

MANUAL USUARIO

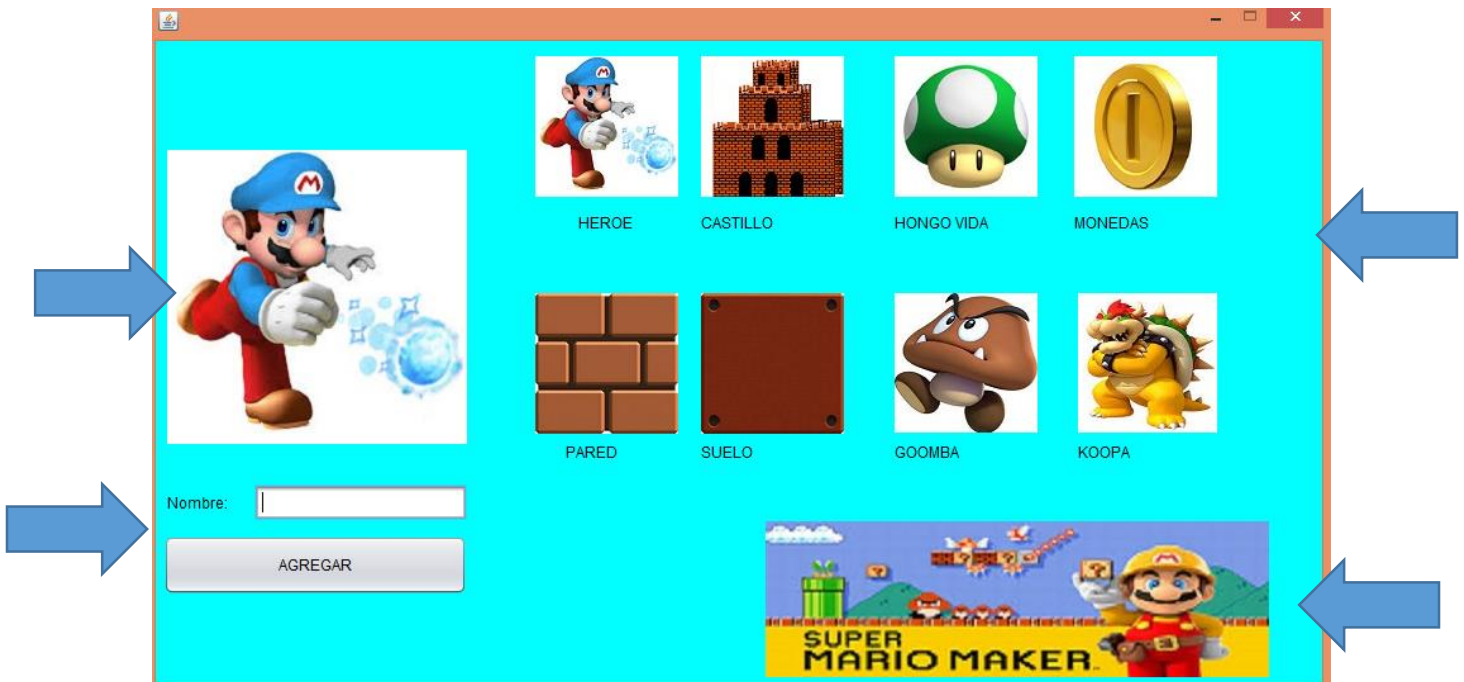
Bienvenido a Mario Maker Guatemalteco!!!! En el cual podrás armar escenarios propios para probar habilidades en la creación y juego del mismo.

En este divertido Juego podrás ver a trasfondo como podemos crear nuestros propias ambientes de Juego. Por medio, de varias validaciones que haremos a lo largo del Juego.

Fases del Juego:

1. **Fase 1:** En esta parte podrás cargar los elementos del Juego, en el cual tú podrás seleccionar el tipo de objeto que desees agregar, y podrás agregarle un nombre a tu elemento, para personalizar tu Lista de Juego.

Restricciones: Del Objetivo tipo **HEROE** Y **CASTILLO** solo podrás agregarlos una vez.



Esta es la pantalla de la Fase 1 en la cual para agregar un elemento a tu lista de objetos, debes proporcionarle un nombre al elemento y presionas **AGREGAR**, y así con cada uno de los elementos que quieras agregar, no hay límite para la cantidad de elementos que quieras agregar.

Al finalizar de cargar tu lista, y pasar a la FASE 1.2 debes presionar la imagen que dice SUPER MARIO MAKER.

NOMBRE	FUNCION
HEROE	Su objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos sin perder todas sus vidas, y alcanzar el castillo para ganar el juego
Castillo	Meta que busca alcanzar el héroe para finalizar el juego.
Hongo Vida	Permite añadir una vida al Héroe, para continuar jugando
Moneda	Permite poder acumular Puntos en el desarrollo del juego
Pared	Cumple la funcionalidad de bloqueadora de movimientos.
Suelo	Permite que se pueda el Héroe mantenerse en el área de juego.
Goomba	Enemigo del Héroe que puede ser destruido cayéndole encima, si se toca pierda una vida.
Koopa	Enemigo del Héroe que no puede ser destruido cayéndole encima, si se toca pierda una vida.

