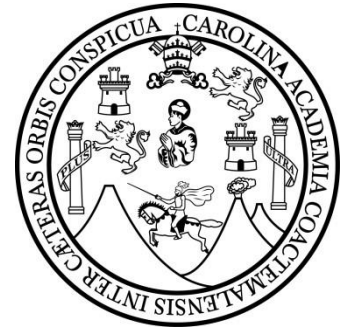


**UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE.
DIVISION DE CIENCIAS DE LA INGENIERIA
CATEDRATICO: ING OLIVER SIERRA
CURSO: IPC1
SECCIÓN: B**



MANUAL DEL USUARIO.

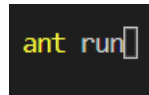
NOMBRES Y APELLIDOS

ENMER OSWALDO SANDOVAL MAZARIEGOS/ 202031773

Quetzaltenango, 18 de abril de 2,022

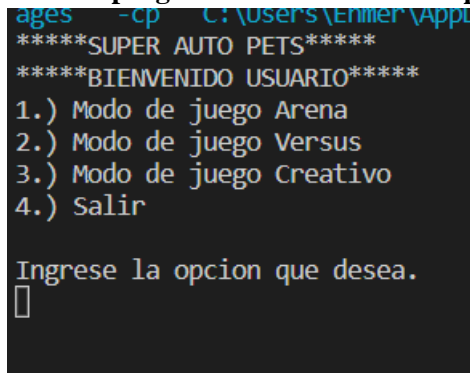
Para que el usuario pueda ejecutar el programa debe ejecutar el siguiente comando.

- ant run



```
ant run
```

Esto ejecutará el programa saliendo el Menú principal.

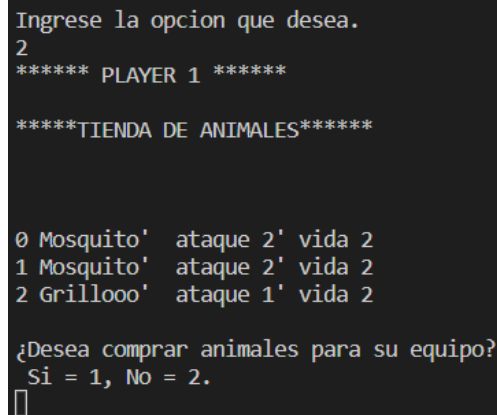


```
ages -cp C:\Users\Enmer\AppData\Local\Programs\Python\Python39-32\Scripts\python.exe
****SUPER AUTO PETS****
****BIENVENIDO USUARIO****
1.) Modo de juego Arena
2.) Modo de juego Versus
3.) Modo de juego Creativo
4.) Salir

Ingrese la opcion que desea.

```

Escoger el modo de juego que desee en esté caso sería el versus es el único que tiene funcionamiento



```
Ingrese la opcion que desea.
2
***** PLAYER 1 *****

*****TIENDA DE ANIMALES*****

0 Mosquito'  ataque 2' vida 2
1 Mosquito'  ataque 2' vida 2
2 Grilloooo' ataque 1' vida 2

¿Desea comprar animales para su equipo?
Si = 1, No = 2.

```

Tiene 10 vidas
Tiene 10 de oro
Tiene 0 victorias

Nos salió un submenú con las vidas que tenemos el oro con el que contamos y las victorias que llevaríamos.

Si desea comprar jugadores para su equipo ingrese "1" como respuesta y si no quiere ingrese el numero "2"

```

0 Mosquito'  ataque 2' vida 2
1 Mosquito'  ataque 2' vida 2
2 Grillooo'  ataque 1' vida 2

¿Desea comprar animales para su equipo?
  Si = 1, No = 2.
1

Que animal desea comprar indique el animal conforme al indice que se le dio

```

Nos pregunta que animal deseamos comprar según el índice que es el dígito que nos marca en el costado izquierdo como lo es 0,1,2.

```

Que animal desea comprar indique el animal conforme al indice que se le dio
0

En que posicion de equipo quiere poner a su animal

```

Nos pide posición de colocación en el equipo que en este caso tendríamos las opciones de 0 a 4.

```

0
Le quedan de oro: 7

Su equipo actualmente es:
Mosquito'  ataque 2' vida 2
null
null
null
null

Desea refrescar la lista?
  Si = 1, No = 2

```

Nos descuenta el oro en total y nos pregunta si queremos actualizar el listado de los animales random.

```

1
Le queda de oro: 6
0 Mosquito'  ataque 2' vida 2
1 Castor'    ataque 2' vida 2
2 Hormiga'   ataque 2' vida 1

Que animal desea comprar indique el animal conforme al indice que se le dio

```

Nos descuenta el oro que en esté caso sería el valor de 1 y actualiza el listado random de los animales.

```
Que animal desea comprar indique el animal conforme al indice que se le dio
1

En que posicion de equipo quiere poner a su animal
1
Le quedan de oro: 3

Su equipo actualmente es:
Mosquito' ataque 2' vida 2
Castor' ataque 2' vida 2
null
null
null

Desea refrescar la lista?
Si = 1, No = 2

```

Ingresamos la posición de compra y de posición de ataque.

```
***** PLAYER 2 *****

*****TIENDA DE ANIMALES*****

Tiene 10 vidas
Tiene 10 de oro
Tiene 0 victorias

0 Castor' ataque 2' vida 2
1 Hormiga' ataque 2' vida 1
2 Hormiga' ataque 2' vida 1

¿Desea comprar animales para su equipo?
Si = 1, No = 2.

```

Al terminar y decir que ya no queremos comprar más animales nos salta el player 2 donde el hace la compra y automáticamente hace la batalla.

```
*****INICIA LA PELEA*****  
Ataca el animal Mosquito  
Tiene de ataque 2 y de vida tiene 2  
  
    Recibio de daño 2 por lo tanto tiene de vida 2  
Ataca el animal Mosquito  
Tiene de ataque 2 y de vida tiene 0  
  
    Recibio de daño 2 por lo tanto tiene de vida 2  
Ataca el animal Castor  
Tiene de ataque 2 y de vida tiene 2  
  
    Recibio de daño 2 por lo tanto tiene de vida 2  
Ataca el animal Castor  
Tiene de ataque 2 y de vida tiene 0  
  
    Recibio de daño 2 por lo tanto tiene de vida 2
```

Al realizar la batalla regresamos al menú principal para volver a comprar.