

Permite configurar los parámetros de cada partida, se tiene que configurar antes de iniciar el servidor.

**Jugadores máximos:** limita el número máximo de jugadores en una partida.

**Puntuación máxima:** Termina la partida cuando algún jugador alcanza la puntuación indicada.

**Rondas por partida** Termina la partida cuando se acaban las rondas indicadas.





Permite echar fuera de la partida un jugador previamente seleccionado en la consola.

Lista de jugadores conectados.

Muestra el Nick, la IP y el puerto de escucha de cada jugador



# USO DEL CLIENTE

Lo primero que tienes que hacer es conectarte al servidor, para eso vete a:

Archivo → Conectar → Conectarse al servidor (el puerto por defecto es 2000) cambiar la IP por la del servidor.



