



Manual de Usuario

Serpientes y Escaleras

Herramientas Multimedia

21/02/2018

Autores:

Eduar Rafael López Zúñiga (1730289)

Kate Aracely Rodríguez Estrada (1730335)

Damarys Mendoza Vázquez (1730317)

MANUAL DE USUARIO

Índice

Introducción.....	3
Objetivo general del programa	3
Objetivos específicos del programa	3
Reglas.....	3
Funcionalidad	4
Conclusión.....	9

Introducción

El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndote a través del tablero desde el cuadro inicial al cuadro final. El tablero va de un lado a otro, así que te mueves de izquierda a derecha en la primera fila, después subes a la segunda fila y te mueves de derecha a izquierda y así sucesivamente.

Sigue los números en el tablero para ver hacia dónde moverte. Por ejemplo, si te salió un 3 en los dados y estás en el número 11, entonces mueve tu ficha al número 14.

Objetivo general del programa

Objetivo principal es desarrollar el juego de serpientes y escaleras en el programa de flash usando de soporte las herramientas que se han proporcionado en el lapso de la unidad.

Objetivo específicos del programa

- Se logra diseñar una interfaz dinámica con el usuario.
- Un juego que no tiene una restricción de edad.
- Restricción para solo 3 jugadores.

Reglas

1.- Decide quién va a empezar.

Esto se decide desde la pantalla 2, donde cada usuario ingresa su nombre y su turno es dado según el orden de cómo se ingresa, es asignado un color, que sería su ficha. Lo mismo para los 2 usuarios restantes.

2.- Tira el dado y mueve tu ficha.

Al hacer click al dado te arrojará un número random que será la cantidad de veces que tu ficha se moverá por el tablero.

3. Sube por las escaleras.

Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra la imagen del inicio de la escalera, entonces puedes mover tu ficha por toda la escalera hasta donde termina.

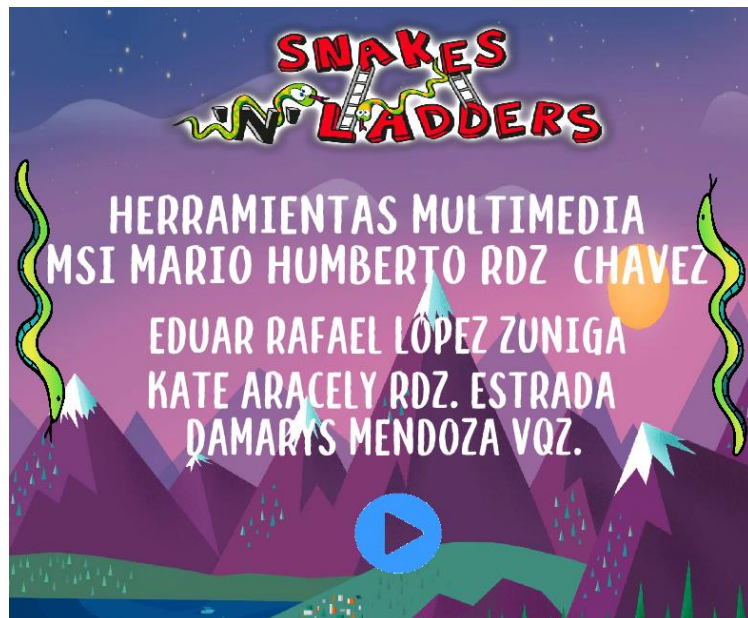
4. Baja por las serpientes

Las serpientes en el tablero te hacen descender. Si caes en un cuadro que muestra el inicio de la serpiente, entonces tu ficha baja por toda la serpiente hasta donde termina.

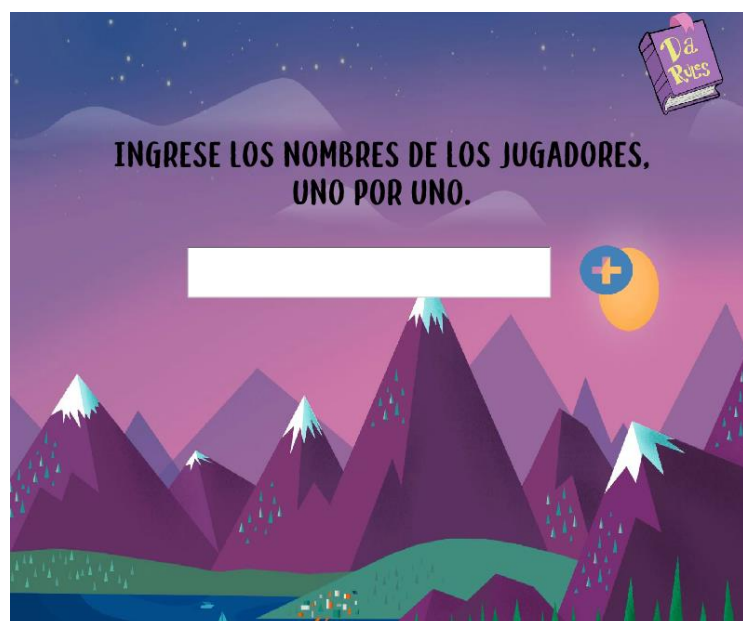
5. Tienes que llegar al cuadro 100 para ganar.

