

Manual de Usuario

Snake

Versión 1.9

Desarrollado por:
Bryand Brenes Zúñiga

Contenido

Ventanas.....	4
Ventana Principal	4
Jugar	4
Actualización de la versión 2 Jugar	6
Continuar juego	7
Actualización de la versión 2 Continuar juego	7
Opciones de configuración	8
Actualización de la versión 2 Opciones de configuración	9
Tabla de Calificaciones	11
Actualización de la versión 2 Tabla de Calificaciones	11
Ayuda	11
Acerca de	11
Salir	12

Antes que nada, este manual de usuario está pensado para la versión 2.0, ya que esta versión en la 1.9 se mostrara con letra negra (la de defecto) los que estén completos, de color naranja (**ejemplo**) lo que esté implementado, pero no completo, se indicara cual es la razón por la que esté de este color. Y de color rojo (**ejemplo**) lo que está planeado, pero no completo, ejemplos, ventanas sin crear o extras planeados.

Ventanas

Ventana Principal

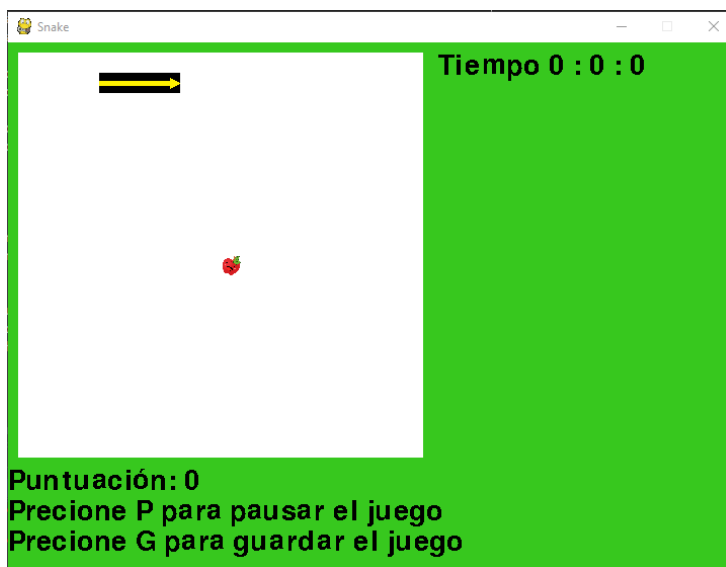
Cuando se abre el juego lo primero que se muestra es la ventana principal



La cual se ve de la forma anterior, desde esta, podremos acceder a las otras ventanas con los botones que se muestran en la imagen.

Jugar

Cuando abramos esta ventana se iniciará el juego.



Cuando iniciamos el juego por primera vez se ve de esta forma.

Tenemos la serpiente en una posición inicial, la manzana, el tiempo, la puntuación y los comandos de pausar y guardar.

Para mover la serpiente se utilizan las flechas, si las paredes están desactivadas, podremos pasar al otro lado del cuadro de juego, en este caso el cuadro blanco, si las paredes están desactivadas se cambiará el cuadro de juego y se verá de la siguiente manera.



El cuadro blanco para pasa a ser las paredes del juego y si se choca con ellas se pierde.

También se pierde cuando la cabeza de la serpiente choca con alguna parte de su cuerpo.

En esos casos y cuando la serpiente llega al máximo de crecimiento, **revisa que la puntuación obtenida esté dentro de los primeros diez récords, en caso de que sí, se le pide el nombre y se guardara en los récords, según el modo y el tamaño de la cuadrícula con la que esté jugando, y lo regresa al menú principal.**

En la parte superior izquierda se muestra el que llevamos jugando esta partida.

En la parte inferior derecha en la primera línea se muestra la puntuación.

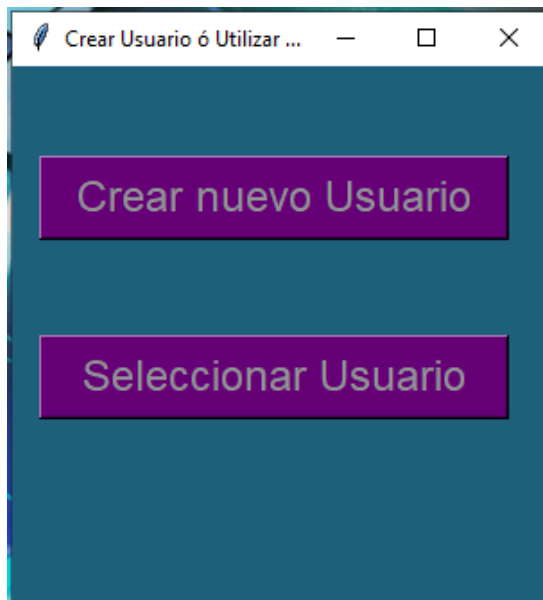
En las siguientes dos líneas se muestran las teclas que hay que apretar para pausar y guardar, respectivamente.

