



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

MANUAL DE USUARIO:

Proyecto: Practica Corta No. 1

INTRODUCCION A LA PROGRAMACION Y COMPUTACION 1 SECCION "A"

Universidad De San Carlos De Guatemala
Centro Universitario De Occidente
División De Ciencias De La Ingeniería

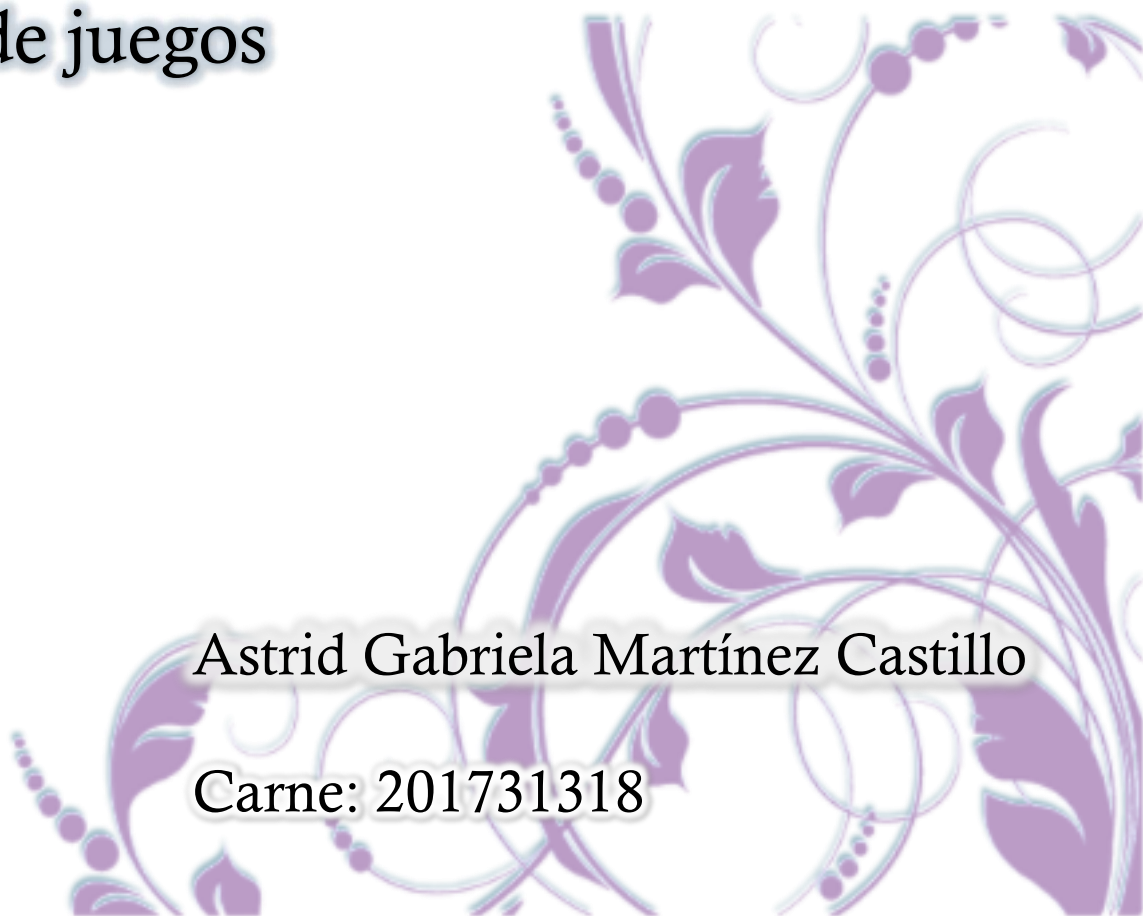


MANUAL DE USUARIO

Librería de juegos

Astrid Gabriela Martínez Castillo

Carne: 201731318





INDICE

Antes de Comenzar	1
Comenzar a jugar	1
parámetros de entrada directa a un juego	1
Menú del juego	2
Ahorcado	2
Basketball	3-4
Cartas	5
Hanoi	6





ANTES DE COMENZAR:

El juego está diseñado para que puedas interactuar con los menús únicamente con tu teclado numérico, habiendo ciertas instrucciones que te permitirán ingresar nombres, palabras, letras entre otras opciones donde podrás utilizar tu teclado alfabético.

