

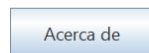
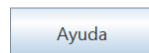
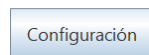
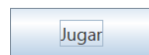
Manual de Usuario “Futoshiki”

Bienvenido al **Manual de Usuario del Programa Futoshiki**. Este documento ha sido diseñado para guiarte en el uso del software de manera efectiva y sencilla. Aquí encontrará instrucciones detalladas para navegar por las diferentes funcionalidades del programa, desde configurar el juego hasta jugar y consultar los mejores puntajes en el Top 10.

El programa Futoshiki es un juego lógico que combina desafíos numéricos con desigualdades, proporcionando una experiencia entretenida y educativa. Con una interfaz intuitiva y herramientas como temporizadores, configuraciones personalizadas y un sistema de guardado y carga de partidas, este programa está diseñado para jugadores de todos los niveles.

Menú Principal:

FUTOSHIKI



La pantalla principal de Futoshiki es la interfaz inicial desde donde los usuarios pueden acceder a las principales funcionalidades del juego. Incluye opciones como jugar, configurar el juego, ver los mejores puntajes, consultar ayuda o información sobre el programa.

Con un diseño simple y accesible, esta pantalla garantiza una navegación intuitiva para todos los usuarios. A continuación, profundizaremos en cada una de estas funciones para explicar su propósito y uso en el programa.

Jugar:

Volver

FUTOSHIKI

Nivel fácil

Nombre del jugador: Incógnito

2

1

1

2

3

1

1

2

3

4



Jugar

Borrar Jugada

Borrar Juego

Guardar Juego

Rehacer Jugada

Terminar Juego

Cargar Juego

Horas	Minutos	Segundos
0	0	2

La pantalla de juego de Futoshiki es el núcleo interactivo del programa, diseñada para que el jugador resuelva el tablero de acuerdo con las reglas del juego. En esta pantalla se presentan los siguientes elementos clave:

- **Tablero de Juego:** Un área cuadrada dividida en celdas donde el jugador puede interactuar colocando números para resolver el reto, respetando las constantes y desigualdades ya establecidas.
- **Nombre del Jugador:** Un campo que muestra el nombre del jugador actual. Si no se ha registrado un nombre, aparece como "Incógnito".
- **Selección de Números:** Botones numerados que el jugador utiliza para seleccionar los números que desea colocar en las celdas.
- **Herramienta Borrador:** Representada por un icono, permite eliminar números ingresados por el jugador. Solo hay que presionarlo y seleccionar el número que se desea borrar.

- **Controles de Juego:**

- **Botón Jugar:** Inicia el temporizador y habilita la interacción con el tablero.
- **Botones de Gestión:**
 - **"Borrar Jugada":** Elimina la última jugada realizada. Es posible borrar todas las jugadas que se desee.
 - **"Rehacer Jugada":** Restaura la última jugada borrada. Puede restaurar todas las jugadas que hayan sido borradas.
 - **"Borrar Juego":** Reinicia el tablero actual, conservando las constantes.
 - **"Guardar Juego" y "Cargar Juego":** Permiten guardar y cargar partidas.
 - **"Terminar Juego":** Finaliza el juego y carga otra partida.

- **Reloj:** Una tabla que muestra el tiempo transcurrido o restante dependiendo de la configuración del juego(cronómetro o temporizador).

Configuración:

Volver

Configuración

Tamaño de cuadrícula: ☐ 3 x 3
☒ 4 x 4
☐ 5 x 5
☐ 6 x 6
☐ 7 x 7
☐ 8 x 8
☐ 9 x 9
☐ 10 x 10

Nivel de juego: ☒ Fácil
☐ Intermedio
☐ Difícil

Multinivel: ☒ No
☐ Si

Uso de reloj: ☒ Cronometro
☐ No
☐ Temporizador

Horas

Minutos

Segundos

Posición en la ventana del panel de dígitos:
☒ Derecha
☐ Izquierda

Nombre de jugador:

Ó si ya contiene usuario

Nombre de jugador:

Contraseña:

Contraseña:

Correo:

Aceptar

La Pantalla de Configuración es el espacio donde el usuario puede personalizar los parámetros del juego según sus preferencias antes de comenzar a jugar. Esta ventana incluye diversas opciones para ajustar la experiencia de juego, entre las que se encuentran:

