

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y Sistemas

Laboratorio Introducción a la Programación y Computación 1

Sección: D

Segundo Semestre 2025

Ing. Herman Veliz

Aux. Lesther López

Practica 2

Manual de Usuario

Carlos Didiere Cabrera Rodríguez

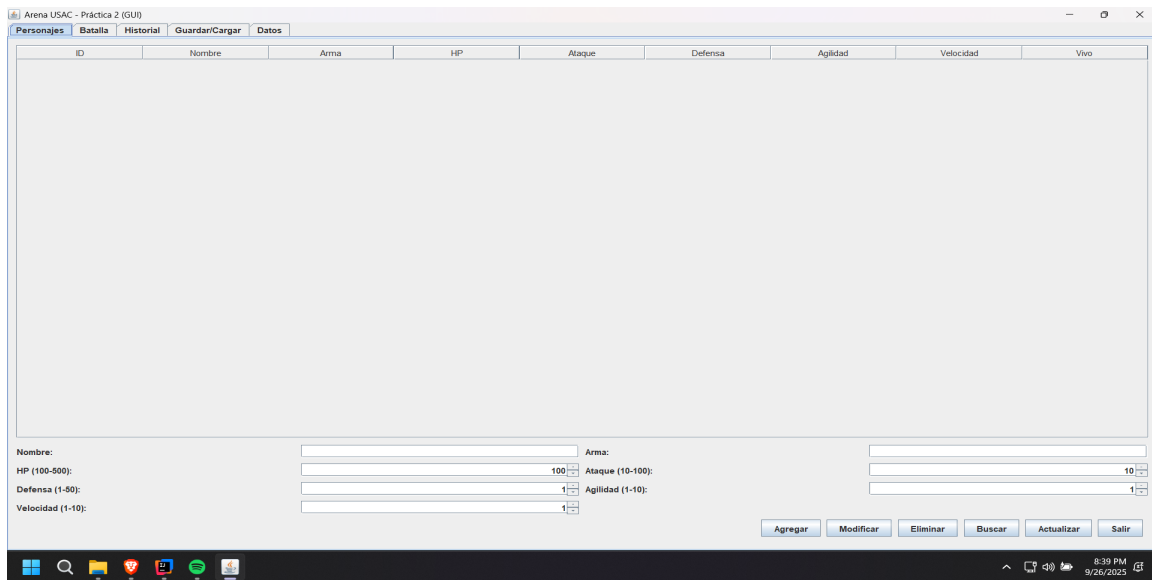
202401939

Introducción

Este manual de usuario explica de manera sencilla cómo utilizar el programa Arena USAC - Práctica 2. El sistema cuenta con una interfaz gráfica que permite gestionar personajes, simular batallas, consultar historial y guardar/cargar el estado del sistema. El objetivo de este documento es guiar paso a paso al usuario en cada función disponible.

