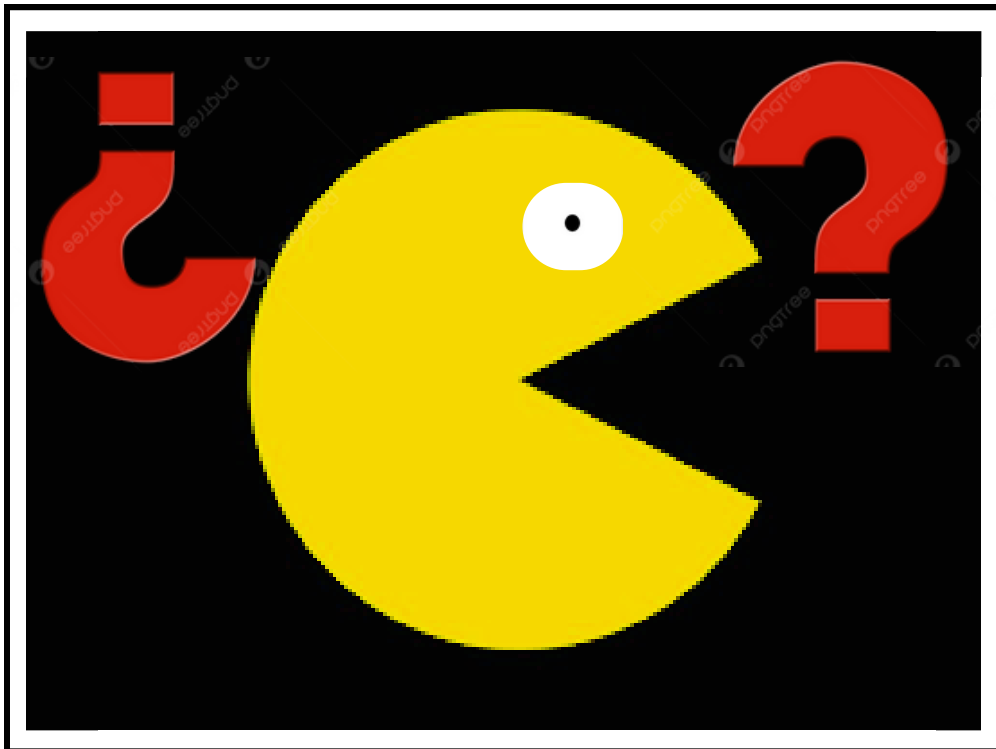


MANUAL DE USUARIO COME COCOS

—“INTUITIVO Y FÁCIL PARA EL USUARIO”



-Por Daniel Álvarez Morales

Índice

1.-Tema de la aplicación

2.-Instrucciones para ejecutar el proyecto

a) Online

b) Offline

c) Administrador Online

d) Administrador offline

3.- Ejemplos de casos de uso

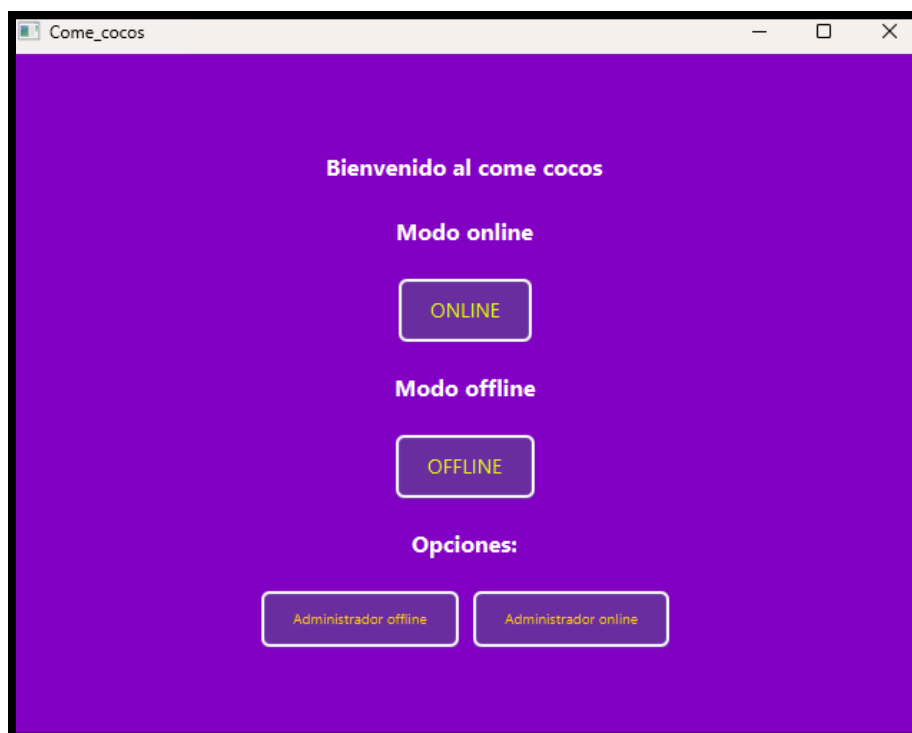
Tema de la aplicación.

