**Manual de Usuario**

“Cruzando la calle”

Cruzando la calle es un juego de estrategia desarrollado en Windows Forms por URL Studio. El objetivo es atravesar calles transitadas de carros, evitando ser atropellado y transportando consigo ancianos y mascotas.

Para jugar:

1. Abra el archivo “Cruzando la calle\_Andres Gálvez\_1024718.sln”.
2. Busque el botón ejecutar, o bien presione la tecla F5.
3. Se abrirá el Login. Acá podrá ver el Top10 de jugadores recientes y podrá crear su propia partida.
4. Para iniciar una nueva partida, seleccione “Iniciar partida”. Esto abrirá una nueva ventana, donde se le pedirá su nombre y el número de su carné universitario para guardar su punteo.
5. Hecho lo anterior, seleccione la dificultad en la que quiere jugar.
6. Al presionar la dificultad deseada, se abrirá una nueva ventana y comenzará a correr el tiempo. ¡Es el momento de jugar!
7. Para completar el nivel, debe transportar hacia el extremo superior del juego la cantidad de ancianos y de mascotas requeridas. El juego termina cuando el tiempo se agota o cuando logra transportar a todos los ancianos y a las mascotas.
8. Al terminar, se indicará si superó o perdió el nivel. Para continuar, debe cerrar la ventana del juego.
9. Hecho lo anterior, regresará a la ventana del Login. Vuelva a ingresar sus datos si desea volver a intentarlo o presiones salir para cerrar el juego.

Cómo ganar puntos:

Eludir vehículos (+1 punto por vehículo superado).

Eludir vehículos llevando un anciano o mascota consigo (+2 puntos por vehículo superado).

Persona o mascota a salvo en el otro extremo de la carretera (+10 por cada persona a salvo).

Cantidad de segundos faltantes para que se acabe el tiempo (+5 puntos por cada segundo faltante).

Cómo se pierden los puntos:

Por ser atropellado (-1 punto por evento).

Por ser atropellado mientras se trasladaba a alguien (-5 puntos por evento).

Por anciano o mascota no trasladados (-10 puntos por cada uno).

Comportamiento de los carros:

1. Automóvil azul: Este automóvil no atropellará siempre y cuando se lleve a un anciano y / o mascota; todos los automóviles detrás de él se detienen también.



1. Automóvil amarillo: Este automóvil tendrá un comportamiento normal, no se detendrá.



1. Automóvil verde: Este ayudará, nunca atropellará y siempre que se esté enfrente de uno de estos, detendrá el tránsito en esa vía.



1. Automóvil rojo: Este buscará atropellar, es decir, se cambiará de carril con tal de hacer perder la partida.



1. Automóvil negro: El más temible, este último al igual que el rojo buscará atropellar. Si le alcanza, el juego termina automáticamente.

