

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESTRUCTURA DE DATOS

CATEDRÁTICO: ING. WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA

TUTOR ACADÉMICO: JOSUÉ RODOLFO MORALES CASTILLO



# **MANUAL DE USUARIO** **SNAKE GAME**

BRAYAN ALEXANDER GUZMAN MARGOS

CARNÉ: 20105658

SECCIÓN: B

GUATEMALA, 14 DE FEBRERO DEL 2,024

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	<b>1</b>
<b>OBJETIVOS DEL SISTEMA</b>	<b>1</b>
GENERAL	1
ESPECÍFICOS	1
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>INFORMACIÓN DEL SISTEMA</b>	<b>2</b>
<b>REQUISITOS DEL SISTEMA</b>	<b>2</b>
<b>FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA</b>	<b>2</b>

## **OBJETIVOS DEL SISTEMA**

### **GENERAL**

El objetivo del siguiente manual es darle la mejor experiencia de juego, el cual se da a conocer cada una de las funcionalidades del menu y su forma correcta de juego.

### **ESPECÍFICOS**

- Objetivo 1: El siguiente manual nos llevara a un pequeño rrecorido en lo que es la funcionalidad de nuestro juego y sus funciones basicas.
- Objetivo 2: De igual forma daremos a conocer sus funciones y el por que de cada una de las funciones utilizadas al momento de ejecutar nuestro juego.

## **INTRODUCCIÓN**

Bienvenido a nuestro simulador de serpientes y escaleras. Este juego pondra a prueba tu suerte al tirar los dados, y asi poder llegar ala meta.Aca tendras la guia para que puedas tener la mejor experiencia de nuestro juego.

## **INFORMACIÓN DEL SISTEMA**

Nuestro sistema se trata de un programa de consola escrito en el lenguaje Java, ya que este nos ofrece una experiencia de juego simple al que hemos nombrado “Snake Game”

Su flujo basico funciona de la siguiente manera; El programa entra en un bucle que muestra el menú y queda a ala espera de la entrada del usuario. Dependiendo de la opcion seleccionada, se ejecutara la funcion desceada. El bucle continuara hasta que el usuario elija la opcion “SALIR”.

## **REQUISITOS DEL SISTEMA**

Antes de iniciar, debes de comprobar en tu computadora, si tienes instalado el JDK y Netbeas en tu computadora, de no ser asi puedes recurrir al sitio oficial de Java y descargarlo.

# FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

## Paso 1

Al iniciar el juego, se te mostrara el siguiente menú:

```
~Snake Game😊~  
1. Iniciar Juego  
2. Reanudar Juego  
3. Mostrar información del estudiante 🧑  
4. Salir
```

## Paso 2

Las opciones del menu son las siguiente:

- **Iniciar Juego:** Comienza una nueva partida.
- **Reanudar Juego:** Si habías guardado una partida previa, puedes continuar desde donde la dejaste. De no tenes una partida previa regresaras al menú.
- **Mostrar Información del Estudiante:** Descubre quién creó este juego.
- **Salir:** Cierra el juego.