

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE INGENIERIA  
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS  
LABORATORIO DE IPC 1

PRACTICA 3  
MANUAL DE USUARIO

DENNIS MAURICIO CORADO MUÑOZ  
CARNET: 202010406  
CUI: 3032329780108  
GUATEMALA, GUATEMALA, 05/04/2021

## **Objetivos y Alcances**

### **Objetivos generales**

Conocer y familiarizarme con los conceptos de hilos para la creación de videojuegos en el lenguaje de programación Java así como aplicar los conocimientos desarrollados a lo largo del curso.

### **Objetivos Específicos**

- Crear animaciones por medio de la implementación y manipulación de subprocesos.
- Desarrollar un juego en el lenguaje de programación Java para familiarizarse con el lenguaje y los nuevos conceptos aprendidos en el laboratorio.

### **Información del sistema**

El sistema busca poder entretener a los usuarios por medio del antiguo juego de Space Invaders, proporcionando diversión al eliminar aliens y obtener puntos.

### **Requisitos del sistema**

- **Procesador:** Intel Pentium o cualquier superior a este
- **RAM:** 512 MB de ram o cualquier cantidad superior a esta medida.
- **Espacio en Disco:** 750 MB libres en disco minimo.
- **Sistema operativo:** Windows, macOS ó Linux
- Tener instalado el software de Java SE 12

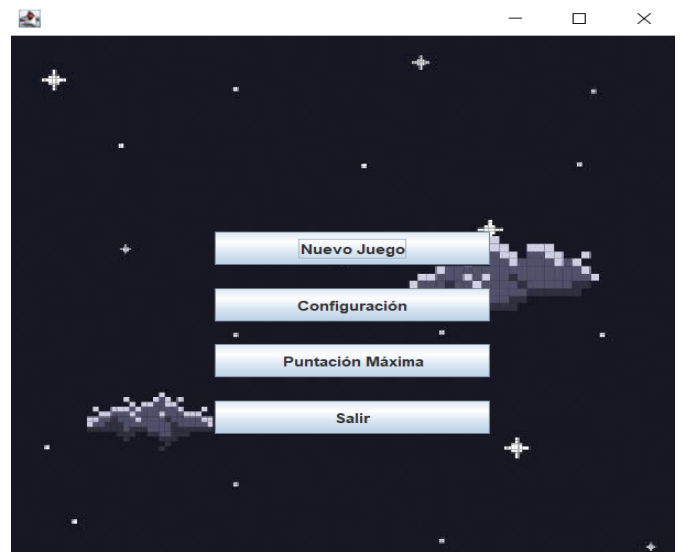
## Interfaz Grafica

### Inicio

Aca se encuentra la parte inicial del programa

Que permite ir directamente al juego o  
Proporcionarle configuraciones para  
transformar

La experiencia de juego.

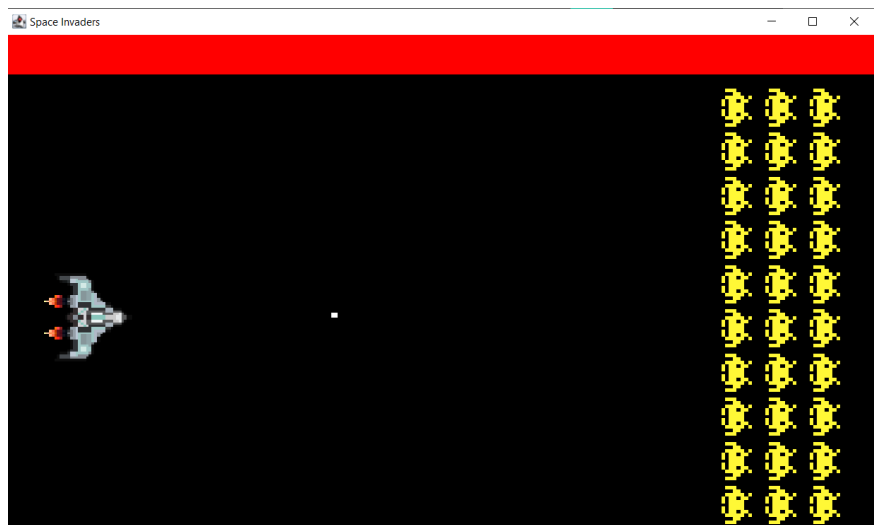


### Nuevo Juego

Esta opción lo dirige a la  
pantalla

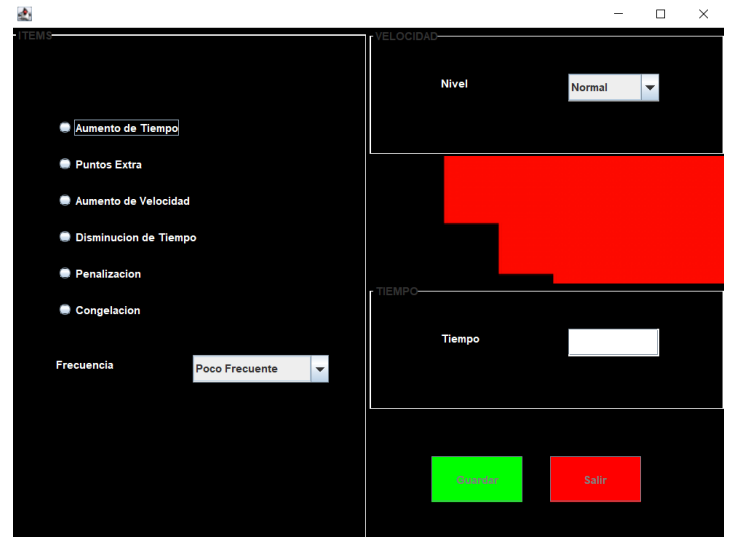
Del juego, la cual inicia al  
no mas

Presionar el botón



## Configuracion

Permite hacer ajustes al juego  
Para poder tener una diferente  
Experiencia de juego



ITEM

VELOCIDAD

Nivel Normal

☒ Aumento de Tiempo

☒ Puntos Extra

☒ Aumento de Velocidad

☒ Disminucion de Tiempo

☒ Penalizacion

☒ Congelacion

Frecuencia Poco Frecuente

TIEMPO

Tiempo

Guardar Salir