- **Tamaño de Cuadrícula:** Permite seleccionar el tamaño del tablero, desde una cuadrícula de 3x3 hasta una de 10x10. Esto define la complejidad y el alcance del reto.
- **Nivel de Juego:** Ofrece tres niveles de dificultad:
 - **Fácil:** Ideal para principiantes.
 - **Intermedio:** Requiere un poco más de estrategia.
 - **Difícil:** Diseñado para jugadores avanzados.
- **Modo Multinivel:** Una opción para habilitar o deshabilitar el modo de juego multinivel. Si está activado, el jugador avanzará automáticamente a niveles más difíciles después de completar uno.
- **Uso de Reloj:**
 - **Cronómetro:** Mide el tiempo transcurrido durante el juego.
 - **No:** El tiempo no se mide.
 - **Temporizador:** Establece un límite de tiempo específico para completar el tablero. Se pueden configurar los valores de Horas, Minutos y Segundos.
- **Posición del Panel de Dígitos:** Determina si el panel de selección de números aparece en el lado derecho o izquierdo del tablero.
- **Gestión de Jugadores:**
 - Registro de un nuevo jugador ingresando Nombre de jugador, Contraseña y Correo.
 - Inicio de sesión para jugadores existentes con Nombre de jugador y Contraseña.
 - Opción de recuperar la contraseña a través del botón ¿Olvidó su contraseña?.

- **Botón Aceptar:** Guarda las configuraciones realizadas por el usuario y las aplica al juego.
- **Botón Volver:** Regresa al Menú Principal sin realizar cambios.

Esta pantalla permite ajustar tanto aspectos visuales como funcionales del juego para adaptarse a las preferencias del usuario.

Olvido de Contraseña:

[Volver](#)

¿Olvidó su contraseña?

Ingrese el pin que se le ha enviado a su correo electrónico

Digite su nueva contraseña

[Aceptar](#)

Si necesita utilizar la función de olvido de contraseña solo debe ingresar su usuario y presionar el botón, inmediatamente un código de recuperación será enviado a su correo electrónico y una vez lo ingrese en esta pantalla podrá cambiar su contraseña.

Top 10:

[Volver](#)

TOP 10

Elija el tamaño de cuadrícula: 3x3

Dificultad	Jugador	Tiempo

La Pantalla del Top 10 está diseñada para mostrar a los jugadores con los mejores tiempos registrados en diferentes niveles de dificultad y tamaños de cuadrícula. Es

una herramienta que permite a los usuarios comparar sus logros con los de otros jugadores y motivarse para mejorar su desempeño en el juego.

Elementos Principales:

- **Botón Volver:** Regresa al Menú Principal, permitiendo salir de esta pantalla y continuar navegando por el programa.
- **Selector de Tamaño de Cuadrícula:** Un menú desplegable que permite al usuario seleccionar el tamaño de la cuadrícula (por ejemplo, 3x3, 4x4, etc.). El tamaño elegido define los resultados mostrados en la tabla de posiciones, filtrando únicamente los registros correspondientes a esa configuración.
- **Tabla de Posiciones:**
 - **Dificultad:** Indica si el registro pertenece a una partida de nivel Fácil, Intermedio o Difícil.
 - **Jugador:** Muestra el nombre del jugador que registró el tiempo.
 - **Tiempo:** Indica el tiempo registrado, ya sea medido con cronómetro o temporizador.

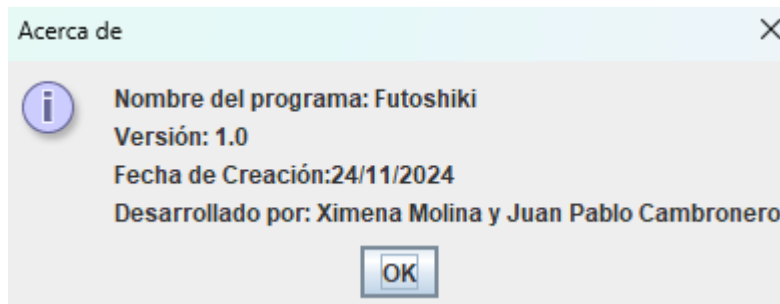
Funcionalidad:

- Al seleccionar un tamaño de cuadrícula en el menú desplegable, la tabla se actualiza automáticamente para mostrar los registros asociados a ese tamaño y los organiza según la dificultad y el tiempo obtenido.
- Los datos se obtienen desde el archivo correspondiente del programa, en el cual se registran los tiempos de los jugadores tras completar partidas. La información se ordena por dificultad y tiempo para mantener la tabla clara y competitiva.

Ayuda:

Al presionar este botón aparecerá el documento del Manual de Usuario en pantalla:

Acerca de:



Esta opción despliega en pantalla algunos datos importantes del desarrollo del programa como el nombre del programa, la versión, la fecha en que fue creado y los autores del trabajo.