

Proyecto: Unidad I – Unidad II
Herramientas Multimedia
Serpientes y escaleras
Manual de usuario
HM-ITI-07116

Alumnos:

Jonathan Garcia Gonzalez (1730380)

Jovan Garcia Gonzalez (1730381)

Profesor:

MSI Mario Humberto Rodríguez Chávez

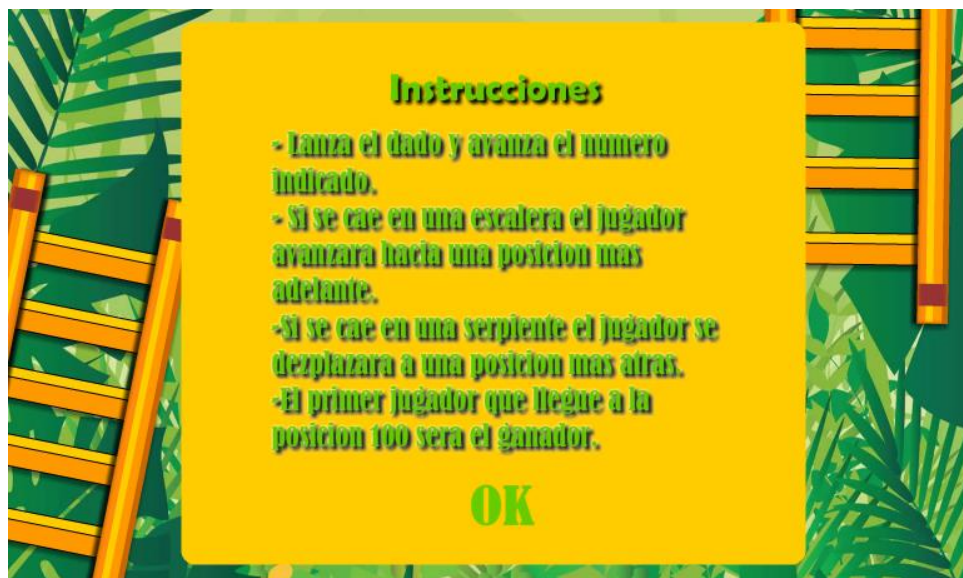
Fotograma 1: Presentación (Portada)

En este fotograma se presenta la primera parte del proyecto el cual se muestra los nombres de los desarrolladores, grupo, etc.

También en esta parte vienen dos botones (Iniciar y Ayuda), el botón iniciar nos sirve para dar comienzo al juego y pasar al segundo fotograma en el que registraremos a los jugadores, a la derecha de este se encuentra el botón de ayuda, este botón sirve para aquellas personas que no hayan escuchado o no sepan jugar este juego, ya que al presionarlo nos aparecerán las instrucciones básicas para jugarlo.



Ventana de Instrucciones:



Fotograma 2: Registro de jugadores

El segundo fotograma consiste en el registro de jugadores, este fotograma funciona ingresando un nombre o un identificador para los jugadores que vayan a jugar (de 2 a 3 jugadores), para registrar y guardar el nombre de un jugador lo ingresamos en la caja de texto y le damos clic al botón de registrar, arriba de la caja de texto se expresara cuantos jugadores hemos registrado y a la derecha de la caja podremos observar el nombre del jugador previamente registrado con la ficha que identificara a este. Una vez que hayamos registrado el numero de jugadores deseados, le damos clic al botón Empezar para pasar al siguiente fotograma y jugar. Cabe mencionar que esta parte solo aceptara de dos a tres jugadores registrados para pasar al siguiente fotograma.

También podemos dar clic al botón portada para regresar a esta.