El juego puedes ejecutarlo en cualquier sistema operativo que tenga la Máquina Virtual Java disponible en la dirección <https://www.java.com/es> en español, y lo mejor de todo es que el juego no necesita configuraciones previas, espero puedas disfrutar tu librería de juegos y te sirva para pasar momentos entretenidos ya sea sólo o en compañía de tus compañeros.

COMENZAR A JUGAR:

PARAMETROS DE ENTRADA DIRECTA A UN JUEGO:

El juego te da la oportunidad de entrar directamente a un juego cuando lo desees sin tener que pasar obligatoriamente por el menú principal para esto al iniciar te pregunta si desees ingresar un parámetro:

Cada juego cuenta con un número que lo identifica:

1. AHOTRCADO
2. BASKETBALL
3. CARTAS
4. HANOI

Para ingresar a estos solo basta con que introduzcas el número de juego que desees y dar enter, así ingresarás directamente al juego que escogiste.

Si desees ingresar al menú para visualizar directamente tus opciones puedes introducir cualquier número mayor que cuatro e ingresarás directamente al menú principal donde podrás escoger el juego que desees o salir del programa

MENU PRINCIPAL:

Una de las maneras de ingresar al menú es cuando ingresas al juego, como ya sabes este te pide el ingreso de parámetros para ingresar.

La segunda manera es terminando un juego elegir la opción 6 para que te lleve de vuelta al menú principal para poder escoger otro juego o salir del programa.

JUEGO 1: Ahorcado:

Número de jugadores: 2

Ahorcado es un juego común para al menos dos personas, el jugador anfitrión escribe en pantalla una palabra “secreta” el jugador2 tratara la manera de adivinar esa palabra escribiendo letras del abecedario que cree puedan estar contenidas en la palabra, si el jugador2 acierta una letra esta se descubrirá de la palabra:

Si el jugador2 falla empezaran a bajarle su número de vidas, para mostrarlo en pantalla se dibujara una parte de un muñeco por cada error, para esto el jugador2 tienen únicamente 7 oportunidades de equivocarse de lo contrario perderá la partida.

Al terminar el juego se te
presentará 3 opciones

1. Menú principal
2. Volver a jugar
3. Salir del juego

Solo basta con ingresar el número deseado y dar enter y el programa leerá tus órdenes.

```
astridm-martinez@astridmmartinez-HP-Pavilion-dv5000-EZ406UA-ABA: ~/NetBeansProje
Jugador Ingrese una letra a adivinar
j

=====
|
|
vvvvvv
|X X |
| O  |
|---|
| / \ |
| / \ |
| / \ |
| / \ |
| / \ |
| / \ |
|-----|
AHORCADO!!!
elige una opcion
1 para regresar a Menu Principal
2 repetir el juego
3 salir del juego
```

JUEGO 2: Basketball:

Número de Jugadores: 2

Este juego simula un partido de basketball de uno contra uno por turnos entre dos jugadores, en el mismo cada jugador puede hacer dos tipos de saltos: salto corto y salto largo; así como dos tipos de movimientos de defensa: cuerpo a cuerpo y Fuerte.

Al inicio del juego te pedirá cuantos turnos por jugador desea jugar, puedes introducir la cantidad de turnos que desees, así mismo te pedirá el nombre de cada jugador para así poder escoger quien será el **jugador1 que será quien iniciara el juego** y quien será el jugador2.

