



# 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

---

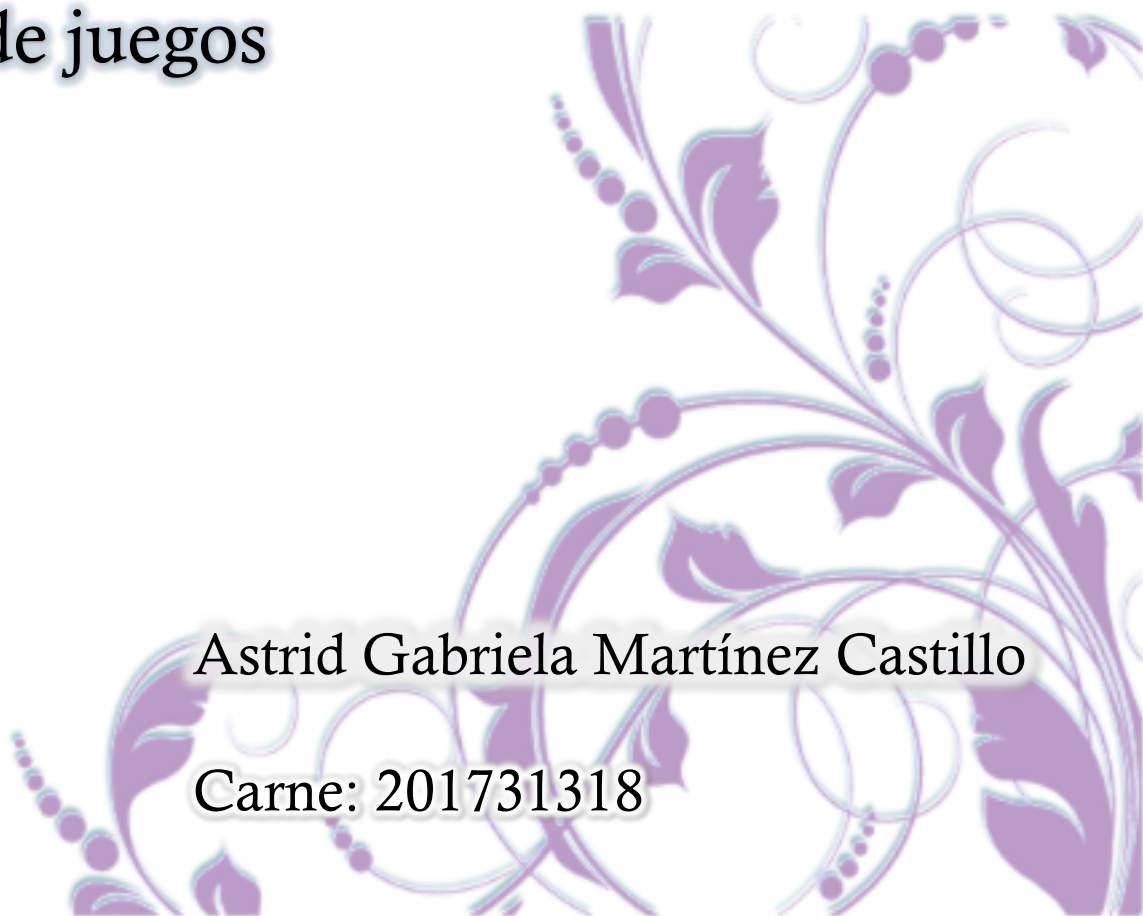


# MANUAL DE USUARIO

Librería de juegos

Astrid Gabriela Martínez Castillo

Carne: 201731318





## INDICE

<b>Antes de Comenzar .....</b>	<b>1</b>
<b>Comenzar a jugar.....</b>	<b>1</b>
parámetros de entrada directa Al juego .....	1
Menú del juego.....	1
VEHICULOS .....	3-3
Armas .....	4
Escenarios .....	5-7
Desarrollo del Juego .....	8





## **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 de este juego RPG en consola.

## **COMENZAR A JUGAR:**

### **PARAMETROS DE ENTRADA DIRECTA A UN JUEGO:**

El juego te da la oportunidad de entrar ingresar tu nombre directamente para no esperar a que el programa te pregunte por el, si no ingresas ningún parámetro entonces el juego te preguntara automáticamente tu nombre.