Gana el jugador que llegue primero al cuadro 100.

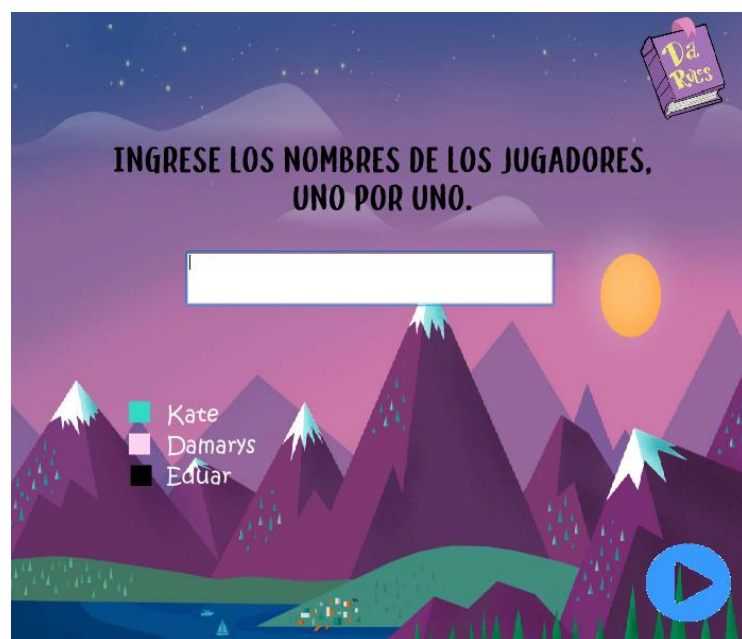
Funcionalidad



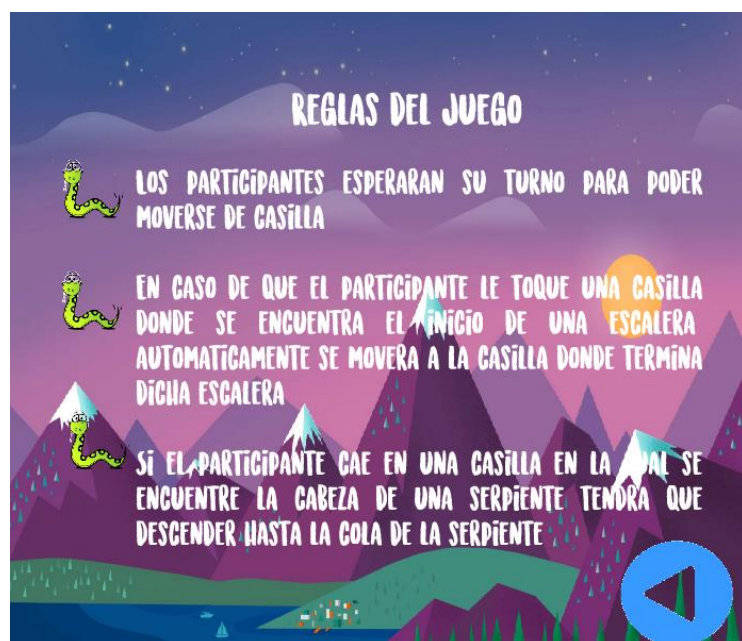
En la primera pantalla de nuestro juego, se encuentra la información de los integrantes del equipo y el botón de play, que te lleva a la segunda pantalla.



En la segunda pantalla se pide que se ingresen los nombres de los 3 usuarios, uno por uno.



