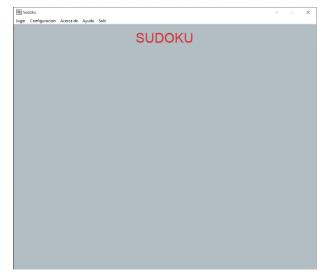
Manual de usuario

SUDOKU

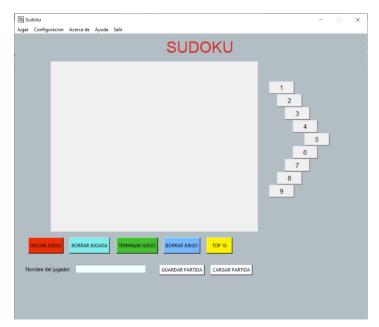
Desarrollador: Carlos José Barrantes Cortés

Al iniciar el programa, se le presentará una ventana con el siguiente aspecto.





En la parte de arriba se le presentan distintos menús con diferentes funcionalidades. Al pinchar el menú "Jugar", la ventana cambiará a su aspecto siguiente:



El botón rojo "Iniciar Juego" aparece el tablero de juego sólo si antes se proporciona un nombre del jugador.

El botón celeste "Borrar Jugada" permite eliminar la última jugada realizada.

El botón verde "Terminar Juego" permite terminar el juego actual y seguidamente comenzar otro. También da la opción de continuar con el actual.

El botón azul bebé "Borrar Juego" permite borrar las casillas puestas por completo y dejar la plantilla inicial.

El botón amarillo "Top 10" despliega una ventana con los mejores 10 tiempos de solución del juego.

El botón blanco "Guardar Partida" guarda la partida que está en pantalla para seguir jugando luego.

El otro botón blanco a la derecha que dice "Cargar Partida" permite continuar la partida previamente guardada.

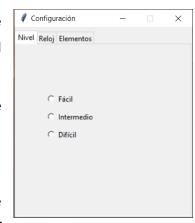
Los botones blancos con números permiten seleccionar el numero deseado a colocar en el marco de juego una vez iniciado.

Al pinchar el menú "Configuración" se le presenta una ventanita de la siguiente forma donde puede configurar el juego

En la pestaña "Nivel" puede elegir el nivel de dificultad del sudoku.

En la pestaña "Reloj" puede configurarse si se quiere que aparezca el reloj o temporizador en la pantalla del juego

En la última pestaña "Elementos" puede cambiar la apariencia de los botones de números.





Acerca de Este menú despliega una pequeña ventana en la que se muestra el nombre del programa, la versión, su fecha de creación y su desarrollador

Ayuda Este menú abre este manual de usuario

Salir Este último menú, si es pulsado, pregunta al jugador si desea salir del programa. Si no, es devuelto a la pantalla anterior.