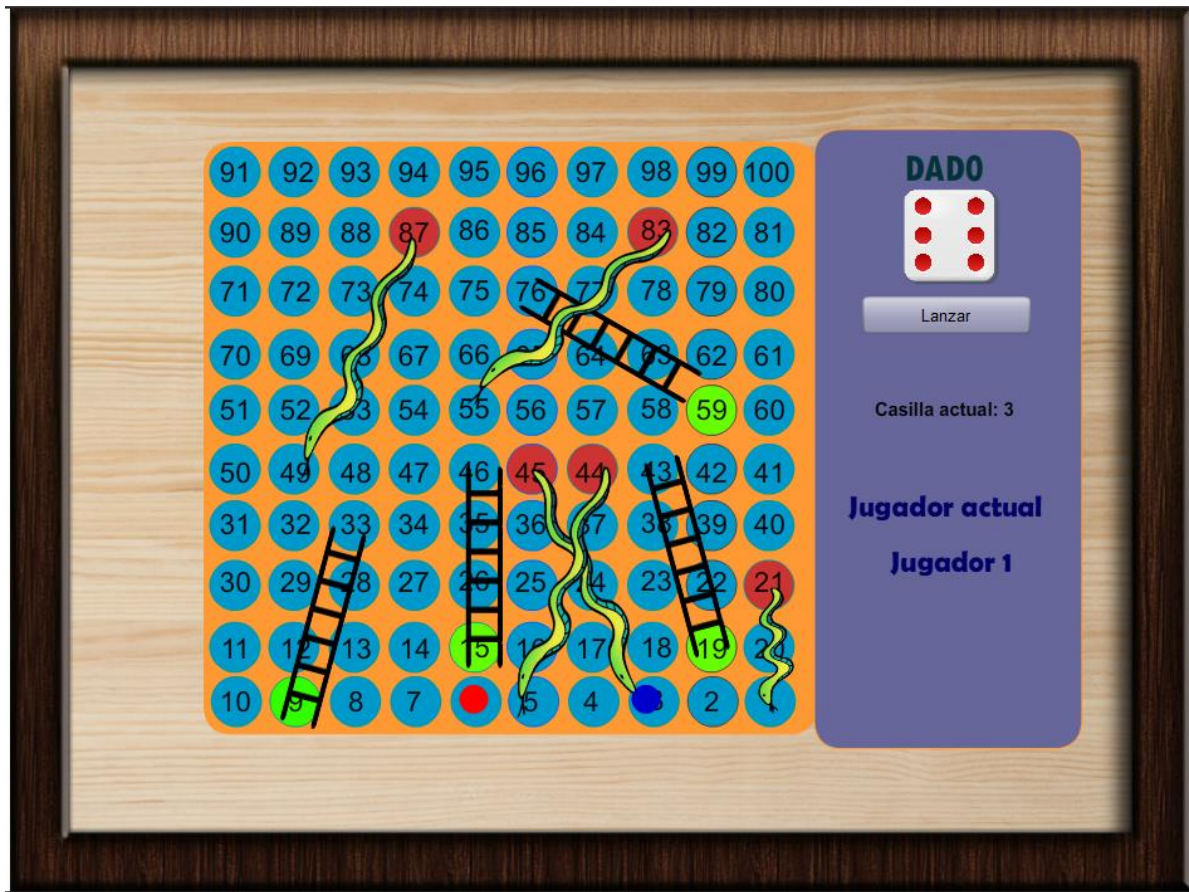


Fotograma 3: Tablero

Este talvez sea el fotograma con mayor importancia en el proyecto ya que es el fotograma con mas acciones, y el que contiene el juego en si. El modo de juego es el siguiente: Empezara con el turno del jugador 1, quien tiene que avanzar “arrojando” el dado, dando clic al botón lanzar, al hacer esto el dado empezara a girar y se habilitara otro botón “parar” al presionar este el dado parara y el jugador en turno (jugador1) se moverá el numero de casillas expresados en el dado, después de llegar a la posición correspondiente pasara su turno y tendrá que seguir este mismo procedimiento el siguiente jugador.

El tablero contiene un total de 5 serpientes y 4 escaleras, al tocar un inicio de estas, las serpientes nos bajarán de posición del tablero, disminuyendo nuestra posibilidad de

ganar, mientras que las escaleras nos subirán a una posición mas arriba, dándonos ventaja sobre un jugador que va mas adelante o dándonos mas oportunidad de arrebasarlo.



Fotograma 4: Pantalla de resultados.

Al llegar a la posición 100, con cualquier jugador, se avanzará al siguiente fotograma que muestra los resultados del juego, en este se mostrará el nombre del ganador de la partida.