Al ingresar después de crear tu nombre el juego te pedirá que crees los tres vehículos que usaras durante el juego.

### **MENU:**

Después de haber ingresado se te presentara un menú donde puedes escoger entre diferentes opciones:

- Iniciar el juego
- Ver tu perfil (autos, kits de reparación, tus armas compradas etc.)
- Ir a la tienda
  - En la tienda podrás encontrar distintos productos para aumentar tus posibilidades de ganar una partida
- Crear campos de batalla
- Crear tus propias armas

```
astridmc@AstridMC: ~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes
Archivo Editar Ver Buscar Terminal Ayuda
astridmc@AstridMC:~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes$ java Main
Bienvenido a tu RPG en consola Disfruta tu experiencia

Hola null
nivel =1          oro =100

oprime 1 para iniciar Juego
oprime 2 para ver tu perfil tus vehiuculos
oprime 3 para ir a la tienda
    en la tienda puedes utilizar el oro ganado en batallas para adquirir distint
os artefactos que te ayudaran a
    ser mas poderoso y a restaurar tus vehiculos que han sufrido daños en batal
a
oprime 4 para crear canmpo de batalla
oprime 5 para crear tus propias armas
oprime 6 para salir de Juego
1
```

## VEHICULOS:

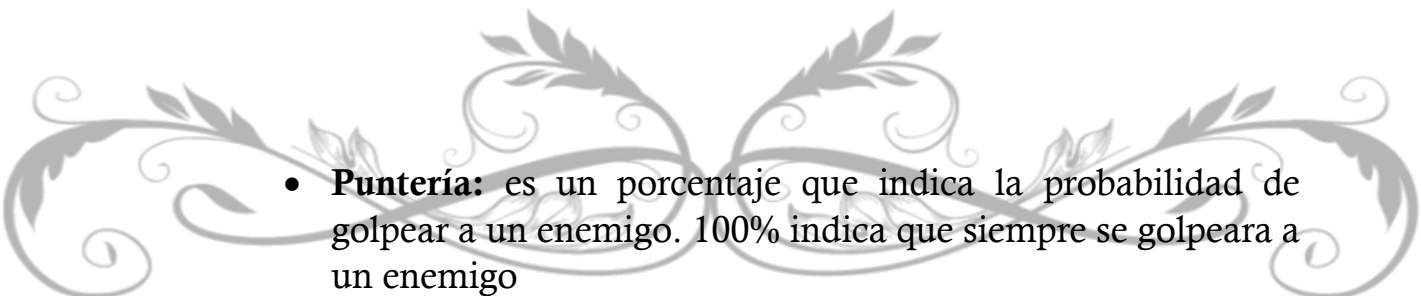
Debes crearlos al iniciar el juego, el programa te preguntara por su nombre y que tipo de vehículo desees pudiendo escoger entre avión y Tanque.

El estado inicial de cada uno de los vehículos es el siguiente:

Nombre:	Indicado por el jugador
HP(puntos de vida)	50
PP(puntos de poder)	3
Nivel:	1
Experiencia:	0
Armas:	1 arma basica

Poseen tres parámetros:

- **Ataque:** estos puntos nos indican el daño que se le hace a un enemigo aumentando dos cada vez que se sube de nivel
- **Defensa:** este es un porcentaje que indica el daño que los ataques del enemigo le hacen al jugador. 100% significa que los ataques no hacen ningún daño aumentando 1 cada vez que se sube de nivel

- 
- **Puntería:** es un porcentaje que indica la probabilidad de golpear a un enemigo. 100% indica que siempre se golpeará a un enemigo

**Movimiento especial:** cada vehículo posee un movimiento especial que realiza gastando 4 PP.

## TIPOS DE VEHICULO Y SUS ESPECIFICACIONES:

**TANQUE:** este vehículo **pesado con mucha defensa es capaz de disparar armas con mucha potencia** pero tiene muy poca puntería estos a la vez no pueden pasar por terreno tipo agua:

TANQUE	
<b>Ataque:</b>	El valor inicial es de 10
<b>Defensa:</b>	El valor inicial es de 06
<b>Puntería:</b>	El valor inicial es de 60
<b>Arma(inicial):</b>	Cañón
<b>Movimiento especial</b>	Realiza un disparo sin que las secciones del terreno reduzcan su cantidad de ataque.