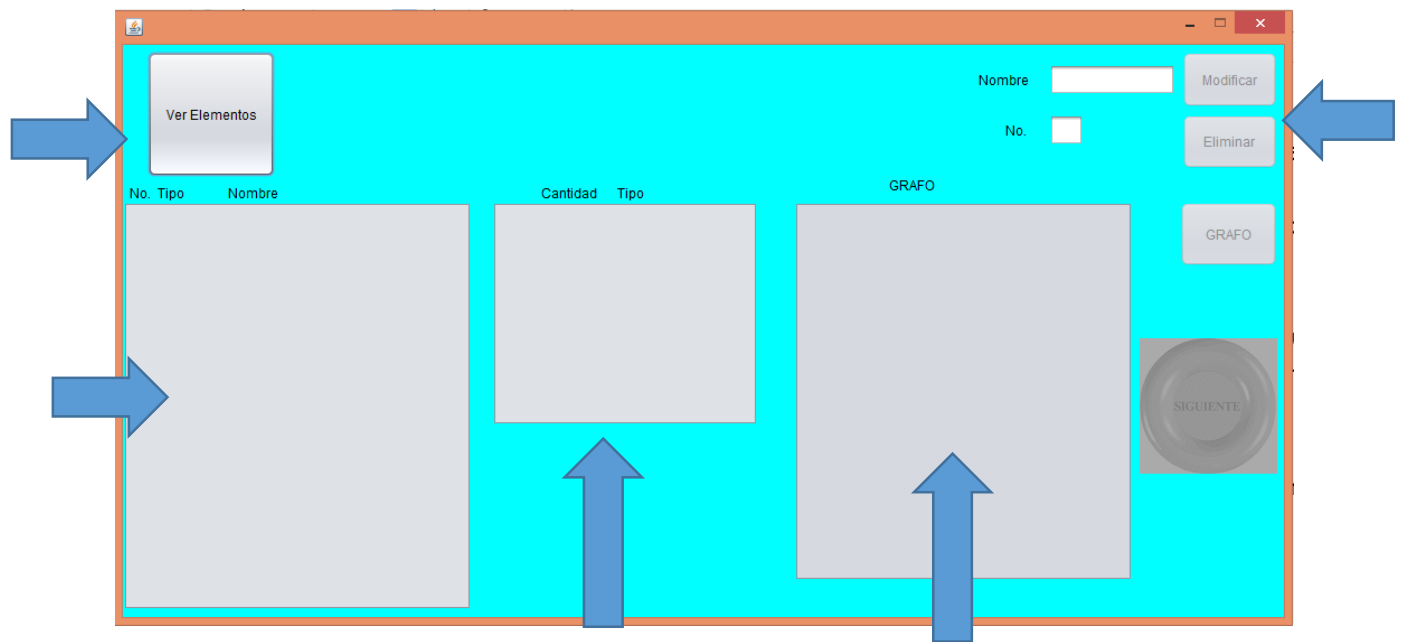
- FASE 1.2: Podrás eliminar objetos de los cargados a la lista, modificarles el nombre, y en esta sección podrás ver de manera gráfica, como va quedando tu lista, al igual podrá ver la cantidad de elementos de cada tipo con la que cuentas.

Para Eliminar Elemento: Debes Escribir el número de elemento que deseas eliminar, y presionar ELIMINAR para poder eliminar, automáticamente desaparecerá y refrescara tu cantidad disponible de cada uno de los elementos.

Para Modificar Elemento: Debe escribir el nombre que quieres darle al elemento, al igual que debes darle la posición del elemento al cual quieres modificarle el nombre, y presionar MODIFICAR, automáticamente desaparecerá y refrescara tu cantidad disponible de cada uno de los elementos.

Visualizar Grafico: Para poder ver de manera gráfica como va cambiando tu lista, o deseas ver como se encuentra en el estado actual, presiona Grafo y aparecerá el grafo correspondiente a la posición Actual.

Para pasar a la FASE 2: debes presionar en siguiente, cuando ya hayas terminado de hacer las variaciones que desees a tu lista.



3. **FASE 2:** En esta fase podrás crear el ambiente de tu juego, con los elementos que desees y en el orden que desees.

Agregar elemento: Podrás agregar elementos al tablero, indicando el número de fila y columna que desees agregarle y presionar agregar elemento. Automáticamente se refrescara el escenario y tu cantidad de elementos de la lista.

Quitar elemento: Podrás quitar elementos al tablero, indicando el número de fila y columna que desees quitar y presionar eliminar elemento. Automáticamente se refrescara el escenario y tu cantidad de elementos de la lista.

