**“MANUAL DE USUARIO”**

El siguiente documento es una recapitulación de los conceptos básicos y la guía práctica para el uso del programa denominado “practicaCorta1”. Dicho programa consta de cuatro partes o juegos. El programa base inicia con un menú en el cual el usuario podrá elegir una de cuatro opciones, además de la opción de salir del programa. Estos cuatro juegos que componen al programa son los siguientes:

* JUEGO DEL AHORCADO:

Este juego consiste en la representación del clásico juego en papel, del ahorcado, el juego es simple. Consiste en adivinar una palabra, previamente ingresada, el jugador tendrá una cantidad limitada de oportunidades para poder adivinar la palabra. Si las oportunidades llegan a 0, es decir cuando la figura del ahorcado se complete, el jugador perderá.

El jugador ganará cuando complete la palabra con cada letra o cuando el jugador ingrese la palabra completa y esta sea la correcta.

* JUEGO DE BASKETBALL:

Este juego como su nombre lo dice, consiste en un deporte, para ser más específicos consiste en simular un partido de basketball. Este juego es para dos personas, en donde el ordenador decidirá el orden de juego. Los jugadores podrán escoger el número de turnos para cada uno. Las reglas son simples, podrán escoger entre dos tipos de lanzamientos (de 3 y 2 puntos), así como escoger un tipo de defensa (defensa cuerpo a cuerpo o defensa fuerte). Además de permitir hacer faltas.

El juego termina cuando los turnos acaban, se decide al ganador a quien haya hecho la mayor cantidad de puntos.

* JUEGO DE CARTAS:

La mecánica de este juego es simple, el jugador ingresara una cantidad considerada de dinero, después, se le darán dos cartas, el jugador dirá cuánto dinero apostará en ese jugada. Al terminar de apostar, se le dará su carta, si la carta se encuentra entre las dos cartas mostradas anteriormente, el jugador ganará la jugada, se le acreditará a l dinero total apostado lo que apostó en la partida, de no ser así el jugador perderá la partida y el dinero que haya apostado. El juego termina cuando el jugador se queda sin dinero.

* JUEGO DE LAS TORRES DE HANOI:

Este juego es una compleja serie de movimientos entre tres torres. El objetivo principal es mover los discos de una torre hacia otra, parece fácil, pero las condiciones dadas en el juego hacen que sea un desafío. No se pueden colocar discos sobre otros que sean menores, esta regla básica hace de este juego todo un deleite para los amantes de los retos.