



Anthony Barrantes Jiménez – 2023152240

Instituto Tecnológico de Costa Rica – Campus Central Cartago

Escuela de Computación

Bachillerato en Ingeniería en Computación

Taller de Programación – Grupo 04

Profesor William Mata Rodríguez

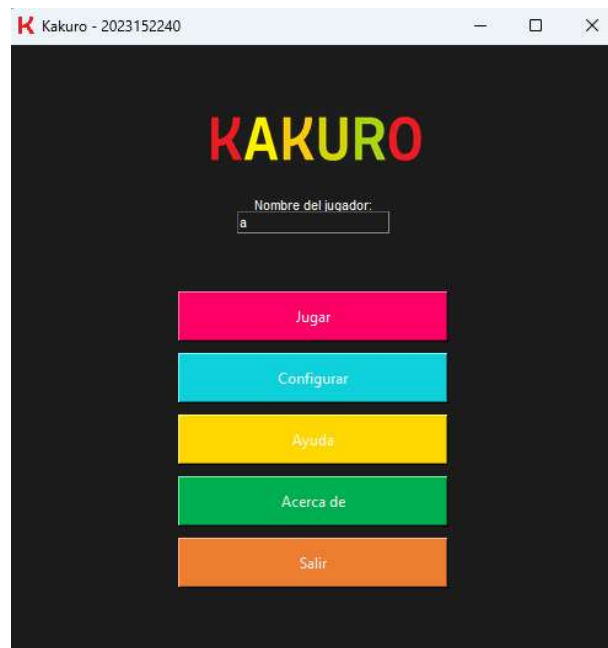
Programa 2 – Juego De Lógica Kakuro

Manual de usuario

I Semestre 2023

28 de mayo de 2023

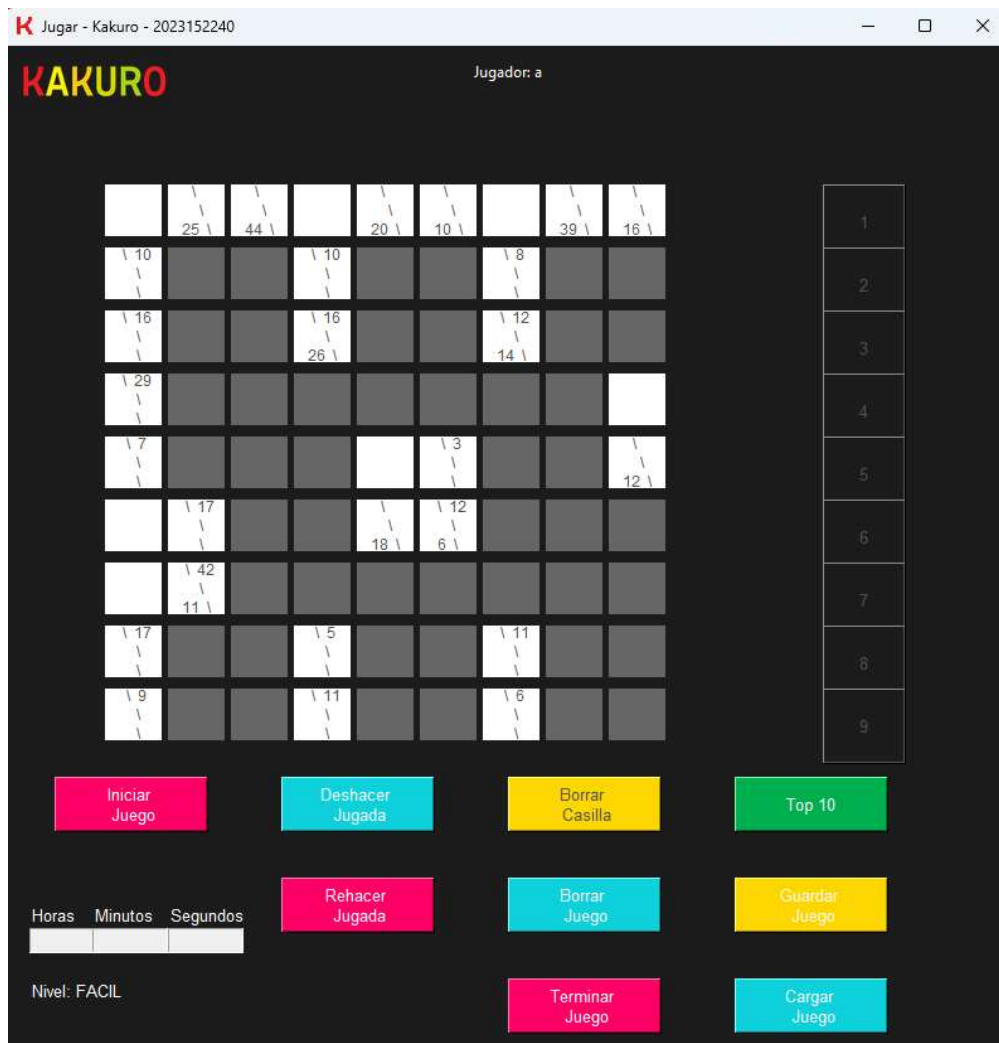
Menú principal o pantalla de inicio:



Se conforma de una pantalla principal donde debemos, antes de poder jugar, ingresar un nombre de usuario en la caja de entrada especificada para este fin. Luego de haber ingresado el nombre del jugador, podemos seguir con las opciones de menú:

- Jugar: nos permite cargar un tablero con la dificultad y la opción de reloj definidas. Más adelante veremos esta pantalla
- Configurar: nos despliega una pantalla donde podremos configurar las opciones de nuestro juego.
- Ayuda: despliega este manual
- Acerca de: despliega información del desarrollo del programa
- Salir: interrumpe la ejecución del programa

Ventana de juego:

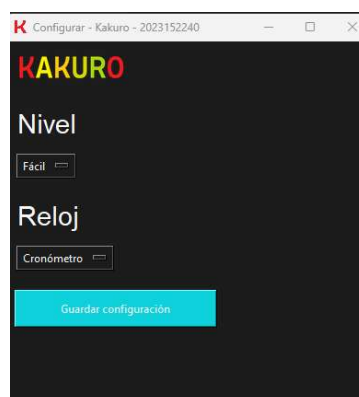


Es la ventana donde podremos jugar Kakuro, el tablero desplegado está basado en el nivel elegido y aquí tenemos una serie de botones u opciones distintas:

- **Iniciar Juego:** inicia el temporizador o cronometro dependiendo de si fueron elegidos, habilita los botones usados para ingresar números, el de borrar casilla y otros. Marca el inicio de la resolución del acertijo.
- **Deshacer Jugada:** deshace la última jugada realizada.
- **Rehacer Jugada:** rehace la última jugada deshecha.
- **Borrar Casilla:** cuando está presionada, provoca que la próxima casilla del tablero que toquemos sea vaciada.
- **Borrar Juego:** reinicia el tablero de juego, lo devuelve a sus valores iniciales. Solo funciona si el juego ya ha iniciado.
- **Terminar Juego:** termina el juego actual, elimina el tablero y genera uno nuevo. Solo funciona si el juego ya ha iniciado.

- Top 10: despliega una ventana de estilo pop-up con el top 10 de cada nivel
- Guardar Juego: guarda el estado actual de la partida en un archivo .dat para ser rehusado posteriormente, nos pregunta si deseamos seguir jugando o si deseamos terminar la ejecución de la ventana de juego.
- Cargar Juego: carga la partida guardada en el archivo .dat del anterior archivo, solo funciona previo al inicio de una partida, no durante.
- Reloj: si está en modo timer, debemos ingresar un tiempo donde las horas no sean mayores a 2, los minutos estén entre 0 y 59 y los segundos estén entre 0 y 59. Al iniciar la partida, este tiempo irá hacia atrás y, al llegar a 00:00:00, podremos elegir si deseamos continuar la partida o si deseamos terminar. En modo cronometro, el tiempo se cuenta y no se acaba en ningún momento, esto será útil para su guardado en los datos del top 10.
- Botones de números: nos permiten elegir el número a ingresar en el tablero, este es estrictamente necesario para poder interactuar con el tablero. Al ingresar cada número, se hará una validación de sumatoria y repetición conforme a las reglas de Kakuro.

Menú Configurar:



Este menú nos permite cambiar la configuración de nivel o dificultad y la de uso de reloj. Es crucial que, para salir de esta ventana, presionemos el botón “Guardar Configuración”, ya que, si no lo hacemos, no se guardarán las configuraciones modificadas.