



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

División de Ingenierías
Campus Irapuato Salamanca

Junio 2017

Autoría

*Barrón Rangel Mario Alberto
Diosdado Montenegro Martha Julissa
García Flores Sergio Fabián
Ramírez Hernández José Eduardo
Sánchez Ortega Edna Angelina*

MANUAL DE USO DEL XHOCKEY

ÍNDICE

1. Menú de Inicio

- 1.1. Botón Play
- 1.2. Botón Instructions
- 1.3. Botón Exit

2. Pantalla de Instrucciones

- 2.1 Botón Menu

3. Pantalla de Juego

- 3.1. Paletas y Disco
- 3.2. Tablero de Juego
- 3.3. Marcadores

4. Menú de Salida

- 4.1. Botón Menu
- 4.2. Botón Play Again
- 4.3. Botón Exit

1.MENÚ DE INICIO

Pantalla que se muestra al iniciar el juego **XHockey**, mostrándonos las opciones de **Play**, **Instructions** y **Exit**.

1.1. Botón Play

Al seleccionar el botón de **Play** será desplegada la **Pantalla de Juego** para iniciar a jugar.

1.2. Botón Instructions

Al seleccionar el botón de **Instructions** se cerrará la **Pantalla de Menú** y será desplegada la **Pantalla de Instrucciones**.

1.3. Botón Exit

Al seleccionar el botón **Exit** se cerrará el **Menú de Inicio** y se sale del juego **XHockey**.

2.PANTALLA DE INSTRUCCIONES

Esta pantalla muestra los controles de los movimientos de las **Paletas** para los jugadores uno y dos del juego **XHockey**.

2.1. Botón Menu

Al seleccionar el botón de **Menu** se cerrará la **Pantalla de Instrucciones** para regresar al **Menú de Inicio**.

3.PANTALLA DE JUEGO

Pantalla principal del juego **XHockey**. Es la pantalla con la que interactuarán los dos jugadores durante el transcurso de tiempo que dure el juego.

3.1. Paletas y Disco

Son los componentes interactivos del juego con los que los jugadores a través del uso de las **Paletas** intentarán desviar el **Disco** para anotarlo en la **Portería** contraria o evitar que entre en la propia.

3.2. Tablero de Juego

Es el fondo en la pantalla de juego, y delimita el área en que las **Paletas** y el

Disco pueden moverse, así como indica la posición de las **Porterías**.

3.3. Marcadores

Ubicados en la parte superior de la **Pantalla de Juego**, sobre el tablero, se encuentran dos marcadores que corresponden a cada uno de los jugadores e indican el número de **Discos** anotados en la portería contraria.

4.MENÚ DE SALIDA

Se muestra al finalizar la partida, arrojando el resultado final correspondiente a cada jugador. Además, mostrará las opciones de **Play Again, Menu y Exit**

4.1. Botón Menu

Al seleccionar el botón de **Menu** se cerrará la **Menú de Salida** para regresar al **Menú de Inicio**.

4.2. Botón Play

Al seleccionar el botón de **Play Again** será cerrado el **Menú de Salida** y se desplegará la **Pantalla de Juego** para iniciar a jugar.

4.3. Botón Exit

Al seleccionar el botón **Exit** se cerrará el **Menú de Salida** y se sale del juego **XHockey**.