Menú del juego:

Por cada turno se te presentara un menú en el que puedes escoger que movimientos deseas realizar, si tu compañero escoge un movimiento de defensa tú solo puedes realizar dos movimientos: salto largo o salto corto

Para escoger cada opción solo basta con oprimir el número de opción deseado y dar enter para que el programa ejecute tus órdenes.

```
astridm-martinez@astridmmartinez-HP-Pavilion-dv5000-EZ406UA-ABA: ~/NetBeansProje
2 para jugar Basketball
3 para jugar Cartas
4 para jugar Hanoi
5 para salir del juego
2
basketball
BIENVENIDOS JUEGO BASQUETBALL
De cuantos turnos por jugador desea la partida?
4
Jugador 1 escriba su nombre
Astrid
Jugador 2 escriba su nombre
Gabriela

empieza Gabriela= turno # 8
Turno #8 del jugador 1
Elija un movimiento
elija 1 para realizar salto largo(5 metros)
elija 2 para realizar salto corto(3 metros)
elija 3 para realizar Defensa cuerpo a cuerpo
elija 4 para realizar defensa fuerte
```

Ahora hablaremos de manera detallada sobre los movimientos:

Salto Largo: El tiro “salto largo” se realiza desde una distancia de 5 metros de la canasta del oponente, al usar esta tienes una menor posibilidad de anotar pero cada anotación suma 3 a tus puntos.

Salto Corto: El tiro “salto corto” se realiza desde una distancia de 3 metros de la canasta del oponente, al usar este tienes una mayor posibilidad de anotar pero cada anotación suma únicamente 2 a tus puntos.

Movimientos de Defensa: Al escoger un movimiento de defensa no podrás hacer ningún tiro a la canasta de tu oponente hasta el siguiente turno pero si podrás reducir la oportunidad de que tu oponente anote, pero cuidado tienes la posibilidad de cometer una falta!! Así que debes defender con inteligencia.

Defensa Fuerte: Con este movimiento de defensa podrás reducir representativamente la oportunidad de que tu oponente anote, pero tienes una mayor probabilidad de cometer una FALTA!.

Defensa Cuerpo a Cuerpo: Con este movimiento de defensa podrás reducir un poco la oportunidad de que tu oponente anote, sin embargo corres un menor riesgo de cometer falta.

```
astridm-martinez@astridmmartinez-HP-Pavilion-dv5000-EZ406UA-ABA: ~/NetBeansProje
elija 1 para realizar salto largo(5 metros)
elija 2 para realizar salto corto(3 metros)
elija 3 para realizar Defensa cuerpo a cuerpo
elija 4 para realizar defensa fuerte
2
Ha elegido realizar salto corto(3 metros)
CANASTA!!
sus puntos son 2
Turno #7 del jugador 2
Elija un movimiento
elija 1 para realizar salto largo(5 metros)
elija 2 para realizar salto corto(3 metros)
elija 3 para realizar Defensa cuerpo a cuerpo
elija 4 para realizar defensa fuerte
3
Ha elegido realizar Defensa cuerpo a cuerpo

siguiente turno #6
Elija un movimiento
elija 1 para realizar salto largo(5 metros)
elija 2 para realizar salto corto(3 metros)
```

FALTA!!

Si cometes falta se le dará a tu oponente la oportunidad de realizar un tiro libre con una muy alta probabilidad de anotar, el tiro libre sumara a tu ponente 2 puntos si llegara a anotar.

FIN DEL JUEGO:

Cuando se terminan los turnos que escogiste el juego decidirá según la cantidad de puntos acumulados quien ganara el juego

Al terminar el juego se te presentará 3 opciones

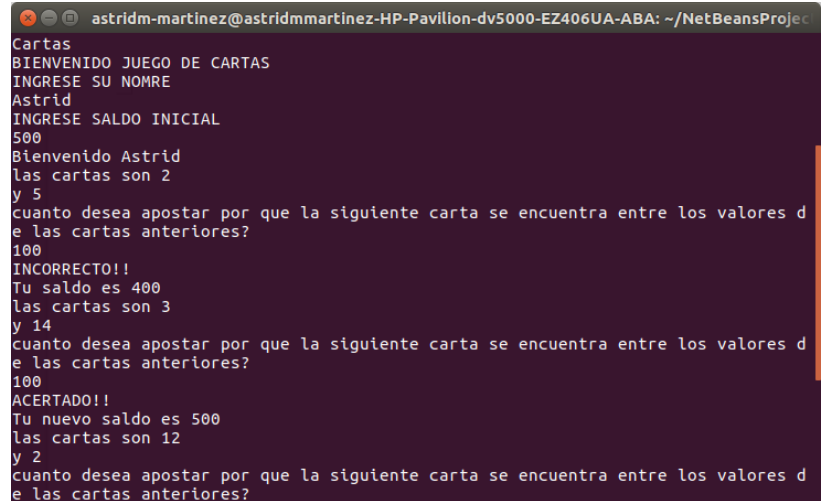
1. Menú principal
2. Volver a jugar
3. Salir del juego

Solo basta con ingresar el número deseado y dar enter y el programa leerá tus órdenes.

