Manual de Usuario - Mecánicas Básicas del Juego

# 1. Introducción

Este documento tiene como finalidad explicar las mecánicas básicas del videojuego desarrollado en Qt/C++, incluyendo el funcionamiento de los controles y botones para que el usuario pueda interactuar correctamente con el juego.

# 2. Controles del Jugador

El jugador controla al personaje principal (Goku) usando el teclado. A continuación se detallan los controles:

* ⬆️ W - Mover hacia arriba (saltar(nivel2))
* ⬇️ S - Mover hacia abajo(nivel1)
* ⬅️ A - Mover a la izquierda
* ➡️ D - Mover a la derecha
* 🌀 E - Ataque básico
* 💥 Q - Ataque especial(lanzar esferas)
* 🍼 R - Recuperar salud

# 3. Objetos Recolectables

Durante el juego, el jugador podrá recolectar objetos como leche y esferas. Estos objetos sirven para:

* 🍼 Leche: Recupera salud.
* 🔮 Esferas: Aumentan energía o puntaje.

# 4. Enemigos y Colisiones

El jugador debe esquivar obstáculos y ataques de enemigos como 'Guilan'. Al recibir daño:

* ⚠️ La salud disminuye.
* 💀 Si la salud llega a cero, el jugador pierde la partida.

# 5. Menú Principal

Al iniciar el juego, se mostrará un menú principal donde se puede:

* ▶️ Iniciar juego: Empieza el nivel 1.
* ❌ Salir: Cierra la aplicación.

# 6. Consejos Generales

✅ Recolecta leche y esferas para mantenerte con vida y ganar energía.

✅ Usa el ataque especial sabiamente: consume energía.

✅ Observa los patrones de ataque de los enemigos para esquivarlos.