



# **Manual de usuario**

## **Pole Position**

**Autores: Stephanie Abigail Abarca Brenes**  
**José Agustín Venegas Vega**  
**Fabián Ramírez Arrieta**

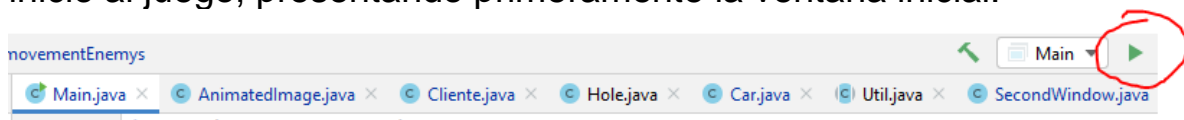
## 1. Objetivo

Se pretende mostrar de una manera clara y concisa el funcionamiento de la tarea Pole Position.

## 2. Manual de usuario

### 2.1 Ingreso a la aplicación.

Inicialmente se debe correr el proyecto de la interfaz (java), esto dará inicio al juego, presentando primeramente la ventana inicial.



### 2.2 Ventana inicial

Se presenta la ventana inicial, en la misma existe un único botón que iniciará la siguiente ventana, ventana de selección.



En la misma se deberá presionar el botón “Play”, para ser redirigido a la siguiente ventana y continuar con el juego.

## 2.3 Ventana de selección

En esta ventana existen dos botones, los cuales definirán el color de carro que se utilizará.



En esta ventana, únicamente se debe presionar el botón que indica el color de carro a preferir. Una vez seleccionado el carro, se debe esperar a que el rival escoja el restante. En caso de que ya el rival haya escogido el carro, se dirigirá a la ventana de juego.

## 2.4 Ventana de juego



En esta ventana el usuario puede jugar mediante la utilización de los siguientes controles:

Para “manejar” el carro durante el juego, se dispone de las siguientes entradas de teclado: Tecla “D” movimiento a la derecha, tecla “A” movimiento a la izquierda, tecla “S” se arroja un hoyo hacia el carro enemigo (existe una cantidad definida de hoyos a aventar), tecla “W” realiza un boost sobre el carro cliente.

### 2.4.1 Movimiento derecha

Al presionar la tecla “D” el carro cliente podrá moverse a la derecha, con el riesgo de colisionar con el otro carro, o con el borde derecho de la carretera. Esto disminuiría su velocidad en 1.



(En el caso mostrado, el carro azul se movió a la derecha, y colisionó con el otro carro, de este modo su velocidad disminuyó, y le permitió al carro rojo adelantarse).

#### **2.4.2 Movimiento izquierda**

Presionando la tecla “A”, el cliente puede moverse hacia la izquierda, de modo que puede colisionar con el otro carro, o con el borde izquierdo de la carretera, en cualquiera de estos dos casos, se perdería velocidad, y se adelantaría el carro enemigo.



(En este caso el carro azul se movió hacia la izquierda, pero no chocó con el borde, de modo que no hay diferencia de velocidades entre los carros).

### 2.4.3 Hoyos

Presionando la tecla “S”, cualquiera de los dos carros puede enviar hacia el otro un hoyo (estos mismos son limitados, tres por carro), si el carro llega a colisionar con el hoyo, perderá tres puntos de velocidad.



(En este caso, desde el fondo de la carretera apareció un hoyo en dirección al carro enemigo)

### 2.4.3 Boost

Presionando la tecla “W” el cliente puede tomar un impulso (estos son limitados, tres por carro), una vez presionada la tecla, se añadirán tres puntos de velocidad al carro.



(En este caso el carro azul tomó un boost, y por diferencia positiva de velocidades, el carro naranja se aleja hacia atrás)