### AVION:

Este vehículo no posee mucha potencia de disparo pero tiene **excelente puntería y mucha velocidad de ataque**. Pueden atravesar el agua volando sobre ellas pero no pueden atravesar montañas.

AVION	
<b>Ataque:</b>	El valor inicial es de 7
<b>Defensa:</b>	El valor inicial es de 3
<b>Puntería:</b>	El valor inicial es de 70
<b>Arma(inicial):</b>	Cañón
<b>Movimiento especial</b>	Consiste en realizar un disparo con la mitad de ataque pero que golpea a todos los enemigos del escenario; aumenta temporalmente la defensa hasta ser golpeado.



## ARMAS:

Tus vehículos utilizan las armas para poder dañar a sus oponentes, cada arma representa diferentes niveles de daño y aumenta o disminuye los atributos especiales de tus vehículos:

Al principio tienes disponibles las siguientes armas:

1. **CAÑON:** es un arma muy dañina y resta muchos puntos de vida a tus oponentes, pero al ser un arma muy pesada afecta la puntería del tanque y la del avión a de más de ralentizar la velocidad de disparo de los aviones.
2. **AMETRALLADORA:** es un arma con mucho alcance y aumenta la velocidad de disparo significativamente en tu avión pero disminuye la fuerza de ataque de tu vehículo.
3. **MISILES:** aumenta la fuerza de ataque de tus vehículos y es muy certero con la puntería pero solo funciona en distancias largas.

## CREACION DE ARMAS:

Puedes crear tus propias armas y añadirlas a la tienda para después ser adquiridas y puedas añadirlas al arsenal de tú vehículo, para crear un arma basta con seguir los siguientes pasos:

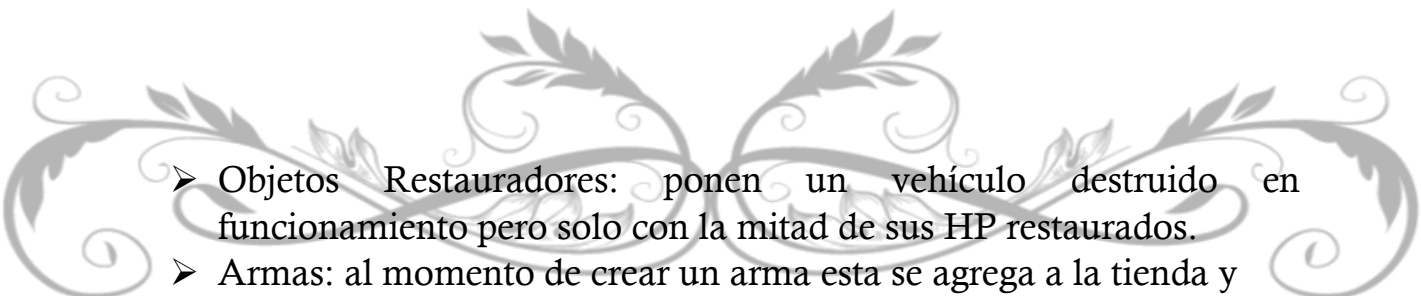
1. Ir al menú principal y seleccionar “crear mi propia arma”
2. Indicar cuantas armas deseo crear.
3. Indicar el nombre del arma

Los atributos de ataque puntería que mejora o empeora al vehículo que los usa serán asignados automáticamente por el juego.

**TIENDA:** en la tienda puedes encontrar distintos productos dedicados a ayudarte a mejorar para la siguiente batalla en esta podrás encontrar:

- Kits de reparación:
  - Kits mayores: estos reparan tu vehículo 50 puntos de vida.
  - Kits menores: estos reparan tu vehículo 25 puntos de vida.