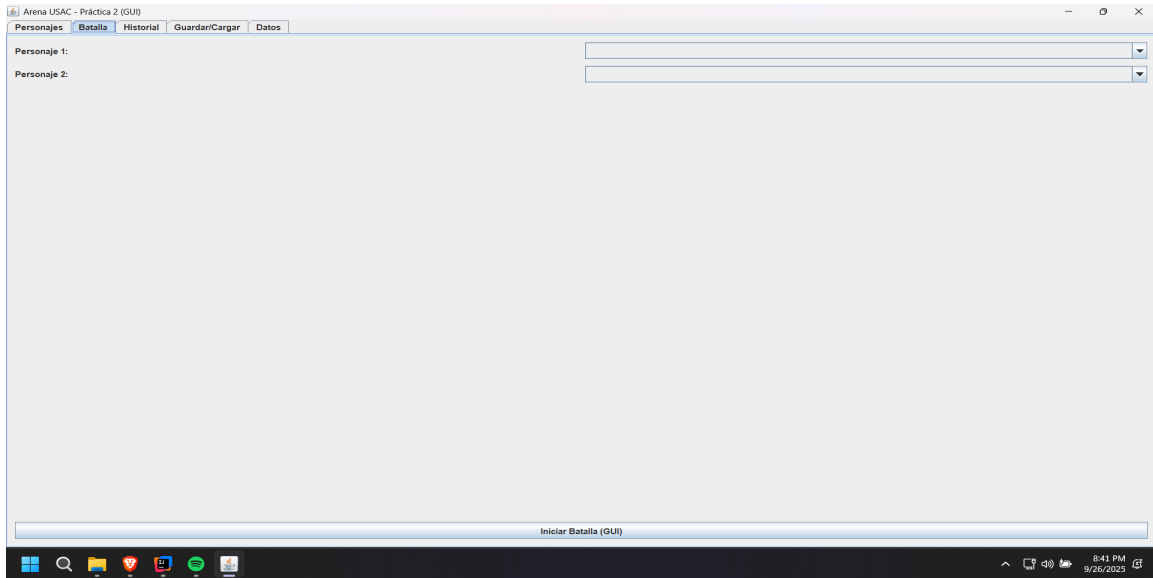
Pestaña Personajes

En esta pestaña se pueden agregar, modificar, eliminar, buscar y actualizar personajes. El usuario debe ingresar los datos del personaje (Nombre, Arma, HP, Ataque, Defensa, Agilidad y Velocidad). Cada botón realiza una acción específica sobre la lista de personajes.



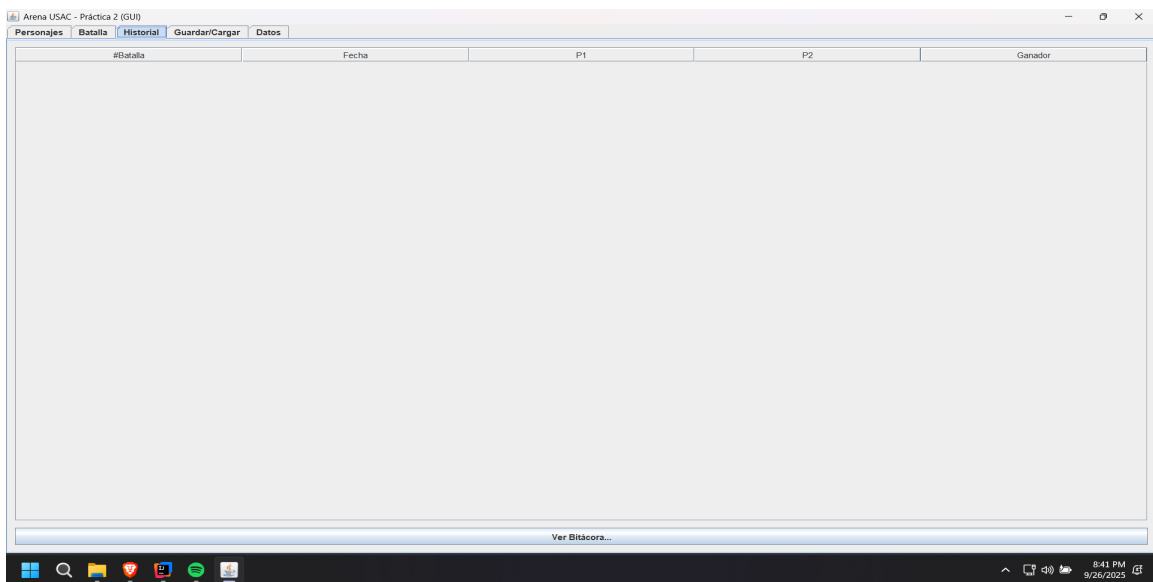
Pestaña Batalla

Permite seleccionar dos personajes vivos para simular una batalla. El usuario elige los combatientes en los menús desplegables y presiona el botón 'Iniciar Batalla (GUI)'. El resultado se muestra en la bitácora con cada acción registrada.