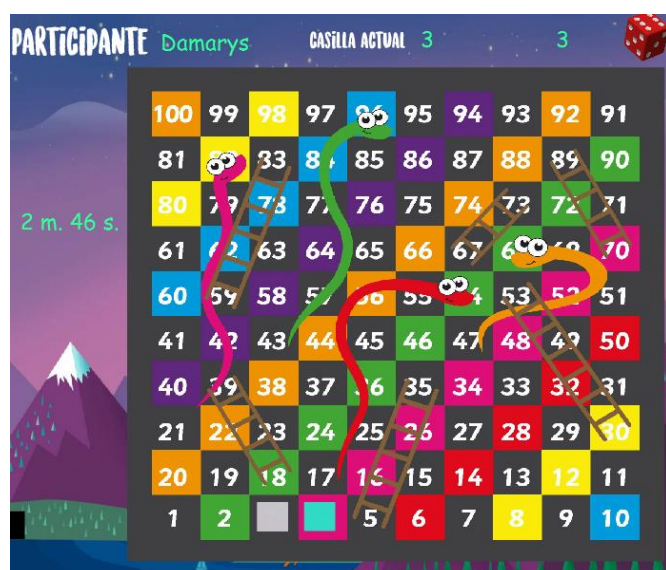
Al ingresarlos uno por uno, automáticamente se les asigna una ficha, celeste, rosa o negro. En la parte superior derecha hay un botón que te lleva a las reglas del juego.



Esta pantalla muestra las reglas del juego.



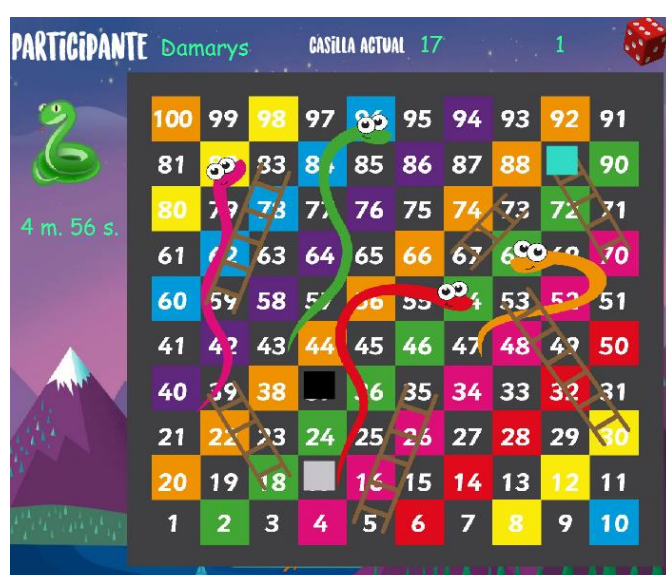
Al iniciar el juego tienes que darle click al dado, este te arrojará un número random del 1 al 6, el jugador se moverá la posición enumerada según el dado.



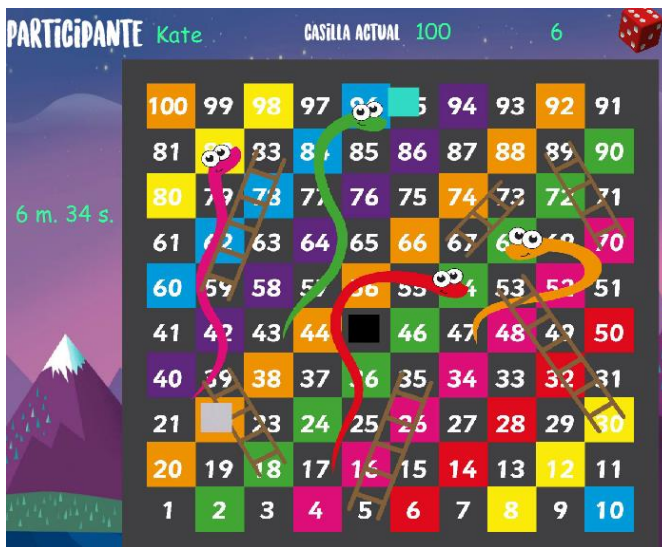
El juego es para 3 jugadores por lo que se juega por turnos, el turno es según como ingresaron su nombre en la pantalla 2.



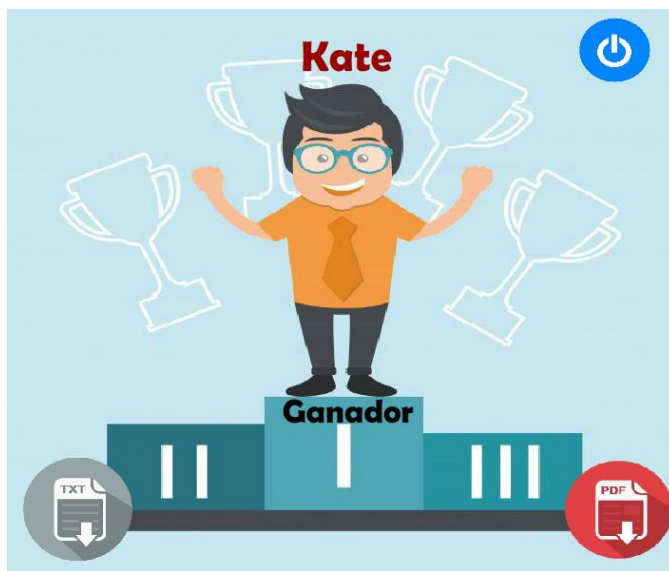
Al jugador llamado Kate le que se encontraba en la posición 1, le tocó en el dado el número 4, lo que lo mandó a la posición 5 en donde se encontraba una escalera, lo que lo hizo subir hasta la posición 35. Cuando te toca una escalera, la imagen de una escalera es mostrada en la parte superior izquierda para hacer claro que sucedió el movimiento.