- 
- Objetos Restauradores: ponen un vehículo destruido en funcionamiento pero solo con la mitad de sus HP restaurados.
  - Armas: al momento de crear un arma esta se agrega a la tienda y tienes opción de acceder a ella comprándola y agregándola a tu arsenal
  - Municiones: existen municiones para cada tipo de arma y a universales que serían las municiones para los tipos de armas que crees.

### PUNTOS DE EXPERIENCIA:

Cada vehículo posee sus puntos de experiencia que ganas al momento de ganar una batalla, estos se van acumulando y al llegar a cierta cantidad aumentas de **nivel**.

### ESCENARIOS:

Al iniciar el juego tienes tres tipos de escenarios preestablecidos en donde puedes escoger uno de los tres para iniciar tu batalla.

Los terrenos están formados por cuadrículas y cada una de las cuadrículas puede poseer tres tipos de terreno los cuales pueden ser destruibles para poder avanzar en el campo;

### ESCENARIOS PRINCIPALES:

**PLAYA:** este escenario esta mayormente constituido de agua y terreno normal lo cual creara un buen desafío para ti y tus tanques



```
astridmc@AstridMC: ~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes
Archivo Editar Ver Buscar Terminal Ayuda

1
escoge un campo preestablecido

en que campo de juego desea la partida?
1 playa
2 Jungla
3 terreno montañoso
4 regresar
1
ha elegido jugar en la playa
Playa

%%!!%%  --AGUA--  %%!!%%  --AGUA--  %%!!%%  --AGUA--  %%!!%%
--AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- 0
--AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- 1
--AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- 2
--AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- 3
--AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- --AGUA-- 4
...Montañas... Terreno Normal ...Montañas... Terreno Normal ...Montañas... Terreno Normal ...Montañas... 5
Terreno Normal Terreno Normal Terreno Normal [[] Terreno Normal Terreno Normal Terreno Normal 6
0 1 2 3 4 5 6 7

INICIA LA PARTIDA:
oprime 1 para disparar
oprime 2 para rendirte
oprime 3 para cambiar de vehiculo
```

**MONTAÑOSO:**

Este escenario esta mayormente constituido por montañas las cuales no permiten el paso de tus aviones así que tendrás que sacarle el máximo a tus tanques

```

astridmc@AstridMC: ~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes
Archivo  Editar  Ver  Buscar  Terminal  Ayuda

1
INICIO DEL JUEGO

ANTES DE INICAIIR DEBES ESCOGER TU CAMPO DE BATALLA
1. Campos Preestablecidos
2. campos CREADOS

1
escoge un campo preestablecido

en que campo de juego desea la partida?
1 playa
2 Jungla
3 terreno montañoso
4 regresar
2
ha elegido terreno montañoso
Montañoso
%%! !%%      ...Montañas...      %%! !%%      ...Montañas...      %%! !%%      ...Montañas...      %%! !%%      0
...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  1
...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  2
...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  3
...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  4
...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  ...Montañas...  4
-----AGUA-----  Terreno Normal  -----AGUA-----  Terreno Normal  -----AGUA-----  Terreno Normal  -----AGUA-----  5
Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  6
0 1 2 3 4 5 6 7
astridmc@AstridMC:~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes$

```

## JUNGLA:

En la jungla te enfrentarás con todo tipo de terreno desde terreno normal que no representara ninguna amenaza para tus vehículos hasta montañas las que tendrás que destruir si quieres hacerle daño a tu enemigo.

