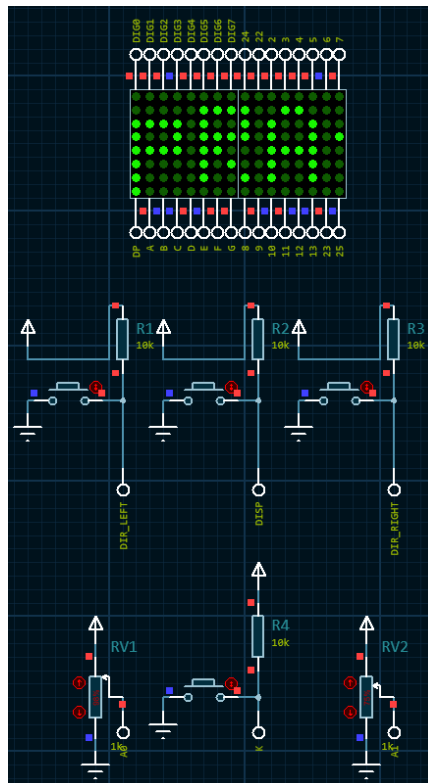


Universidad de san Carlos de Guatemala
Facultad de ingeniería
Ciencias y Sistemas
Arquitectura de computadores y ensambladores I
Sección N

Manual de Usuario

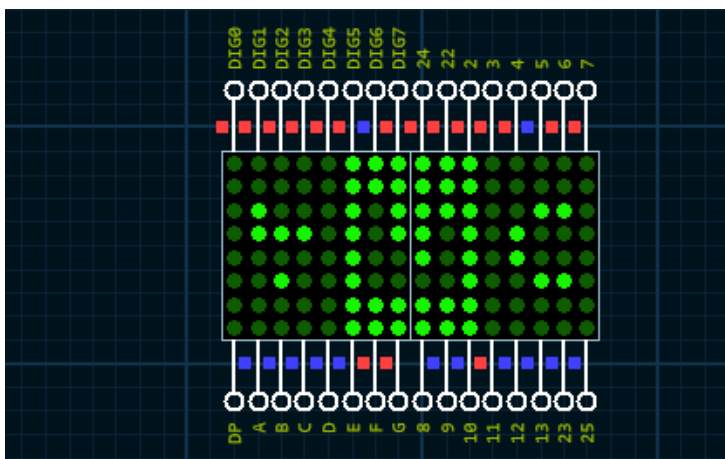
Nombre	Carnet
Gustavo Alejandro Girón Arriola	201900898
Cristian Aramis López Bautista	201904042
Christopher Alexander Acajabon Gudiel	201404278
Erick Estuardo Muñoz Escalante	201602947
Jose Pablo Ceron Urizar	201908251

Al momento de iniciar con el programa aparecerá el mensaje inicial entre las 2 matrices fusionadas con lo siguiente: “pRA1-vJ-2023<gRUPO XIII>”.



También cabe recalcar que al presionar el botón “D” puedes cambiar la dirección del movimiento del mensaje.

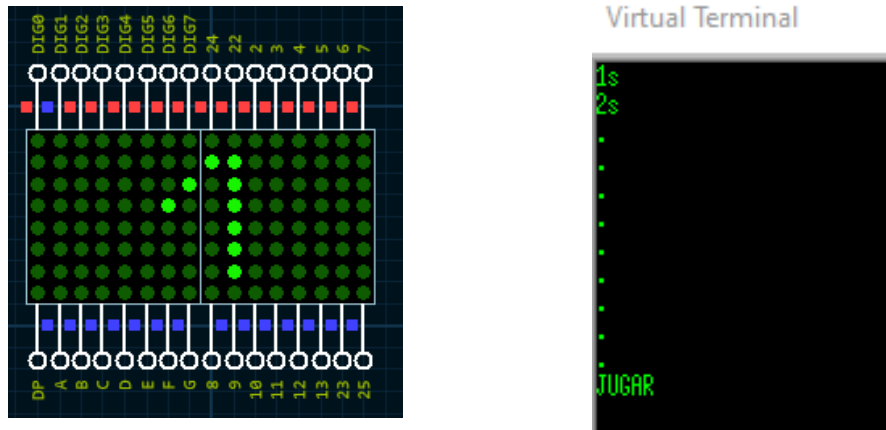
Para acceder al menú principal es necesario presionar el botón “K” por 2 segundos y tendremos las opciones de jugar, estadística y configuración.



