

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DEL NORTE (CUNOR)
INTRODUCCION A LA PROGRAMACION 1
Ingeniero en sistemas: Erwin Geovani de León Chamam



Manual de Usuario: **Bucaminas**

Angel Carlos Daniel Ponce Flores.
Carne: 201940152
Sergio Fernando Morán García
Carne: 201943239
Cobán A.V
15/05/2020

¿Cómo empezar?

1. Para empezar a utilizar el juego “Buscaminas” usted solo debe de contar con un mouse o un Pad.



2. Descargar la aplicación de la plataforma <https://cunor.virtual.usac.edu.gt/>, una vez descargado descomprima el archivo de tipo zip o a través del repositorio <https://github.com/Angel-Ponce/BuscaMinas>
3. Abrir la aplicación de Netbean, buscar en el archivo descomprimido “Buscaminas” luego de haberlo abierto busque en el paquete Buscaminas -Principal.java, ábralo y luego hacer clic derecho -correr proyecto.

Una vez ejecutado el Proyecto

Una vez ejecutado el proyecto se le desplegara una ventana con el siguiente botón:

- **Inicio:** presionar sobre este botón se le abrirá otra ventana donde encontrará los botones de la dificultad, récords, y la opción de poder regresar a la primera ventana.
- **Dificultades:** estos son tres botones en los cuales usted podrá elegir el nivel al que quiere jugar, en el nivel “FÁCIL” usted solo tendrá que evitar un total de 41 minas, en nivel “MEDIO” serán 76 minas, mientras que en el nivel “DEMENCIAL” tendrá que evitar un total de 201 minas.
- **Récords:** Si presiona este botón usted accederá a una nueva ventana donde podrá consultar los mejores récords guardados por dificultad, solo se guardan los mejores 5.
- **Reiniciar:** este botón se encuentra en el apartado de los récords, si usted presiona el botón se reiniciarán todos los marcadores.
- **Regresar:** permite la movilidad por las diferentes ventanas.

¿Cómo Jugar?

Para poder jugar de la mejor manera aquí algunos concejos:

1. El juego consiste en despejar todas las casillas de una pantalla que no oculten una mina.
2. Algunas casillas tienen un número, el cual indica la cantidad de minas que hay en las casillas circundantes. Así, si una casilla tiene el número 3, significa que de las ocho casillas que hay alrededor (si no es en una esquina o borde) hay 3 con minas y 5 sin

minas. Si se descubre una casilla sin número indica que ninguna de las casillas vecinas tiene mina y éstas se descubren automáticamente.

3. Si se descubre una casilla con una mina se pierde la partida.

Documentación

D:\Program Files\GitHub\BuscaMinas\dist\javadoc\index.html