

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Introducción a la programación y Computación 1

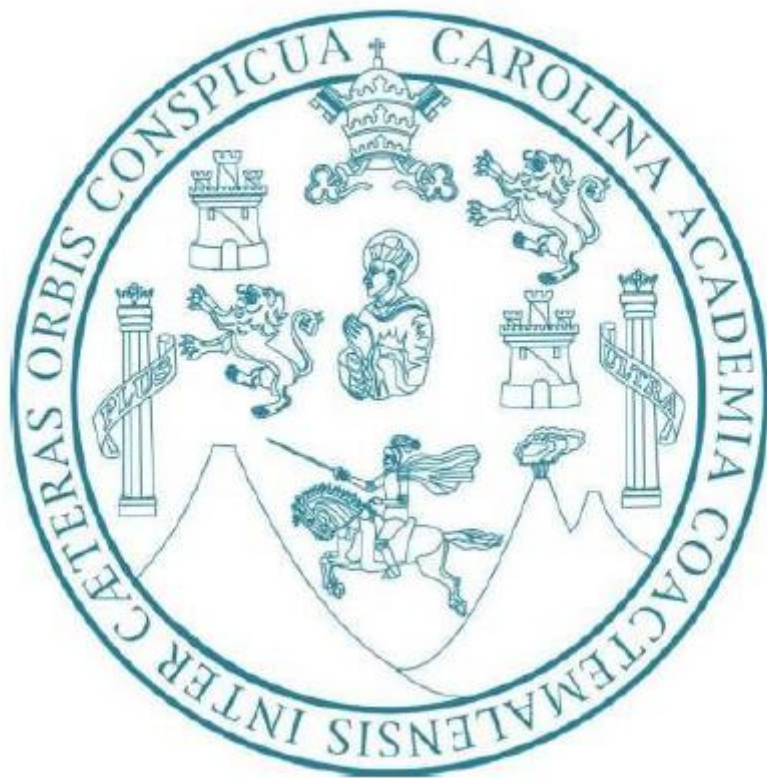
Segundo Semestre 2021

Catedrático: Moisés Eduardo Velásquez Oliva

Tutor académico: William Adolfo Corado Cabrera

Practica 1

Manual Usuario



Nombre: Josue Daniel Solis Osorio

Carnet: 2020001574

Fecha: 28/08/2021

Introducción

El presente documento describe como ejecutar correctamente la aplicación y los pasos para la utilización de esta

Pasos para la ejecución del sistema

Paso 1: Al ejecutar el programa se despliega un menú, escriba el numero 1 para iniciar el juego

```
run:
=====Menu Principal=====
1. Iniciar Juego
2. Retomar Juego
3. Generar Reportes
4. Salir
```

Paso 2: Se despliega el tablero, tome en cuenta que el carácter de “@” representa su posición y el carácter de “#” representan las penalizaciones

```
1
-----
| 57 | | 58 | | 59 | | 60 | | 61 | | 62 | | 63 | | 64 |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
-----
| 56 | | 55 | | 54 | | 53 | | 52 | | 51 | | 50 | | 49 |
|   | | # | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
-----
| 41 | | 42 | | 43 | | 44 | | 45 | | 46 | | 47 | | 48 |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
-----
| 40 | | 39 | | 38 | | 37 | | 36 | | 35 | | 34 | | 33 |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | | # | |   | |
-----
| 25 | | 26 | | 27 | | 28 | | 29 | | 30 | | 31 | | 32 |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
-----
| 24 | | 23 | | 22 | | 21 | | 20 | | 19 | | 18 | | 17 |
|   | |   | |   | | # | |   | |   | |   | |   |
-----
| 9  | | 10 | | 11 | | 12 | | 13 | | 14 | | 15 | | 16 |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | | # | |   | |
-----
| 8  | | 7  | | 6  | | 5  | | 4  | | 3  | | 2  | | 1  |
|   | | # | |   | |   | |   | |   | |   | | @ |
-----
```