JUEGO 3: Cartas:

Número de Jugadores: 1

Cartas es un juego de apuestas donde juegas apostando por posibilidades, el casino virtual te pedirá cuanto saldo o cantidad de dinero posees al principio; este será el saldo que utilizaras para hacer tus apuestas teniendo la posibilidad de aumentarlo entre más aciertos tengas.



```
astridm-martinez@astridmmartinez-HP-Pavilion-dv5000-EZ406UA-ABA: ~/NetBeansProje
Cartas
BIENVENIDO JUEGO DE CARTAS
INGRESE SU NOMBRE
Astrid
INGRESE SALDO INICIAL
500
Bienvenido Astrid
las cartas son 2
y 5
cuanto desea apostar por que la siguiente carta se encuentra entre los valores d
e las cartas anteriores?
100
INCORRECTO!!
Tu saldo es 400
las cartas son 3
y 14
cuanto desea apostar por que la siguiente carta se encuentra entre los valores d
e las cartas anteriores?
100
ACERTADO!!
Tu nuevo saldo es 500
las cartas son 12
y 2
cuanto desea apostar por que la siguiente carta se encuentra entre los valores d
e las cartas anteriores?
```

Inmediatamente después de introducir la cantidad de dinero que posees (S) se te mostraran dos cartas escogidas aleatoriamente de la baraja y te pedirá que apuestes, debes introducir cuanto de tu saldo inicial deseas apostar (A) por que la carta aleatoria siguiente se encuentre entre el rango de las dos cartas iniciales, si la siguiente carta está entre estos valores tu saldo ahora será de $S+A$, caso contrario la tercera carta no se encuentra ente el valor de las anteriores tu saldo será de $S-A$.

FIN DEL JUEGO:

El juego termina hasta que te quedes sin dinero es decir tu saldo sea $=0$

Al terminar el juego se te presentará 3 opciones

1. Menú principal
2. Volver a jugar
3. Salir del juego

Solo basta con ingresar el número deseado y dar enter y el programa leerá tus órdenes.

Ejemplo cartas: introduciremos que tenemos como saldo inicial 50. Y el casino te mostrara las cartas en este caso las cartas 1 y 5, introduces cuánto dinero de tu saldo deseas apostar por que la siguiente carta este entre el rango

de 1 y 5, en este caso apostaremos 10, si la siguiente carta es 3 o 4 hemos acertado la apuesta y nuestro nuevo saldo es de 60, de lo contrario nuestro saldo disminuirá la cantidad que apostamos en este caso será de 40.

JUEGO 4: Hanoi:

Número de Jugadores: 1

Las Torres de Hanói son un rompecabezas o juego matemático inventado en 1883 por el matemático francés Édouard Lucas.

Este juego sigue las siguientes reglas:

1. Sólo se puede mover una pieza a la vez.
2. Sólo se pueden mover las piezas al tope de la torre.
3. No se pueden poner discos encima de un disco de mayor tamaño.

Al iniciar el juego tienes la opción de escoger con cuantos anillos deseas jugar, puedes escoger de entre 2 hasta 10 anillos para jugar.

El juego te pregunta que anillo enumerado desde el mas grande 10 hasta el más pequeño 1

Y hacia que columna deseas moverlo, cada Columna se representa con una letra: la Columba de la izquierda es la A, la de en medio la B y la de la orilla la C

Así que debes ordenarle el número de disco y la columna a la que deseas moverlo para que este realice el movimiento, siempre cuidando que el disco que muevas sea más pequeño que el disco que está en la columna a la que deseas moverlo