En caso de pausar, el juego queda exactamente igual a como estaba antes de apretar la tecla de pausado, siempre y cuando no cierre la ventana de juego, en caso de cerrar el juego, cuando lo vuelva a abrir se reiniciara.

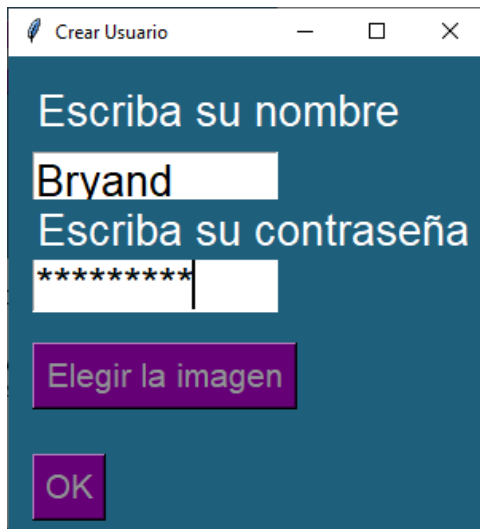
En caso de apretar la tecla de guardar se guardará todas las configuraciones que le puso al juego en la ventana de configuración, la posición actual de la serpiente, la dirección a la que iba, la puntuación y el tiempo.

Actualización de la versión 2 Jugar

Ahora cuando se selecciona el botón de jugar le saldrá una ventana con dos botones, el primero para crear un usuario, el segundo para seleccionar un usuario.



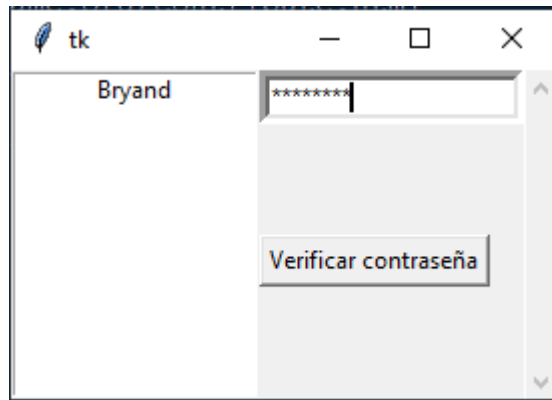
Si seleccionamos crear nuevo usuario nos saldrá una nueva ventana donde nos pedirá un nombre de usuario, una contraseña la cual debe tener mínimo, una letra minúscula, una mayúscula, un número y un carácter que no pertenezca a ninguno de los anteriores conjuntos, y por último una imagen opcional para el usuario.



Si escribimos mal la contraseña nos dará un mensaje de error, en caso contrario iremos a jugar con las mismas condiciones de antes.

En caso de queramos crear un usuario con un nombre repetido nos saldrá un mensaje advirtiéndonos.

Si elegimos seleccionar usuario nos saldrá una ventana con la lista de todos los usuarios creados.



Tendremos que escribir la contraseña con la que hicimos el usuario, en caso de que esté incorrecta nos saldrá un mensaje de error. Encaso contrario jugaremos de forma.

Continuar juego

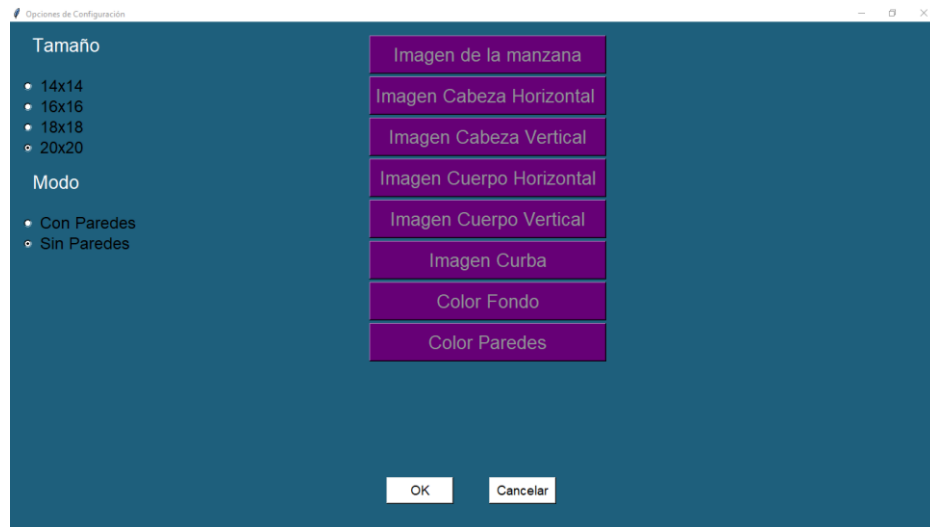
Cuando se continúe el juego se cargará todo lo guardado en cuando se apretó la tecla de guardar y se reanudara en juego justo donde lo dejó.

