

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

Josué David Figueroa Acosta

CARNÉ: 202307378

SECCIÓN: A

GUATEMALA, 14 DE FEBRERO 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

Este manual tiene como objetivo proporcionar una guía detallada sobre cómo instalar, configurar y utilizar el juego desarrollado. Su propósito es asegurar que los usuarios puedan entender y ejecutar el juego sin inconvenientes.

ESPECÍFICOS

- Objetivo 1: Describir los pasos necesarios para instalar y configurar el entorno requerido para ejecutar el juego.
- Objetivo 2: Explicar el funcionamiento del juego, incluyendo controles, reglas y características principales.

INTRODUCCIÓN

Este manual está diseñado para guiar al usuario a través de la instalación, configuración y uso del juego desarrollado. Se describirán los requisitos del sistema, las instrucciones de instalación, una visión general del juego y cómo interactuar con él.

El juego es una aplicación interactiva donde el jugador controla un personaje que debe disparar a enemigos y recoger ítems para ganar puntos. El juego tiene una duración limitada y el jugador debe intentar obtener la mayor cantidad de puntos posible antes de que se acabe el tiempo.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

El juego es una aplicación Java que utiliza la biblioteca Swing para la interfaz gráfica. Al iniciar, el juego muestra una ventana con un personaje controlado por el jugador, enemigos que se mueven por la pantalla, y varios ítems que aparecen aleatoriamente. Los controles permiten al jugador moverse y disparar. El objetivo es destruir a los enemigos y recoger ítems para sumar puntos, evitando que los

enemigos lleguen al jugador o al límite izquierdo de la pantalla.

El flujo principal del juego es el siguiente:

1. Inicia la música de fondo y se muestra la pantalla del juego.
 2. El jugador puede mover al personaje y disparar con la barra espaciadora.
 3. Los enemigos se mueven por la pantalla y deben ser destruidos por el jugador. Ítems aparecen aleatoriamente y deben ser recogidos para obtener puntos o penalizaciones.
 4. El juego termina cuando se acaba el tiempo o un enemigo toca al jugador.
- Se muestra un cuadro de diálogo con la puntuación final y se guarda el resultado si el jugador ingresa su nombre.

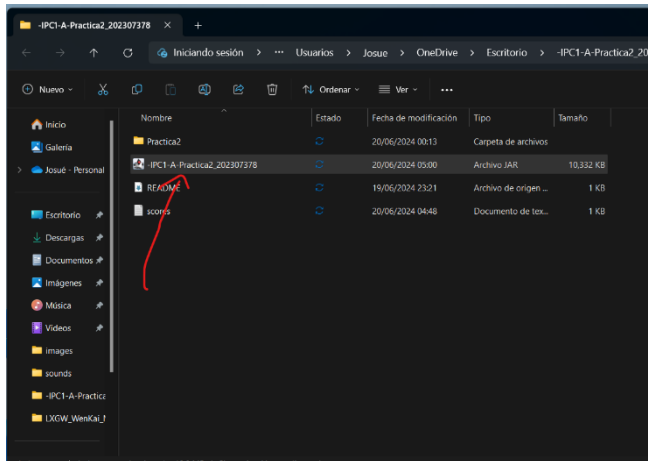
REQUISITOS DEL SISTEMA

Para ejecutar esta aplicación, el usuario necesita tener los siguientes componentes instalados en su computadora:

- Sistema Operativo: Windows, macOS o Linux.
- Java Runtime Environment (JRE): Versión 8 o superior.
- Archivo ejecutable (.jar): El archivo .jar del juego proporcionado.