Paso 3: Presione la tecla enter para tirar el dado este se ejecutara automáticamente y podra ver como se desplaza el carácter “@”

57	58	59	60	61	62	63	64
						#	
56	55	54	53	52	51	50	49
	#						
41	42	43	44	45	46	47	48
40	39	38	37	36	35	34	33
					#		
25	26	27	28	29	30	31	32
24	23	22	21	20	19	18	17
			#				
9	10	11	12	13	14	15	16
	@				#		
8	7	6	5	4	3	2	1
	#						

Paso 4: si cae en un almohadilla (#) se ejecutara una penalización y esta aparecerá de la siguiente manera

```

| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| | | | | | | # | |
| 56 | 55 | 54 | 53 | 52 | 51 | 50 | 49 |
| | # | | | | | | |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| | | | | | | | |
| 40 | 39 | 38 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 |
| | | | | | # | | |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| | | | | | | | |
| 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 |
| | | | # | | | | |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| | | | | | @# | | |
| 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | # | | | | | | |

";Has caído en una penalización!"
Esta es la respuesta de la opcion 1
Esta es lado B
9.012
Esta es angulo Beta
44.698
Esta es angulo Gamma
110.310

```

Paso 5: Si desea pausar el juego debe de escribir la tecla “P”

57	58	59	60	61	62	63	64	
			#					
56	55	54	53	52	51	50	49	
#								
41	42	43	44	45	46	47	48	
40	39	38	37	36	35	34	33	
		#		#				
25	26	27	28	29	30	31	32	
24	23	22	21	20	19	18	17	
#								
9	10	11	12	13	14	15	16	
				#		#	@	
8	7	6	5	4	3	2	1	
		#						

Paso 6: al pausar el juego se le desplegará de nuevo el menú y podrá crear una nueva partida escribiendo el numero “1”, escribiendo el numero “2” podrá reanudar el juego donde lo dejo después de pausarlo, escribiendo el numero “3” podrá generar dos reportes para poder ver el progreso de su juego y si escribe el numero “4” finalizara con la partida

40	39	38	37	36	35	34	33	
		#		#				
25	26	27	28	29	30	31	32	
24	23	22	21	20	19	18	17	
#								
9	10	11	12	13	14	15	16	
				#		#	@	
8	7	6	5	4	3	2	1	
		#						

====Menu Principal=====

1. Iniciar Juego
2. Retomar Juego
3. Generar Reportes
4. Salir

Paso 7: al llegar a la casilla 64 podrá ir al menú y escribir el numero “3” para generar los reportes que obtuvo durante su partida

```
-----
| 57 | | 58 | | 59 | | 60 | | 61 | | 62 | | 63 | | 64 |
|    | |    | |    | | # | |    | |    | |    | | @ |
-----
| 56 | | 55 | | 54 | | 53 | | 52 | | 51 | | 50 | | 49 |
| # | |    | |    | |    | |    | |    | |    | |    |
-----
| 41 | | 42 | | 43 | | 44 | | 45 | | 46 | | 47 | | 48 |
|    | |    | |    | |    | |    | |    | |    | |    |
-----
| 40 | | 39 | | 38 | | 37 | | 36 | | 35 | | 34 | | 33 |
|    | |    | | # | |    | | # | |    | |    | |    |
-----
| 25 | | 26 | | 27 | | 28 | | 29 | | 30 | | 31 | | 32 |
|    | |    | |    | |    | |    | |    | |    | |    |
-----
| 24 | | 23 | | 22 | | 21 | | 20 | | 19 | | 18 | | 17 |
| # | |    | |    | |    | |    | |    | |    | |    |
-----
| 9  | | 10 | | 11 | | 12 | | 13 | | 14 | | 15 | | 16 |
|    | |    | |    | |    | | # | |    | | # | |    |
-----
| 8  | | 7  | | 6  | | 5  | | 4  | | 3  | | 2  | | 1  |
|    | |    | | # | |    | |    | |    | |    | |    |
-----=====M
1. Iniciar Juego
2. Retomar Juego
3. Generar Reportes
4. Salir
```