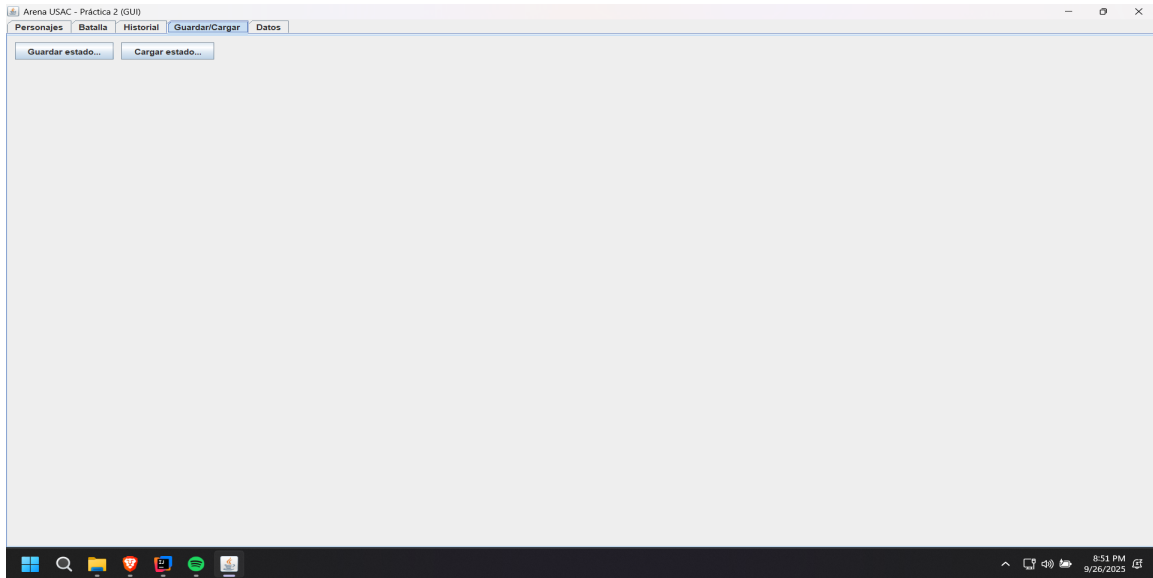
Pestaña Historial

Muestra el historial de batallas realizadas, incluyendo número, fecha, personajes participantes y el ganador. Además, se puede visualizar la bitácora completa de una batalla seleccionada con el botón 'Ver Bitácora'.



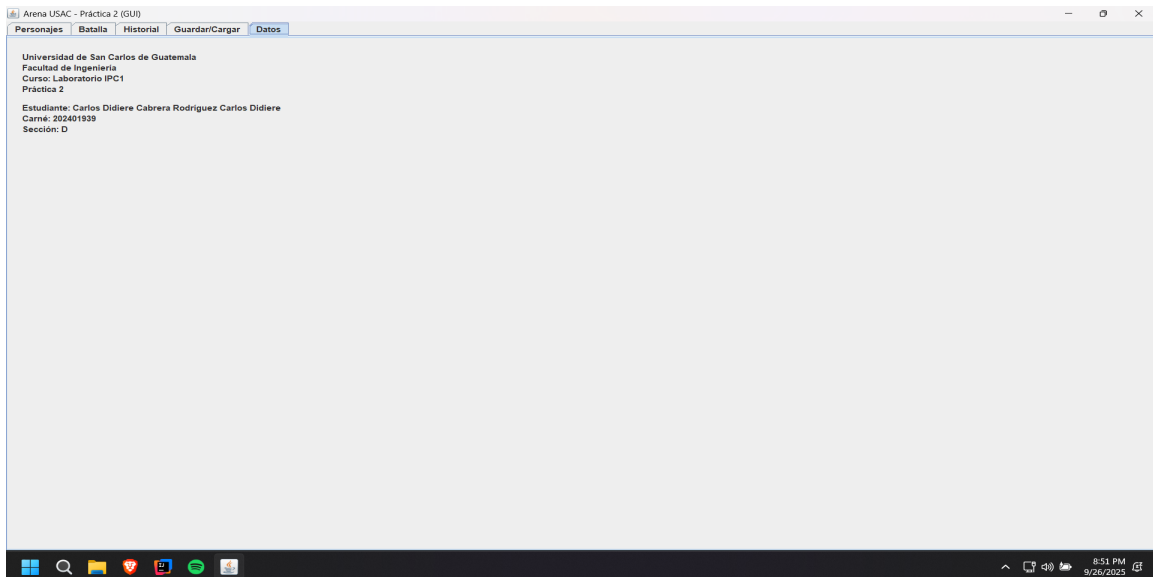
Pestaña Guardar/Cargar Estado

En esta sección se puede guardar el estado actual del programa en un archivo (.txt), que incluye la lista de personajes y el historial de batallas. También permite cargar un archivo previamente guardado para restaurar los datos.



Pestaña Datos del Estudiante

Este apartado muestra los datos del estudiante desarrollador: nombre completo, carné, curso y sección. Es información fija que se despliega al seleccionar la opción correspondiente.



Con este manual el usuario puede desenvolverse fácilmente en la aplicación, comprendiendo cada botón disponible en la interfaz gráfica y evitando errores comunes.