

# MANUAL DE USUARIO

ARQUITECTURA EN COMPUTADORAS 1

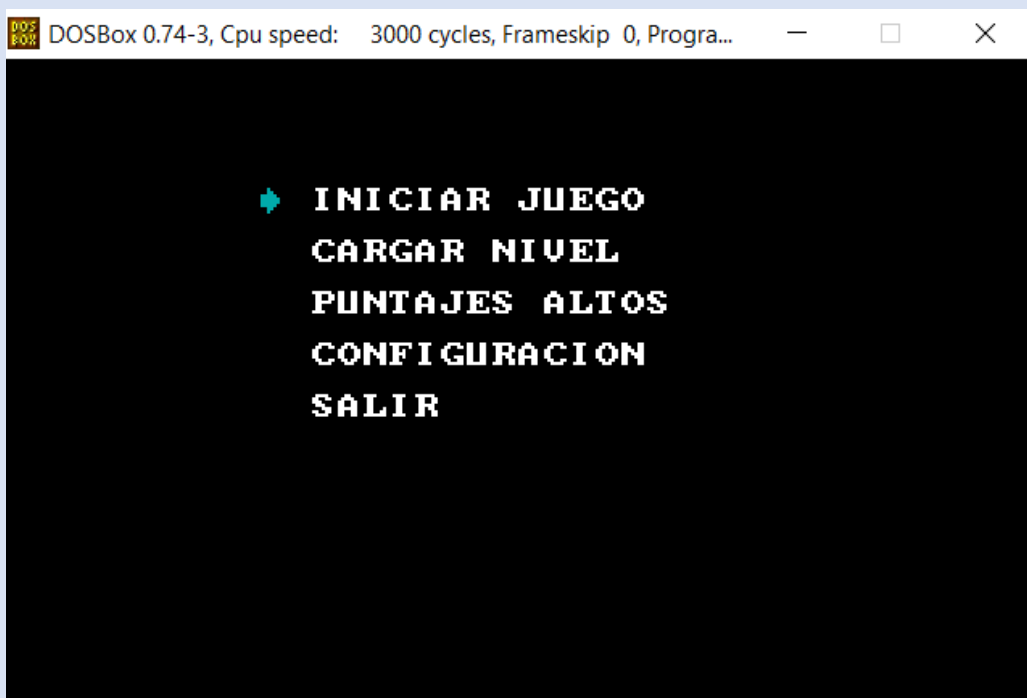
Cristian Daniel Gomez Escobar

202107190

## PANTALLA INICIAL



Aquí se mostrarán los datos del desarrollador durante 2 segundos antes de entrar al menú principal.



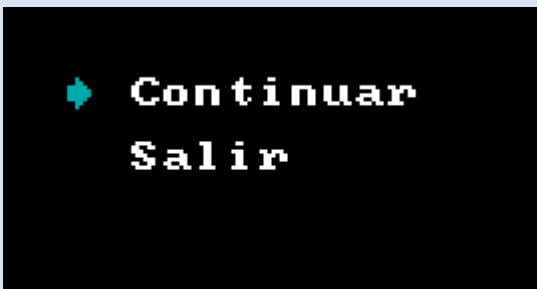
En este podremos elegir la opción que necesitamos, este se moverá con las teclas de dirección

#### INICIAR PARTIDA



En esta opción se inicializará la partida del juego la cual consta de 3 niveles, uno cada vez más difícil que el otro, al termina las tres partidas se mostrará una pantalla donde dirá “ganaste” y volverá al menú principal.

#### MENU PAUSA



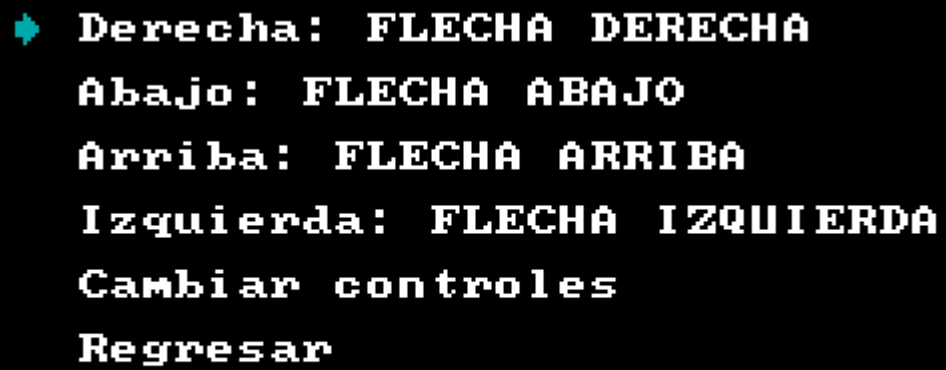
Este menú se activara con la tecla f2 en donde aparecerán estas dos opciones, al darle a continuar, el jugador podrá seguir con su partida, al darle salir, el jugador volverá al menú principal.

#### CARGAR NIVEL



En esta opción se podrá ingresar el nombre del archivo que deseamos cargar en el sistema

## CONFIGURACION



➡ Derecha: FLECHA DERECHA  
Abajo: FLECHA ABAJO  
Arriba: FLECHA ARRIBA  
Izquierda: FLECHA IZQUIERDA  
Cambiar controles  
Regresar

Aquí se podrán cambiar los controles con los que se dirige al personaje o regresar al menú principal