

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad de Ingeniería



03/07/2018

Manual del Usuario

Área: Ciencias De La Computación

Alumno:

Gómez Martínez Luis Rodrigo

Profesor: Cesar Augusto Puente Montejano

Materia: Programación Orientada a Objetos.

Proyecto: SnowMan.

SnowMan

SnowMan era un hombre de nieve común y corriente. Como cualquier otro día decidió comenzar su día con un buen desayuno para obtener energía. Todo transcurría normal hasta que fue a buscar un poco de mermelada a la alacena y encontró una escena aterradora, no había mermelada y ni siquiera había fruta para preparar un poco más. Aquí es donde comienza la aventura.



Deberás ayudar a SnowMan a recolectar las frutas de cada nivel para poder



terminar su desayuno. Hay tres



tipos de frutas, algunas más sabrosas que otras pero igual de necesarias.



Lamentablemente el invierno ya ha comenzado y SnowMan no es el único que desea obtenerlas.

Controles:

Para avanzar hacia la izquierda.



Para avanzar hacia la derecha.



Y si necesitas subir un obstáculo prueba



a dar un salto.

**Si lo necesitas también cuentas con las
armas de nieve de última generación.**



Para cambiar de arma.



Y para disparar.



o



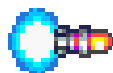
**Así como SnowMan también habrá otros
que desearan quedarse con las frutas.**

**Es veloz y no dudara en
aplastarte si te cruzas
en su camino.**



**No te
confíes de él, si te acercas
te seguirá e intentara
destruirte con su brazo
taladro.**

**No es capaz de moverse pero
puede causar mucho daño a
distancia con su lanzamisiles.**



Interfaz:

Cuentas con una barra de salud que te mostrara el daño que vas recibiendo.



También podrás conocer el nivel en el que te encuentras y la cantidad de frutas que te faltan para pasar de nivel.

Lvl-> 1 Fruits < 34

Las vidas que tengas se representan con corazones el límite es re 5 vidas. Si tu salud baja a 0 perderás una vida.



Bonus:



Te aumentara en uno el número de vidas.



Aumentará en 20 puntos tu salud.



Aumentará tu munición de Escopeta y Rifle.

Más:

Al reunir las frutas necesarias aparecerá un portal multidimensional que al tocarlo te llevara al siguiente nivel.



Tip:

Si se te dificulta alcanzar alguna fruta, puedes dispararle, así esta se congelara y caerá, haciendo más fácil su captura.

