



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



**PROYECTO FINAL: “FLAPPY BIRD”**

# **MANUAL DE USUARIO**

**ALUMNO:** Meza Vargas Brandon David.

**GRUPO:** 2CM1

**MATERIA:** Programación Orientada a Objetos+

**FECHA:** 22-01-21

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>3</b>
Objetivo.....	3
Requerimientos .....	3
<b>USO DE LA APLICACION .....</b>	<b>3</b>
Ejecución .....	3
Como jugar .....	4

## I. INTRODUCCION

### 1. Objetivo

Otorgar soporte a los usuarios del proyecto final flappy bird desarrollado por su servidor Brandon David Meza Vargas, informando los requerimientos que este solicita, además de su uso correcto para evitar problemas.

### 2. Requerimientos

- SO: Windows XP SP3.
- Procesador: Intel Core 2 Duo.
- Memoria: 512 MB de RAM.
- Gráficos: DirectX 9.0c compatible video card 512MB.
- DirectX: Versión 9.0.
- Java

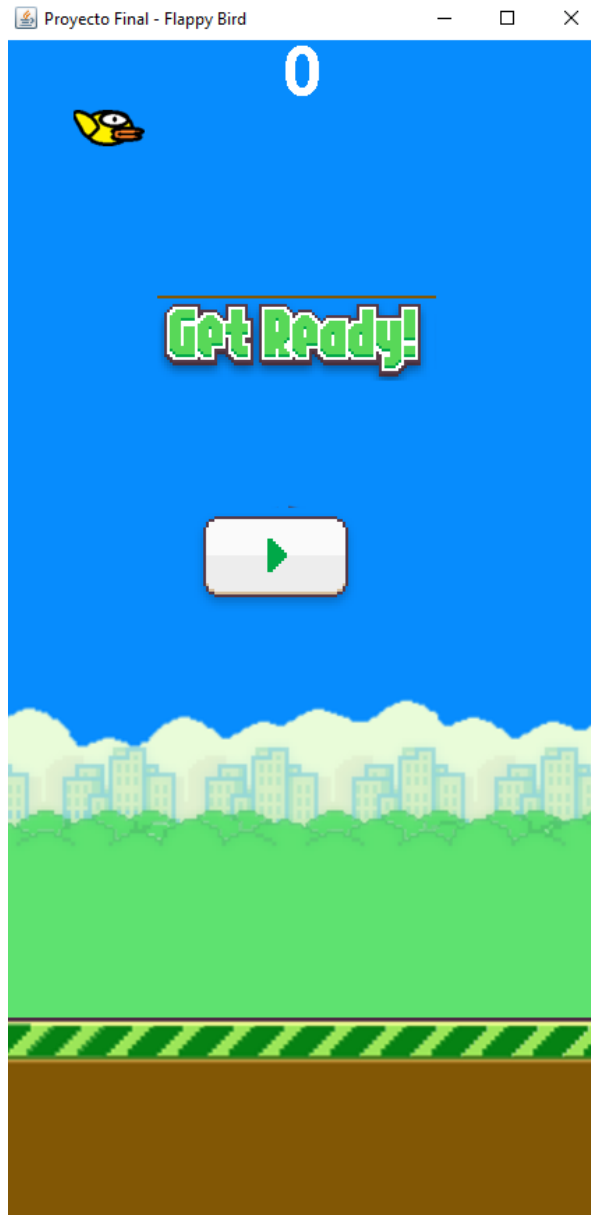
## II. USO DE LA APLICACIÓN

### 1. Ejecución

Para ejecutar esta aplicación es necesario contar con java instalado en tu computadora ya que el archivo ejecutable es un .jar, solo basta con darle doble click para que se ejecute

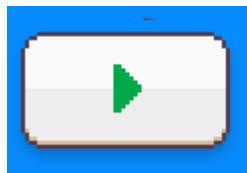


Una vez ejecutada podemos ver la pantalla inicial de la aplicación;