-La aplicación "Come Cocos Simulado por **Fava FX**" es una recreación digital del clásico juego de arcade Pac-Man, conocido en algunos lugares como "Come Cocos".

- Este juego ha sido diseñado para ofrecer una experiencia nostálgica y divertida tanto a los veteranos del juego original como a los nuevos jugadores que desean experimentar uno de los clásicos más queridos de todos los tiempos.

Instrucciones para ejecutar el proyecto.

-La aplicación después de ser ejecutada por el usuario emergerá una ventana inicial que será nexa de las demás es decir, que es el menú de la aplicación.

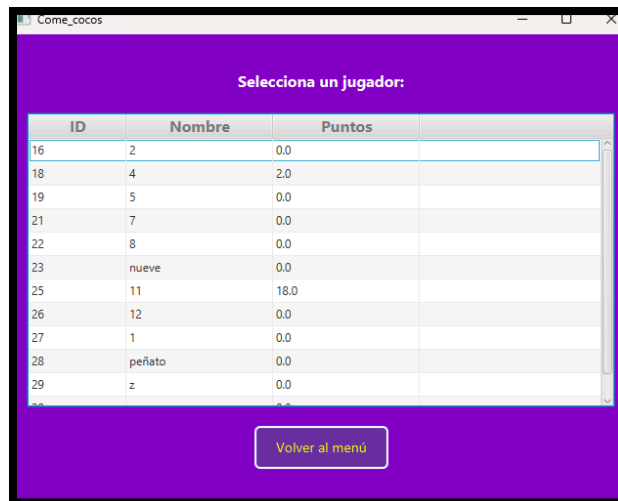


(Menú principal de la aplicación)

-La aplicación dejará elegir al usuario 4 opciones.

a) Online b) Offline c) Administrador Online d) Administrador offline

a) Online



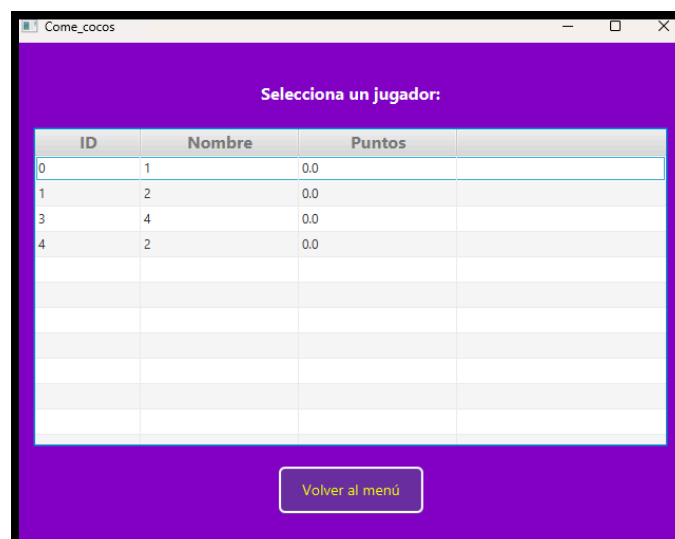
ID	Nombre	Puntos	
16	2	0.0	
18	4	2.0	
19	5	0.0	
21	7	0.0	
22	8	0.0	
23	nueve	0.0	
25	11	18.0	
26	12	0.0	
27	1	0.0	
28	peñato	0.0	
29	z	0.0	

Volver al menú

(Sección online lista de jugadores)

-En la sección "Online" habrá una lista de jugadores, como máximo 12 jugadores.
Cuando los jugadores seleccionen a el jugador se jugara con dicho jugador seleccionado.

b) Offline



ID	Nombre	Puntos	
0	1	0.0	
1	2	0.0	
3	4	0.0	
4	2	0.0	

Volver al menú

(Sección offline lista de jugadores)

-En la sección "Offline" habrá una lista de jugadores, como máximo 4 jugadores.
Cuando los jugadores seleccionen a el jugador se jugara con dicho jugador seleccionado.
En offline primero el jugador tiene que asegurarse de recuperar los jugadores en sección de administrador offline en el botón "recuperar".

c) Administrado online

The screenshot shows a web application window titled 'Come_cocos'. The main heading is 'Online'. Below it, there are three main sections: 'Agregar jugadores' with an input field and an 'Agregar' button; 'Actualizar jugadores (El id no)' with two input fields (one for 'Introduce el ID del jugador' and one for 'Introduce el nuevo nombre') and an 'Actualizar jugador' button; and 'Eliminar jugadores' with an input field and an 'Eliminar' button. Below these are two 'Ordenar' buttons for 'Ordenar por puntos' and 'Ordenar por nombre'. At the bottom, there is a 'Volver al menú' button labeled 'Volver'.