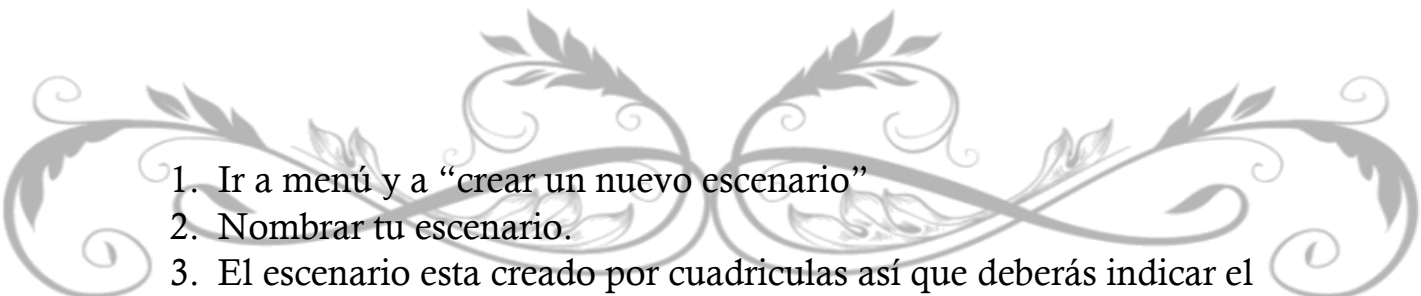
```
astridmc@AstridMC: ~/NetBeansProjects/Practica1/target/classes
Archivo  Editar  Ver  Buscar  Terminal  Ayuda
1
escoge un campo preestablecido
en que campo de juego desea la partida?
1 playa
2 Jungla
3 terreno montañoso
4 regresar
3
ha elegido jungla
JUNGLA
Terreno Normal  %%!!%%  Terreno Normal  %%!!%%  Terreno Normal  %%!!%%  Terreno Normal  0
...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  1
Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  2
...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  3
Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  4
...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  AGUA  ...Montañas...  5
Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  Terreno Normal  6
0 1 2 3 4 5 6 7
INICIA LA PARTIDA:
oprime 1 para disparar
oprime 2 para rendirte
oprime 3 para cambiar de vehiculo
```

## Tipos de terreno:

- **AGUA:** el agua es un tipo de terreno con punteo de vida medio el cual no permite el paso a los tanques haciéndolos tomar otro camino.
- **TERRENO NORMAL:** un terreno normal no posee puntos de vida ya que se puede pasar sobre este sin ningún problema.
- **MONTAÑAS:** las montañas poseen puntos de vida muy altos y no permiten el paso de los aviones por lo tanto este deberá rodearlas.

## CREAR ESCENARIOS

A de más de utilizar los escenarios ya establecidos tienes la oportunidad de poder crear tu propio escenario siguiendo los siguientes pasos:

- 
1. Ir a menú y a “crear un nuevo escenario”
  2. Nombrar tu escenario.
  3. El escenario esta creado por cuadrículas así que deberás indicar el número de filas (cuadros ordenados horizontalmente ) y columnas (cuadros ordenados verticalmente)
  4. Después de indicar los cuadros deberás indicar en qué posición quieres ya sea algún tipo de terreno o a un enemigo
  5. Regresas al menú principal y listo

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Después de ingresar tu nombre y crear tus vehículos deberás escoger un campo de juego en el que desees llevar a cabo la batalla, luego de esto puedes iniciar el juego.

Durante tu turno puedes realizar las siguientes acciones:

- Atacar usando algunas de las armas de tu vehículo.
- Cambiar de Vehículo
- Utilizar algún objeto comprado en la tienda
- Rendirse terminando la batalla sin ganar oro ni experiencia

Tus acciones como jugador y las de tus enemigos se realizan por turnos, tus enemigos no pueden moverse de lugar así que permanecerán fijos en toda la batalla

Para moverte de lugar debes indicar el número de casillas que desees moverte y si es hacia adelante o hacia atrás, en cada turno puedes escoger entre moverte o disparar, también puedes cambiar de vehículo,

### **¿Qué pasa si gano la batalla?**

Si tu gana se te sumara una cantidad de oro decidida por el juego y se te agregaran puntos de experiencia.

### **¿Qué pasa si pierdo?**

Al momento de perder todos tus autos regresan a sus valores iniciales, pierdes cuando todos tus vehículos sean destruidos, con los objetos reparadores puedes volver a la vida a tus vehículos.