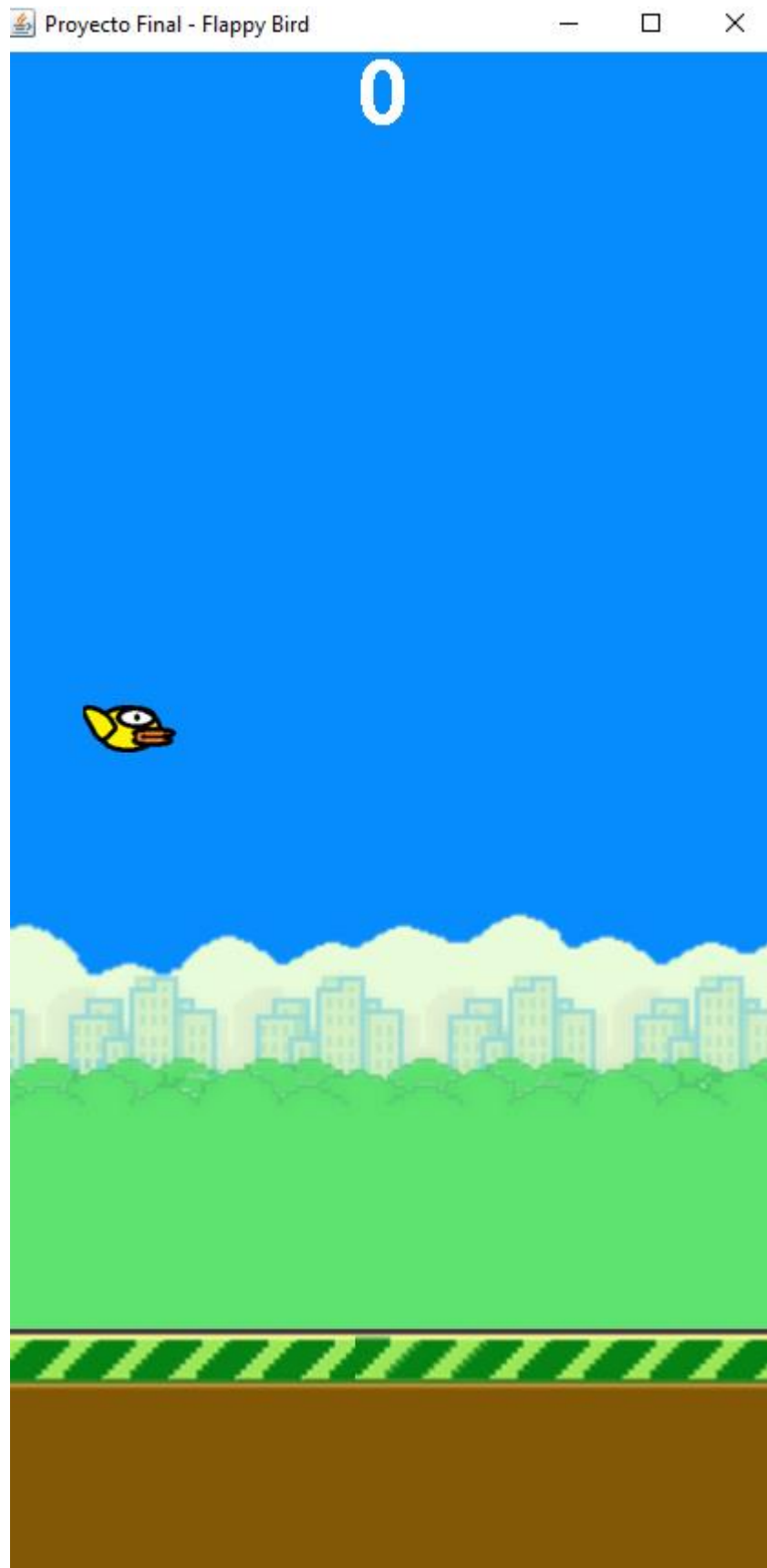


## 2. Como Jugar.

Para comenzar a jugar basta con darle click al botón de play mostrado en el centro de la pantalla



Al hacer click podremos empezar el juego, es bastante sencillo jugar, pues solo tenemos que presionar la tecla espaciadora para hacer brincar a nuestra ave evitando chocar con las tuberías



Si morimos se mostrará una pantalla como la siguiente:



Para jugar de nuevo tenemos que dar click de nueva forma en el botón de play que aparece en medio de la pantalla;

