

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 1

Manual de usuario

Carlos Didiere Cabrera Rodriguez Carlos Didiere

202401939

En este manual encontrarás una descripción breve sobre el funcionamiento de mi programa, permitiéndote comprender su desarrollo y aprovechar al máximo este menú para la creación y edición de personajes.

```
do {
    System.out.println("\n--- MENU PRINCIPAL ---");
    System.out.println("1. Agregar personaje");
    System.out.println("2. Eliminar personaje");
    System.out.println("3. Modificar personaje");
    System.out.println("4. Ver datos de un personaje");
    System.out.println("5. Ver listado de personajes");
    System.out.println("6. Realizar peleas");
    System.out.println("7. Ver historial de peleas");
    System.out.println("8. Datos del estudiante");
    System.out.println("9. Salir");
    System.out.print("Selecciona una opción: ");

    try {
```

Menú principal:

En esta sección encontrarás las nueve opciones disponibles para ejecutar. Como primer paso, seleccionaremos la opción 1: Agregar personaje.

Al seleccionar la opción 1, se te solicitará ingresar los siguientes datos: nombre del personaje, arma, habilidades (máximo 5), y nivel de poder (1-100). Una vez proporcionados, el programa los almacenara y tendrás el registro de tu primer personaje.

Puedes agregar hasta 25 personajes.

Al seleccionar la opción 2, se te solicitará ingresar el nombre del personaje que deseas modificar, una vez proporcionado se te mostraran los datos actuales del personaje para permitir su edición, una vez editados los datos el sistema lo validara y lo almacenara.

Al seleccionar la opción 3, se te solicitará el nombre del personaje que deseas eliminar, el sistema validará la información, si el personaje existe será eliminado.

Al seleccionar la opción 4, se te solicitará el nombre del personaje el cual deseas ver los datos almacenados, si el personaje existe el sistema mostrará sus datos (nombre, arma, habilidades y poder).

Al seleccionar la opción 5, el sistema mostrara la lista con los personajes existentes, en caso de no haber personajes te informara que la lista está vacía.

Al seleccionar la opción 6, el sistema solicitará el nombre de los dos personajes que deseas hacer pelear, el sistema validará la existencia de los personajes, una vez esto la pelea de registra.

Al seleccionar la opción 7, el sistema desplegara la lista de las peleas realizadas. Si no hay peleas te informara que la lista está vacía.

Al seleccionar la opción 8, el sistema mostrará la información del estudiante que realizo la práctica.

Al seleccionar la opción 9, el sistema cerrara el menú y finalizara la ejecución del programa.

Espero sea clara la explicación, gracias por la atención. :D