

## MANUAL DEL USUARIO.

1. Iniciar el programa
2. Escoger el entretenimiento que desea jugar

```
*****
* PROYECTO FINAL PROGRAMACION DE COMPUTADORES *
* PROFESOR: OMAR CAMARGO VARGAS *
* ESTUDIANTE: SAMUEL RAMOS *
* ESTUDIANTE: DELWIN PADILLA *
* ESTUDIANTE: KENEY VALENCIA *
* *
* *****
* ENTRETENIMIENTO *
* Seleccione la opcion del juego deseado *
* 1. AHORCADO *
* 2. TRIQUI *
* 3. TERMINAR *
* *
* *****
Seleccione la opcion:
```

3. si el juego escogido es: **AHORCADO**.  
**NOTA:** Debe ser jugado por 2 o más personas.  
**I.** Un jugador introduce la palabra a adivinar.

```

AHORCADO
Introduzca la palabra a adivinar: hola
```

- II.** Los demás jugadores intentan adivinar la frase ingresada.

**NOTA:** El número de letras en la palabra ingresada será el número de oportunidades que tiene para adivinarla.

```
 _ _ _ _  
Letras Acertadas: 0  
Oportunidades Restantes: 4  
Introduzca una letra:q
```

- III.** Si la letra ingresada no hace parte de la frase, perderá una oportunidad.

```
 _ _ _ _  
Letras Acertadas: 0  
Oportunidades Restantes: 3  
Introduzca una letra:_
```

- IV.** A su vez su la letra digitada es correcta, esta tomara su lugar en la frase ingresada.

```
h _ _ _  
Letras Acertadas: 1  
Oportunidades Restantes: 4  
Introduzca una letra:
```

- V. Cuando todas las letras de la frase sean adivinadas, ganara el juego

```
h o l a

Felicitaciones adivinaste la palabra.

Presione una tecla para continuar . . . _
```

4. Si el juego escogido es: **TRIQUI**.

**NOTA:** Deber ser jugado por 2 personas a la vez.

- I. El jugador 1 es la equis (**X**) y el jugador 2 es el circulo (**O**). El jugador 1 ingresa el número de casilla donde desea posicionar su símbolo.

```

+-----+
| TRIQUI |
+-----+
Jugador 1 (X)  -  Jugador 2 (O)

      |   |   |
      1   2   3
      |   |   |
-----|---|---
      4   5   6
      |   |   |
-----|---|---
      7   8   9
      |   |   |

Jugador 1 - Por favor ingrese un numero:
```

- II.** Una vez el jugador 1 posiciona su símbolo, el jugador 2 podrá escoger donde desea posicionar su símbolo.

TRIQUI

Jugador 1 (X) - Jugador 2 (O)

X	2	3
4	5	6
7	8	9

Jugador 2 - Por favor ingrese un numero:

- III.** Seguir realizando los pasos anteriores hasta que uno de los dos gane.
- IV.** Gana el que logre posicionar sus tres símbolos en línea, ya sea en vertical, horizontal o en diagonal.

TRIQUI

Jugador 1 (X) - Jugador 2 (O)

X	O	3
O	X	6
7	8	X

==>

Jugador 1 gana

- V. En caso en el cual ninguno de los 2 jugadores logre posicionar sus símbolos en línea, el juego quedara empatado



5. Si desea terminar de jugar, solamente escoja la opción 3.

**DISFRUTE CON SU FAMILIA Y AMIGOS  
DE ESTOS MARAVILLOSOS JUEGOS**