



Universidad de San Carlo de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Introducción a la programación y computación 1
Ing. Moisés Velásquez
Auxiliar. Pablo Oliva

PRACTICA No.1 MANUAL DE USUARIO.

Guillermo Enrique Marroquin moran

202103527

Guatemala 15 de ago. de 25

ÍNDICE

INDICE.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
¿QUÉ HACE EL PROGRAMA?	3
¿COMO OBTENER EL PROGRAMA EN NUESTRO PC?	3
¿CÓMO ABRIMOS EL PROGRAMA?	4
¿CÓMO USAR EL PROGRAMA?	6

¿Qué hace el programa?

Esto es un gestor de personajes, lo hemos nombrado (*Super Smashing Fighters text version*), en términos generales podrás gestionar personajes, ¡podrás agregar hasta 25 personajes únicos! con un arma asociada, un nivel de poder y 5 habilidades distintas, si en dado caso no te convence un personaje que hayas agregado lo puedes modificar a tu antojo, y si en dado caso no te llega a gustar ese personaje, sea la razón que sea, ¡lo puedes eliminar! podrás ver que atributos le has puesto a tu personaje favorito, podrás ver todos los personajes que hayas registrado anteriormente, ahora a lo que veníamos, ¡peleas oh si! Dos de personajes de tu elección y que hayas registrado se batirán a duelo para ver quién es el más fuerte, sea quien sea el ganador quedara registrado con la hora y fecha en el que se haya registrado el combate, podrás ver cuántos combates se hayan hecho y quienes hayan sido los ganadores con sus respectivas horas y fechas, y por ultimo y no más importante podrás la información ver al desarrollador que ha hecho este programa.

¿Como obtener el Programa en nuestro pc?

Para obtener el programa nos dirigimos a este enlace de GitHub <https://github.com/Kique-xv/IPC1C-2s-2025.git> y confirmamos su procedencia, luego en la terminal de comandos (CMD en Windows) (La terminal en MacOS) y escribimos la carpeta donde queramos “clonar” el repositorio, al estar ya en la ruta deseada escribiremos git clone link del repositorio que en este caso es: <https://github.com/Kique-xv/IPC1C-2s-2025.git>, y ¡Listo tienes el repositorio en tu computadora! Cabe recalcar que, en MacOS, se debe escribir en la terminal “ls” para ver las carpetas disponibles, y “cd” para abrir las mismas, y buscar donde quieras clonar tu repositorio.

