

VI.0



SOPA *de* LETRAS

JAVIER SÁNCHEZ-CASCADO
1994

¿Qué es <Sopa de Letras>?

Creación de una sopa de letras

Impresión de sopas de letras

Resolver una sopa de letras en pantalla

Opciones

Que es SOPA DE LETRAS



Sopa de Letras es un programa destinado a la creación de sopas de letras.

Admite gran variedad de posibilidades, tanto de dimensiones y niveles de dificultad como de opciones de uso y colocación de palabras. Se pueden crear sopas de letras de más de 170 filas por 170 columnas, con cualquier tipo de letra disponible.

Las sopas de letras creadas pueden utilizarse de 2 formas:

- 1.** Se pueden imprimir, para resolverlas con papel y lápiz.
- 2.** Se pueden resolver en pantalla directamente con el ratón, contando además con un cronómetro y una opción para dar pistas de las palabras que faltan.

Creación de una sopa de letras

Para generar una nueva sopa de letras, escoger la opción **Nueva sopa de letras** del menu Archivo, o pulsar CTRL+N. Aparece entonces un menú en el que se puede personalizar la creación de sopas de letras.

Las opciones posibles son:

Dimensiones

Horizontal. Número de columnas de letras que tendrá la sopa, que será como mínimo 4 y podrá llegar a cerca de 200, según el tamaño de la fuente utilizada.

Vertical. Número de filas de letras que tendrá la sopa, que será como mínimo 4 y podrá llegar a cerca de 200, según el tamaño de la fuente utilizada.

Las dimensiones han de ser suficientes para poder colocar la palabra más larga en alguna de las orientaciones posibles. (p.ej. en una sopa de 10x10 letras no se puede colocar una palabra de 11)

Nº palabras. Numero de palabras que se colocarán en la sopa. Puede variar entre 1 y el número de palabras existente en el fichero de texto escogido.

Palabras usadas

Fichero de palabras. Con esta opción se puede escoger un fichero de texto que contenga una lista de palabras de un mismo tipo (países del mundo, grupos musicales, etc.). Cuanto más completa sea la lista, mejor, independientemente del nº palabras usado en la sopa de letras. El fichero escogido deberá contener en cada línea una palabra válida (con sólo letras del alfabeto y sin acentos -- Las eñes están permitidas, por supuesto). Las palabras no válidas se ignoran. Por defecto se utiliza el contenido del fichero DEFECTO.TXT.

Editar. Permite la edición del fichero escogido mediante el Bloc de Notas de Windows. Podría ser necesario reseleccionar el fichero para que los cambios tengan efecto.

Usar Todas. Usa todas las palabras del fichero para colocar en la sopa. Las dimensiones de la sopa de letras podrían ser insuficientes para albergar todas las palabras, en cuyo caso se presentaría un mensaje de aviso.

Método de elección. Esta opción solo tiene sentido si no usamos todas las palabras del fichero. Ofrece dos posibilidades de elección de palabras:

- *Las primeras:* Escoge las n primeras del fichero
- *Al azar:* Escoge n palabras del fichero aleatoriamente.
(n es el valor de la opción <Nº palabras>, explicada anteriormente)

Lista de palabras usadas. En todo momento, las palabras escogidas, provenientes del fichero, son mostradas en la lista de palabras usadas.

Opciones palabras

Con esta serie de barras de desplazamiento se puede definir cómo se colocarán las palabras escogidas dentro de la sopa de letras.

%Hor/Ver -- %Diagonales

Establece el equilibrio entre el nº de palabras horizontales o verticales y el nº de palabras diagonales que contendrá la sopa. Por defecto es un 50% para cada caso. Se puede hacer que no existan palabras diagonales, o que por el contrario todas lo sean.

% Horiz --%Vertic.

Establece el equilibrio entre el nº de palabras horizontales y el nº de palabras verticales. (por defecto, 50% para cada caso). Si en la opción anterior se decidió la colocación en diagonal de todas las palabras, esta opción es ignorada.

%Normales -- %Invertidas

Establece el equilibrio entre el nº de palabras colocadas al derecho o al revés en cualquiera de las orientaciones posibles (por defecto, 50% para cada caso).

