

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1

CATEDRÁTICO: ING. WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA

TUTOR ACADÉMICO: JOSUÉ RODOLFO MORALES CASTILLO



MANUAL DE
USUARIO
NOMBRE DE SU PR
OGRAMA

ELEAZAR NEFTALÍ COLOP COLOP

CARNÉ: 3198935960914

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 20 DE JUNIO DEL 2,024

ÍNDICE

ÍNDICE	1
OBJETIVOS DEL SISTEMA	1
GENERAL	1
ESPECÍFICOS	1
INTRODUCCIÓN	2
INFORMACIÓN DEL SISTEMA	2
REQUISITOS DEL SISTEMA	2
FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA	2

OBJETIVOS DEL SISTEMA

GENERAL

Objetivo general el cual indique cual es la funcionalidad de este manual

ESPECÍFICOS

- Objetivo 1: Indicar qué es lo que se hará en este manual relacionado a su programa
- Objetivo 2: Indicar qué es lo que se hará en este manual relacionado a su programa

INTRODUCCIÓN

Este manual de usuario tiene como objetivo proporcionar orientación sobre el uso de la aplicación Space Invaders. En él, encontrará instrucciones detalladas sobre cómo utilizar las diferentes funcionalidades del juego para disfrutar de una experiencia completa.

La aplicación Space Invaders es un juego clásico de arcade donde el jugador controla una nave espacial que debe defenderse de una horda de invasores alienígenas. El objetivo es eliminar a todos los invasores antes de que lleguen al fondo de la pantalla o antes de que la nave del jugador sea destruida.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Space Invaders es un juego que ofrece una experiencia de juego divertida y emocionante. Al iniciar el juego, los jugadores serán recibidos con un menú principal que les permite elegir entre varias opciones, como iniciar un nuevo juego, cargar un juego guardado, ver las puntuaciones más altas o salir del juego.

Una vez que se inicia un nuevo juego, los jugadores controlarán una nave espacial que puede moverse horizontalmente en la parte inferior de la pantalla. Deben disparar a los invasores alienígenas que se mueven de un lado a otro en la parte superior de la pantalla y evitar ser alcanzados por los disparos enemigos.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para ejecutar la aplicación Space Invaders, los usuarios necesitarán:

- Un sistema operativo compatible, como Windows, macOS o Linux.
- JDK (Java Development Kit) 8 o superior instalado en su computadora.
- Un IDE (Integrated Development Environment) recomendado, como IntelliJ IDEA, Eclipse o NetBeans.
- No se requieren librerías adicionales, ya que todas las librerías utilizadas son parte de Java Standard Edition.

FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

□ Inicio del juego:

- El usuario abre la aplicación Space Invaders.
- Se muestra el menú principal con varias opciones.
- El usuario elige la opción "Nuevo Juego" para iniciar una nueva partida.

□ Jugando el juego:

- La pantalla del juego se carga con la nave espacial del jugador en la parte inferior y los invasores alienígenas en la parte superior.
- El jugador puede mover la nave espacial hacia arriba o abajo usando las teclas de flecha del teclado.
- Para disparar a los invasores, el jugador presiona la tecla de espacio.
- También podemos salir si presionamos la tecla esc.
- El objetivo es eliminar a todos los invasores antes de que lleguen al fondo de la pantalla o antes de que la nave del jugador sea destruida.

□ Finalización del juego:

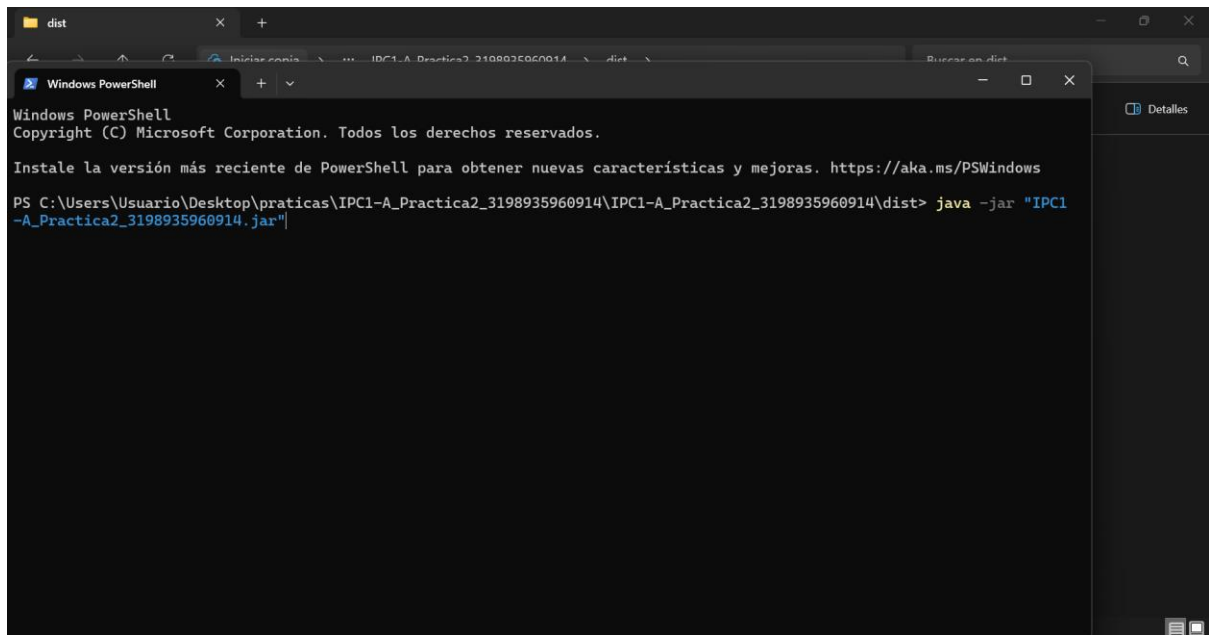
- El juego termina cuando todos los invasores son derrotados, cuando la nave del jugador es destruida o cuando se acaba el tiempo.
- Si el jugador logra una puntuación lo suficientemente alta, puede guardar su puntuación para verla en la tabla de puntuaciones más altas.
- El usuario puede elegir entre iniciar un nuevo juego, cargar un juego guardado, ver las puntuaciones más altas o salir del juego desde el menú principal.

Como dato curioso o anexo mostraremos como abrir el ejecutable:

Nos posicionamos en la carpeta del jar que en nuestro caso es:

C:\Users\Usuario\Desktop\praticas\IPC1-A_Practica2_3198935960914\IPC1-A_Practica2_3198935960914\dist

Podemos clicar directamente para que se abra o desde terminal que utilizamos el comando: `java -jar "NOMBRE_DEL_ARCHIVO_JAR.jar"`



Le damos enter y nos muestra la aplicación.