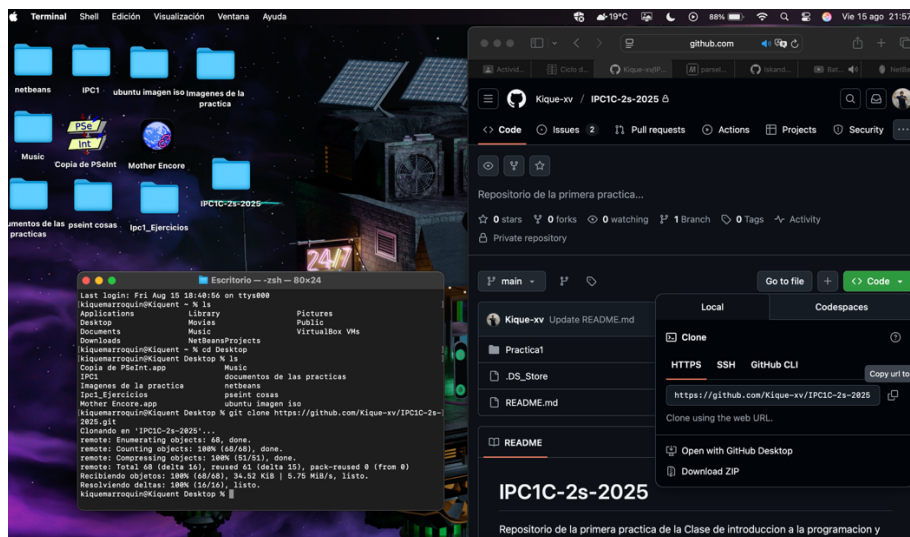


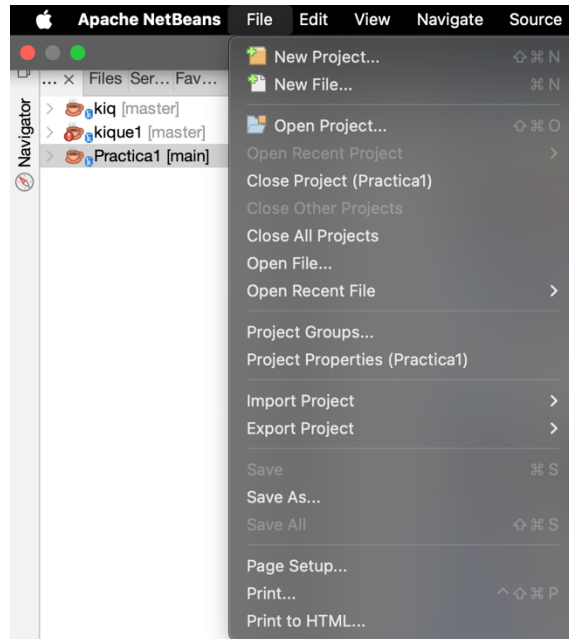
Ilustración 1: demostración de como clonar un repositorio en MacOS.

¿Cómo abrimos el programa?

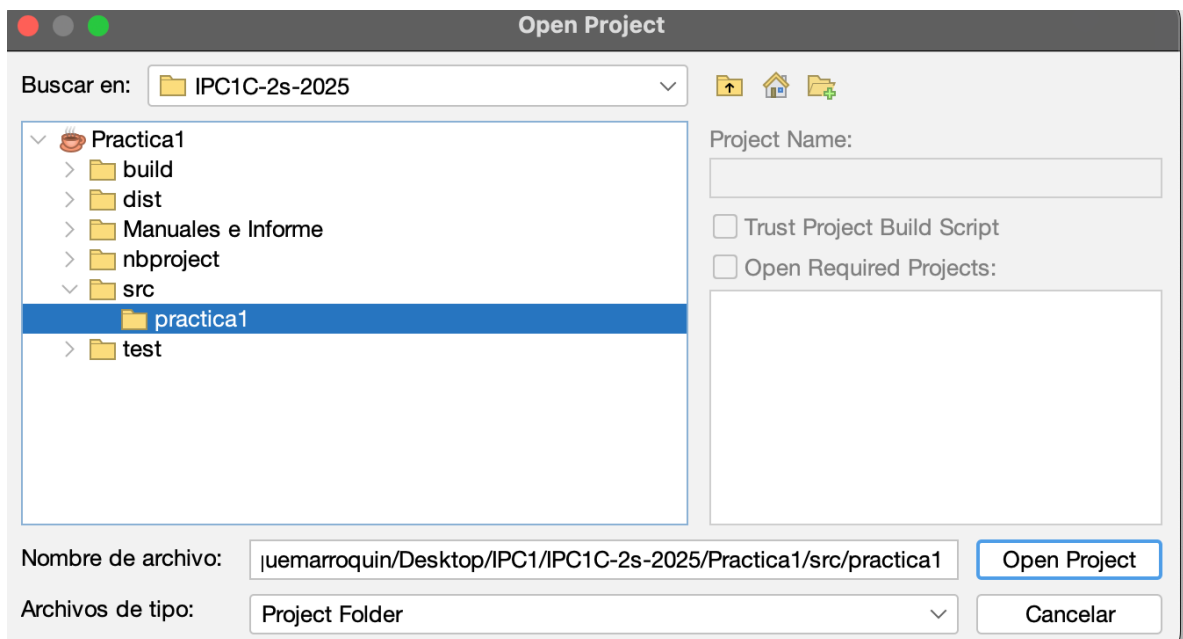
Ahora para abrir el programa haremos lo siguiente:

Abriremos nuestro IDE, que en este caso es NetBeans.