NOTA: Las opciones anteriores controlan la probabilidad de que las palabras sean colocadas de una forma u de otra, pero no asegura que los porcentajes de existencia de palabras coincidan con los especificados (salvo para los casos de elección del 0% y 100%). Además, si el programa detecta la imposibilidad de colocación de palabra de la manera escogida, lo intenta con otras opciones.

Dificultad

Establece el grado en que los huecos de la sopa de letras son rellenados con pedazos de palabras para confundir al jugador. Las falsas palabras se confeccionan a partir de las contenidas en el fichero de palabras, por lo que podrían utilizarse para ello palabras que no existen en la sopa, aunque si pertenecen al mismo tema. Si se selecciona valor 0, no se insertan falsas palabras, solo letras aleatoriamente. Utilizar valores altos de dificultad puede ralentizar en gran medida la generación de la sopa de letras. (por defecto, está opción toma valor 2).

Valores por defecto

Establece los valores por defecto de todas las opciones anteriores.

Impresión de sopas de letra

Para imprimir en papel una sopa de letra, escoger la opción **Imprimir** del menú Archivo, o pulsar CTRL+P.

La sopa de letras se imprimirá con el tipo de letra y espaciados que se han establecido con la opción **Tipografía** del menú Opciones.

Adicionalmente, si la opción **Ajustar impresión a página** del menú Opciones está activada, se modificará el tamaño del tipo de letra para ocupar el máximo tamaño posible de la hoja. Es importante saber que, aunque en pantalla el mínimo tamaño de letra es de 7 puntos, en papel puede ser más pequeño si se activa esta opción para imprimir sopas de letras de grandes dimensiones.

NOTA: Es aconsejable usar la opción **Preparar Impresora** del menú Archivo para ajustar la orientación del papel (horizontal-vertical) de la forma más adecuada a las proporciones de la sopa de letras.

Resolver una sopa de letras en pantalla

Para resolver en pantalla una sopa de letras, escoger la opción **Empezar partida** del menú Jugar, o pulsar CTRL+E.

En pantalla aparecerá un cronómetro que reflejará en todo momento el tiempo que ha transcurrido desde que se comenzó la partida, así como una lista de palabras encontradas, y un marcador que indica el número de palabras restantes.

Cuando se encuentra una palabra en la sopa, hay que pulsar con cualquier botón del ratón la primera y última letras de la palabra. Si ésta es correcta, se añade a la lista de palabras acertadas. También se pueden marcar palabras pulsando con un botón un extremo de la palabra, y soltandolo en el otro extremo. El juego terminará con éxito si encontramos todas las palabras de la sopa de letras.

Pulsando cualquier botón del ratón - sin soltarlo - sobre una de las palabras acertadas de la lista, se marca en color rojo la localización de esa palabra dentro de la sopa.

Si existen problemas para encontrar las palabras se puede recurrir a pedir una pista con la opción **Dar Pista** del menú Jugar, o CTRL+D. Aparece entonces una lista con todas las palabras contenidas en la sopa de letras, y aparecen marcadas las que ya se han encontrado. Cuando la sopa de letras es resuelta, se recuerda al jugador si ha utilizado pistas o no.

Finalmente, con la opción **Resolver** del menú Jugar se encuentran automáticamente todas las palabras de la sopa de letras.

NOTA: La opción **Resolver** se puede utilizar aún sin empezar ninguna partida.

Opciones

Tipografía

Permite escoger cualquier tipo de letra instalada en el sistema para visualizar las sopas de letra en pantalla, en tamaños comprendidos entre 7 y 24 puntos. También se puede escoger el espaciado horizontal y vertical entre cada letra de la sopa. Es importante saber que dimensiones muy grandes de la sopa de letra sólo son posibles con tamaños de letra reducidos.

Estos parámetros son los utilizados también al imprimir las sopas de letras en papel, salvo en el caso del tamaño de letra cuando se especifica la opción **Ajustar impresión a página**.

Ajustar Impresión a página

Si esta opción se encuentra activada, la impresión de la sopa de letras sobre papel tratará de cubrir la máxima superficie posible de la hoja. Si por el contrario se desactiva, se imprimirá con los tamaños de letra utilizados en pantalla. Si esto no fuese posible, se generaría un mensaje de aviso.