FLUJO DE LAS FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

1. Abrir el ejecutable con java JRE instalado



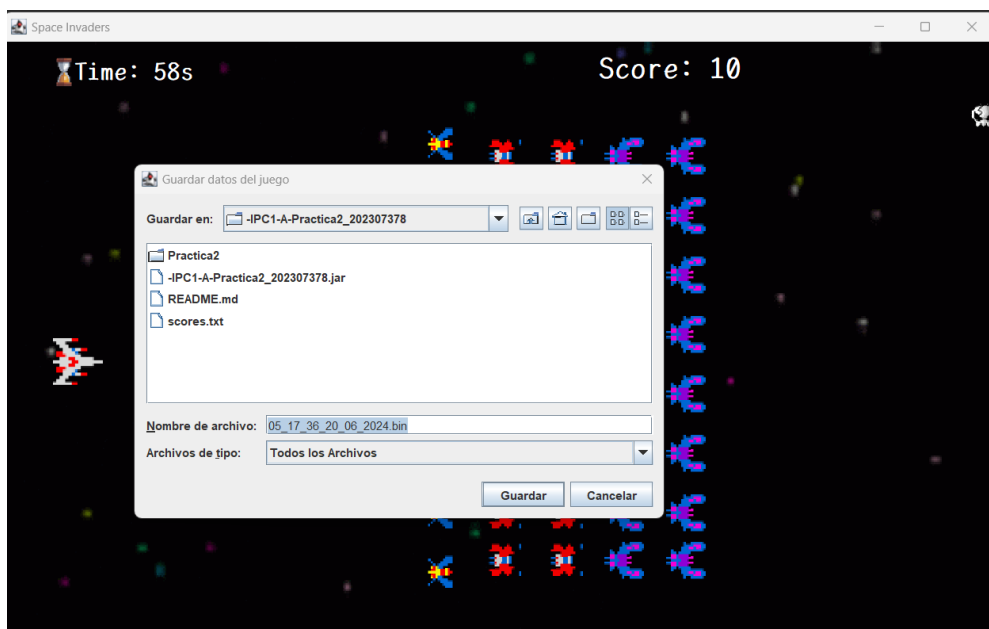
2. Iniciar Juego nuevo



3. Diviértete



4. Al presionar la “s” puedes guardar tu juego actual.



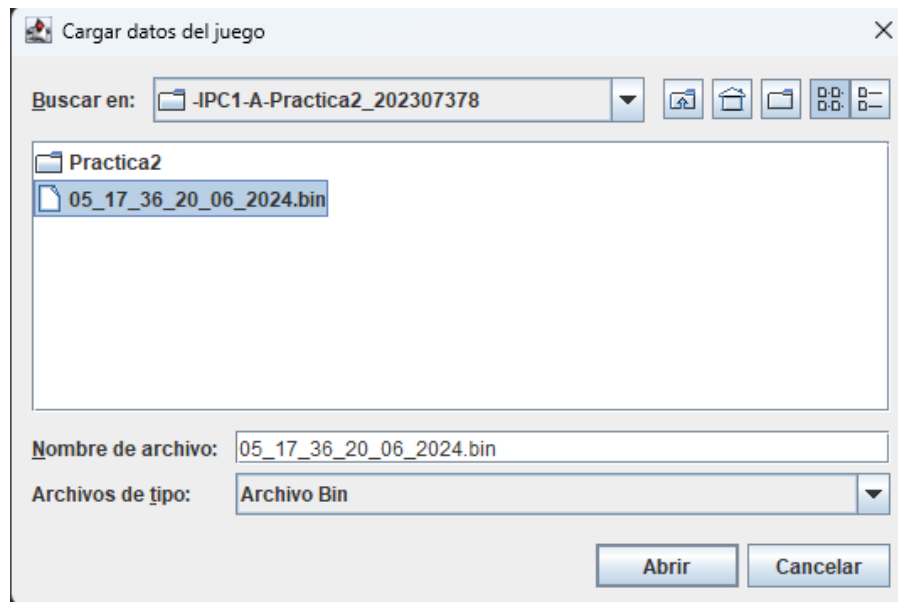
5. Presiona load game para poder reiniciar tu partida.



6. Presiona Cargar Archivo:



7. Elige tu archivo



8. Diviértete de nuevo



9. Puedes ver los mejores 5 puntajes:



10. Puedes ver el top 5