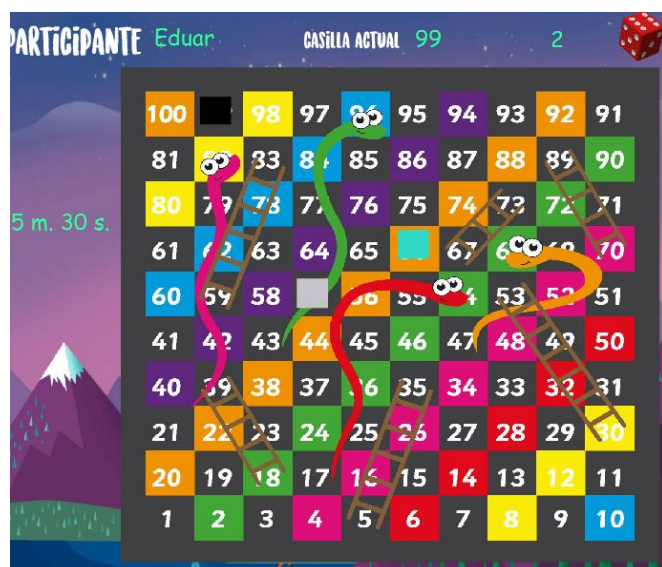
Al jugador llamado Damarys le toco una serpiente en la casilla 54 lo que la hizo descender hasta la casilla 17. Cuando te toca una serpiente, la imagen de una serpiente es mostrada en la parte superior izquierda para hacer claro que sucedió el movimiento.



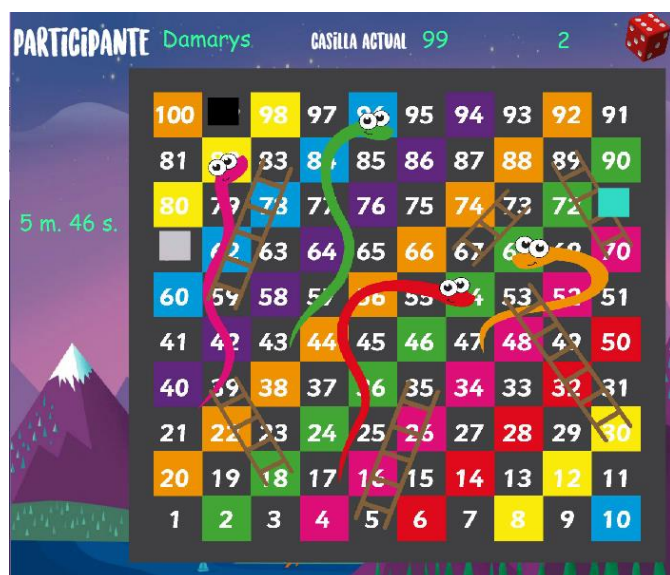
El jugador llamado Kate antes en la casilla 4, le toca en el dado 6, lo que lo hace moverse 6 posiciones, lo que lo hace llegar a la casilla 100, ganando el juego.



Se imprime en la última pantalla el ganador de la jugada y en la pantalla se encuentran también dos botones, uno para exportar los jugadores en txt y otro para pdf. Y también se encuentra un botón en la esquina superior derecha (botón azul) que te regresa a la portada para reiniciar el juego.



El jugador con el nombre de Eduar se encuentra en la casilla número 99.



Al tirar el dado en su turno le toca 2, lo que lo hace avanzar hacia el 100 pero retroceder 1 pues se gana cuando se llega exactamente al 100 sin pasarse.

Conclusión

En la elaboración de este manual de usuario se logró explicar la funcionalidad del juego serpientes y escaleras, cómo se implementaron las distintas herramientas que brinda el programa de flash con el lenguaje actionscript 3.0, todo esto con el objetivo final de elaborar el juego. Cumpliendo las especificaciones solicitadas por el docente, en tiempo y forma.