Actualización de la versión 2 Continuar juego

Ahora cada vez que guardemos una partida, esta se guardara en el usuario que creamos por lo tanto tendremos que pasar otra vez por la venta de selección de usuario y de igual manera colocar la contraseña. Si la contraseña está mal nos saldrá un mensaje advirtiéndonos, en caso contrario podremos continuar la partida con normalidad.

Opciones de configuración

Cuando ingresemos a la ventana se verá de la siguiente forma



En esta ventana podremos elegir el tamaño de la cuadrícula de juego, si hay o no ventanas, las imágenes para cada parte de la serpiente, la manzana, el color del fondo que en la imagen anterior sería verde, y el color de las paredes que en el caso anterior sería blanco

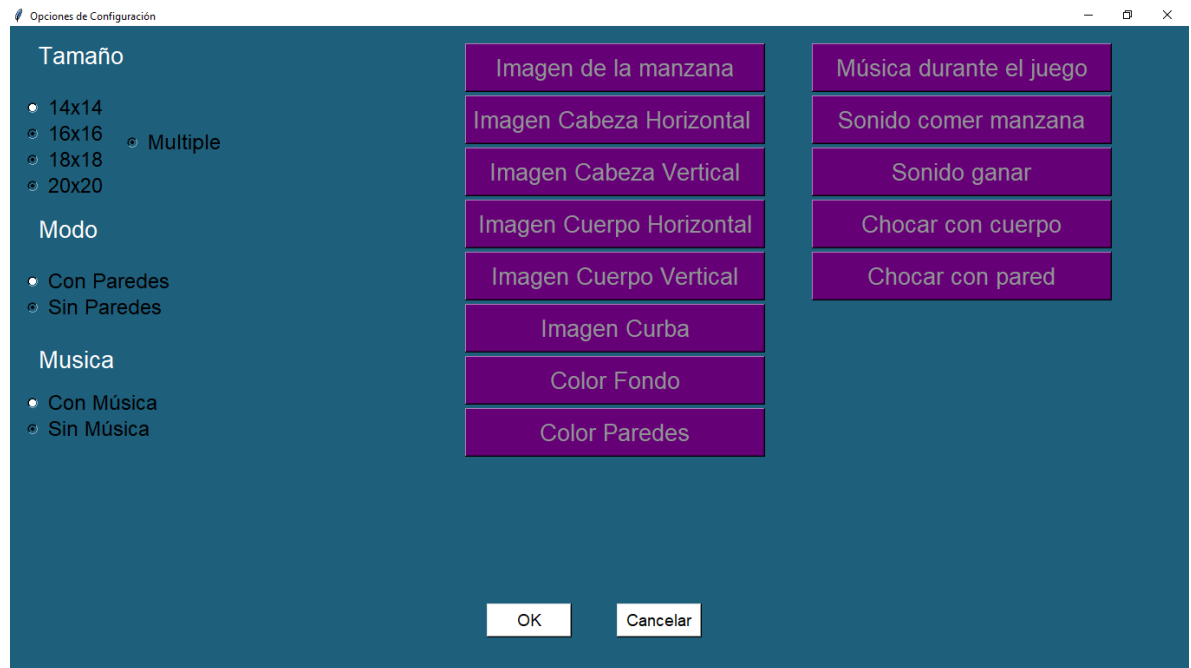
Cuando terminamos de cargar las imágenes que queremos seleccionar los colores etc. Si queremos conservar los cambios apretamos al botón OK, si no, al de Cancelar

Una vez cambiamos lo que queremos podemos ir a jugar y confirmar que realmente cambio lo que queríamos



Actualización de la versión 2 Opciones de configuración

Las ahora en juego cuenta con música y con un tamaño especial.

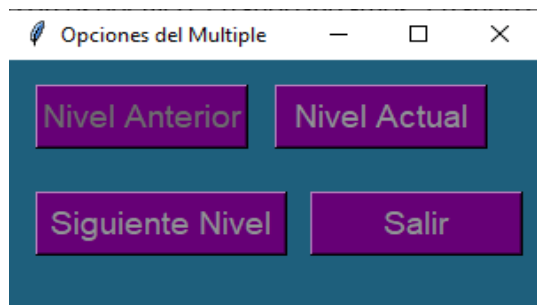


Por lo que ahora podremos seleccionar la música que queremos que suene en un evento en específico, cuando jugamos, cuando comemos la manzana, cuando ganamos, cuando perdemos por chocar con el cuerpo y cuando perdemos por chocar con la pared.