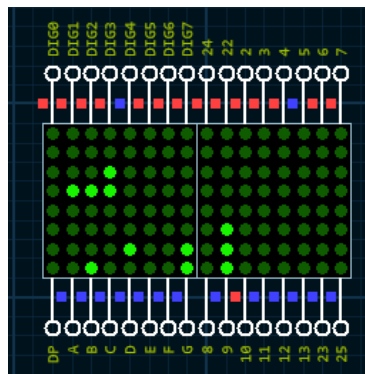
Virtual Terminal

```
1s
2s
.
.
```

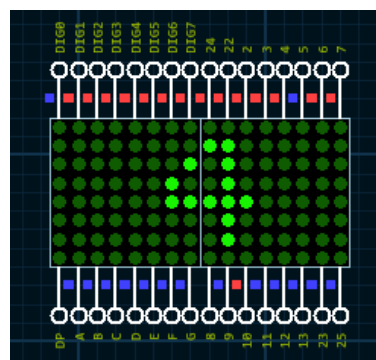
Si iniciamos un juego (presionando el botón izquierdo) nos aparecerá el nivel actual en el que vamos a iniciar.



El juego consiste en un pequeño avión cuya meta es destruir una serie de objetivos que se presentarán. El avión destruirá los objetivos lanzando un proyectil (pulsando el botón “D”) que descenderá poco a poco hasta destruir un objetivo o chocar con el suelo en el caso de que se falle el tiro.



Al momento de pulsar el botón “k” puedes pausar la partida y te mostrara la cantidad de vidas de la partida actual. Para regresar a la partida hay que mantener el botón “K” por dos segundos y si quieres regresar al menú principal por tres segundos.



El avión empezara a disminuir su altura y si choca con una estructura de las que hay que derribar perderá una vida.

Virtual Terminal

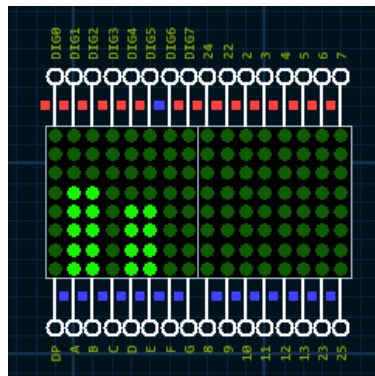
```
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
choque trompa del avion
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
```

Si el usuario pierde todas sus vidas volverá al menú donde aparece el mensaje inicial.

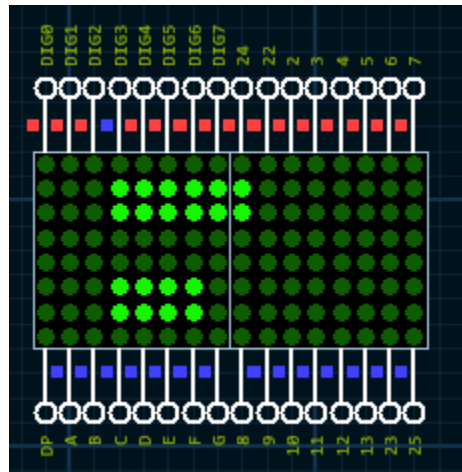
Virtual Terminal

```
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
TUGAR
choque trompa del avion
PUNTAJES
0
```

Una vez que termine las partidas, en la opción de estadísticas se realiza una gráfica de los últimos cinco puntajes obtenidos en el juego donde muestra la cantidad de puntaje. Para regresar al menú principal es necesario presionar el botón “K”.



Por último en una de las opciones del menú principal se encuentra la configuración representada por una letra C. En esta opción el usuario le permitirá modificar parámetros esenciales del funcionamiento del sistema y del juego principalmente. Se presentaran dos barras horizontales el cual la barra superior refleja el valor actual de la Velocidad del juego y del mensaje inicial. Mientras que la barra inferior representa el valor de las Vidas iniciales que tendrá el jugador al iniciar una partida.



Por medio de los potenciómetros puede realizar dicha configuración para la velocidad del mensaje y del avión y también de la cantidad de vidas al momento de iniciar una partida.