Agregar Fila: Podrás agregar filas al tablero, con presionar agregar fila y automáticamente se refrescara el tablero con tu nueva fila. Sin perder la configuración anterior.

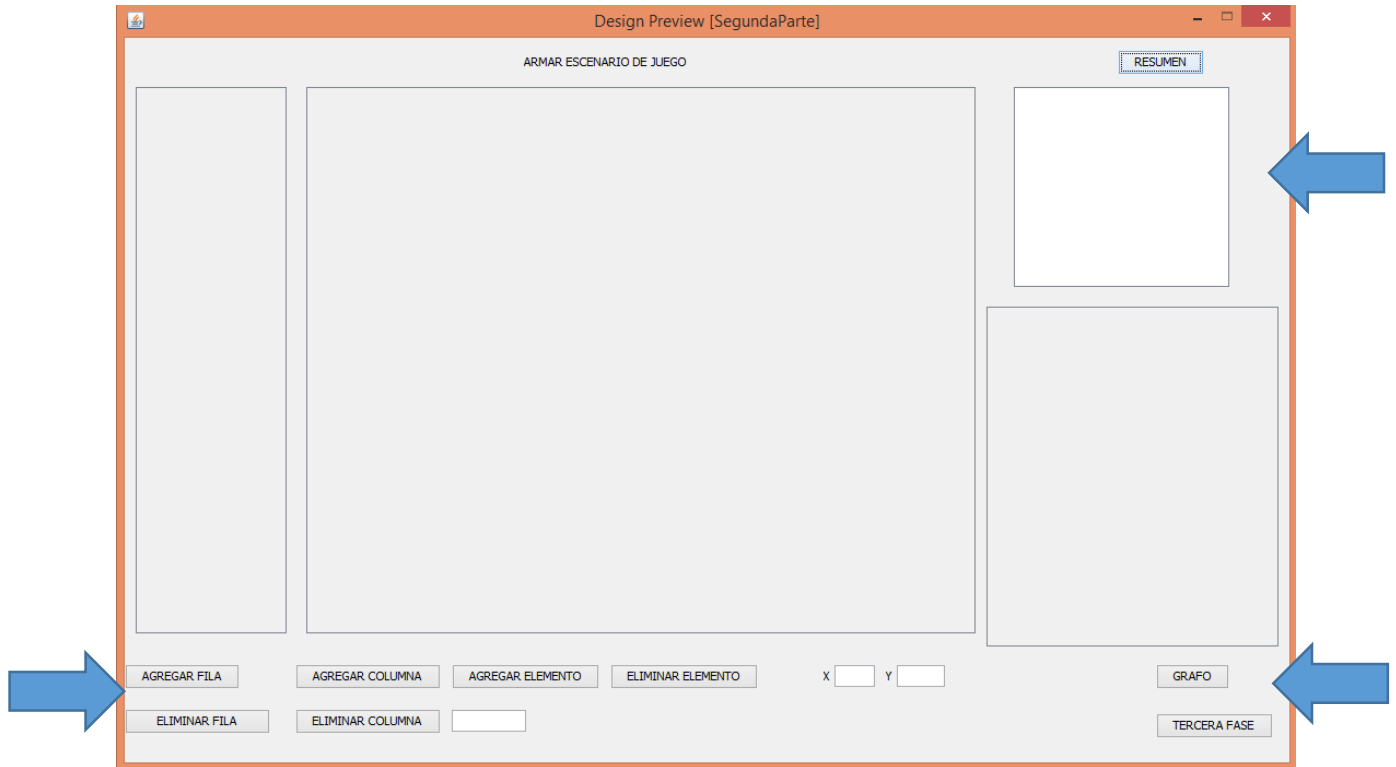
Eliminar Fila: Podrás eliminar filas al tablero, con presionar eliminar fila y automáticamente se refrescara el tablero con tu nueva fila. Sin perder la configuración anterior.

Agregar Columna: Podrás agregar columnas al tablero, con presionar agregar columna y automáticamente se refrescara el tablero con tu nueva fila. Sin perder la configuración anterior.

Resumen: Podas ver el historial de tus elementos de cada disponibles en cualquier momento de la creación, con presionar resumen.

Graficar: Podrás ver la gráfica de cómo, está quedando tu tablero a medida que avanzas en el juego. Con presionar en Grafo.

Para pasar a la parte de ejecución del juego presiona FASE 3.



4. FASE 3: En esta fase podrás jugar el escenario creado en el paso anterior.

Cronometro: Podrás ver el tiempo en que desarrollas el juego.

Puntaje: Podrás ver el marcador que lleva el héroe en el desarrollo del juego

Grafo: Podrás ver gráficamente como va cambiando tu tablero a medida que avanzar, para esto debes presionar primero en pausa.