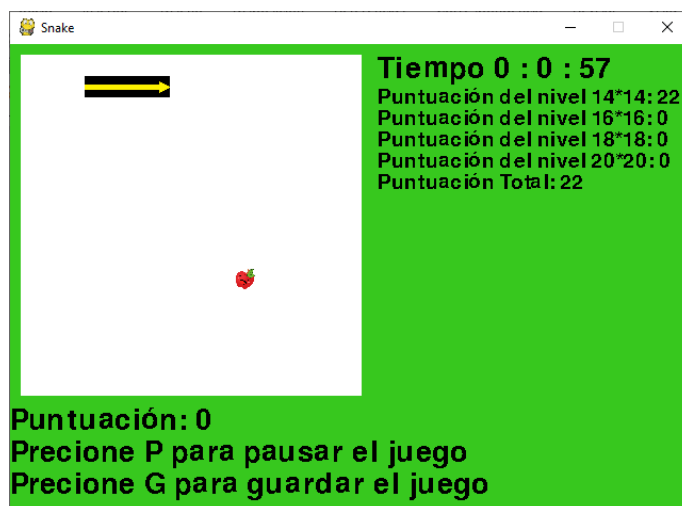
Cuando seleccionamos el nuevo modo de múltiple, el juego cambiará



Iniciaremos el juego en el modo de 14*14 y cada vez que ganemos o perdamos tendremos la opción de ir al nivel anterior, quedarnos en el nivel actual, avanzar de nivel o salir.



Si estamos en el nivel de 14*14 se nos bloqueara la opción de nivel anterior y si estamos en el nivel 20*20, se nos bloqueara la opción de siguiente nivel por ovias razones.



Como podemos ver cada ves que jugamos un nivel, se muestra a la derecha, justo debajo del tiempo, la cantidad de puntos que tuvimos en cada nivel. Y el total de puntos de cada nivel, no se suman los puntos actuales del nivel en el que estamos.

Tabla de Calificaciones

Muestra los diez mejores récords de cada tamaño del juego con paredes o sin paredes



Tamaño	Tabla de calificaciones			
	Pocición	Nombre	Puntuación	Tiempo
• 14x14	1.	-----	0	0 : 0 : 0
• 16x16	2.	-----	0	0 : 0 : 0
• 18x18	3.	-----	0	0 : 0 : 0
• 20x20	4.	-----	0	0 : 0 : 0
Modo	5.	-----	0	0 : 0 : 0
• Con Paredes	6.	-----	0	0 : 0 : 0
• Sin Paredes	7.	-----	0	0 : 0 : 0
	8.	-----	0	0 : 0 : 0
	9.	-----	0	0 : 0 : 0
	10.	-----	0	0 : 0 : 0

Atrás

Cuando se seleccione el tamaño y el modo que se desea mostrar la tabla actualizara los récords que desea ver.

Estos estarán acomodados según los puntos, en caso de que los puntos sean iguales, se acomodará por tiempo, y en caso de que el tiempo también sea igual, se acomodara según quien lo haya hecho primero

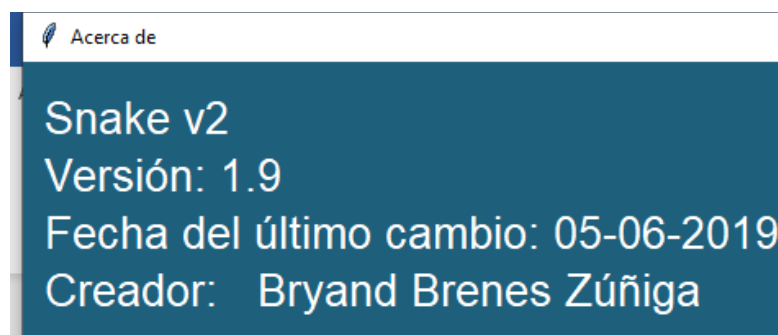
Actualización de la versión 2 Tabla de Calificaciones

Se podrá imprimir la tabla de calificaciones.

Ayuda

En esta opción se abre el manual de usuario

Acerca de



Muestra la información del creador, última fecha de actualización, y nombre del proyecto.

El botón Atrás lo que hace es regresarnos al menú principal

Salir

Pregunta si desea salir, en caso de darle si, cierra el programa en caso contrario no hace nada