(Sección online opciones admin)

- El usuario administrador podrá administrar los jugadores online desde esta sección.

Introduciendo los datos indicados del jugador en cuestión como el id o el nombre a actualizar

d) Administrado offline

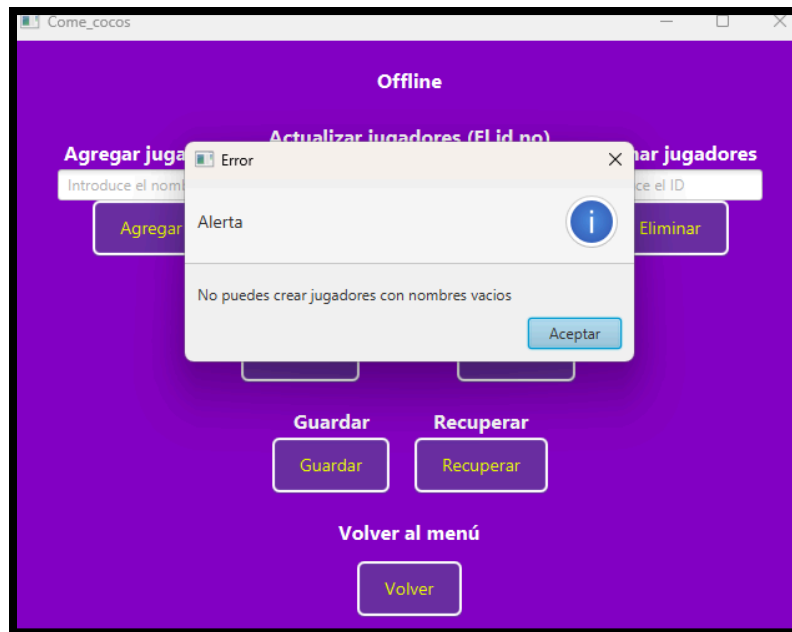
The screenshot shows a web application window titled 'Come_cocos'. The main heading is 'Offline'. Below it, there are three main sections: 'Agregar jugadores' with an input field and an 'Agregar' button; 'Actualizar jugadores (El id no)' with two input fields (one for 'Introduce el ID del jugador' and one for 'Introduce el nuevo nombre') and an 'Actualizar' button; and 'Eliminar jugadores' with an input field and an 'Eliminar' button. Below these are two 'Ordenar' buttons for 'Ordenar por puntos' and 'Ordenar por nombre'. At the bottom, there are two buttons labeled 'Guardar' and 'Recuperar', followed by a 'Volver al menú' button labeled 'Volver'.

(Sección offline opciones admin)

- El usuario administrador podrá administrar los jugadores offline desde esta sección.

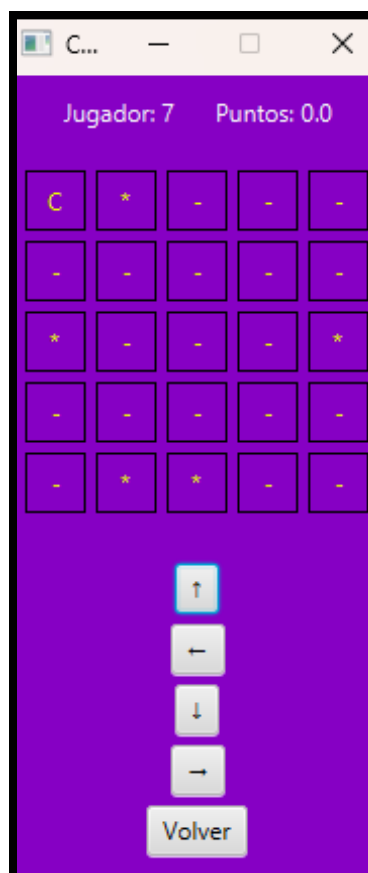
Introduciendo los datos indicados del jugador en cuestión como el id o el nombre a actualizar

Ejemplos de casos de uso



(Ventana emergente informativa)

- La aplicación generará ventanas emergentes si los usuarios ejecutan o exigen procedimientos no permitidos o no exitosos.



(La interfaz del minijuego come cocos)

- El jugador con el ratón podrá jugar al come cocos en una pequeña ventana aparte.

El minijuego es equivalente tanto en la sección online como en la offline.