|  |  |
| --- | --- |
|  | **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. **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**.   * 1. **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.** | |