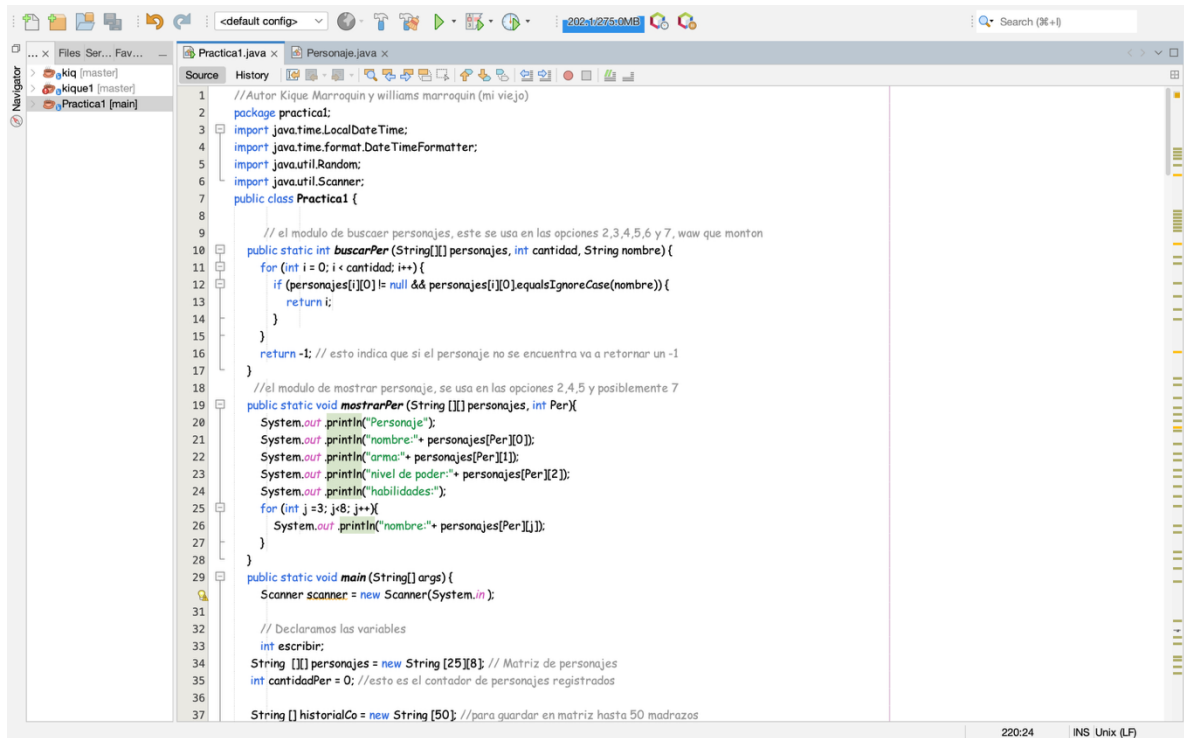
Le damos clic a la opción “open project”.



Siguiente buscaremos la ruta del archivo.java que en este caso es “practica1.java”.



¡Yyyyy listo hemos abierto el programa ¡



```
1 // Autor Kique Marroquin y williams marroquin (mi viejo)
2 package practica1;
3 import java.time.LocalDateTime;
4 import java.time.format.DateTimeFormatter;
5 import java.util.Random;
6 import java.util.Scanner;
7 public class Practica1 {
8
9     // el modulo de buscar personajes, este se usa en las opciones 2,3,4,5,6 y 7, waw que monton
10    public static int buscarPer (String [][] personajes, int cantidad, String nombre) {
11        for (int i = 0; i < cantidad; i++) {
12            if (personajes[i][0] != null && personajes[i][0].equalsIgnoreCase(nombre)) {
13                return i;
14            }
15        }
16        return -1; // esto indica que si el personaje no se encuentra va a retornar un -1
17    }
18
19    // el modulo de mostrar personaje, se usa en las opciones 2,4,5 y posiblemente 7
20    public static void mostrarPer (String [][] personajes, int Per) {
21        System.out.println("Personaje");
22        System.out.println("nombre:" + personajes[Per][0]);
23        System.out.println("arma:" + personajes[Per][1]);
24        System.out.println("nivel de poder:" + personajes[Per][2]);
25        for (int j = 3; j < 8; j++) {
26            System.out.println("nombre:" + personajes[Per][j]);
27        }
28    }
29
30    public static void main (String[] args) {
31        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
32
33        // Declaramos las variables
34        int escribir;
35        String [][] personajes = new String [25][8]; // Matriz de personajes
36        int cantidadPer = 0; // esto es el contador de personajes registrados
37
38        String [] historialCo = new String [50]; // para guardar en matriz hasta 50 madrazos
```

Por ultimo y no más importante debemos darle al boten verde que parece una flecha apuntando a la derecha.



¿Cómo usar el programa?

Una vez iniciado el programa nos saldrá esto:

```
Output - Practica1 (run) x
run:
Menu principal
1. Agregar Personaje
2. Modificar Personaje
3. Eliminar Personaje
4. Ver Datos de un Personaje
5. Ver Listado de Personaje
6. Realizar pelea entre Personajes
7. Ver Historial de peleas
8. Ver datos de Estudiante
9. Salir
Elige una opción:
```

Esto es conocido como “consola” y este es nuestro menú principal donde empieza todo.

Ojito, al finalizar una opción nos devolverá automáticamente al menú principal

Al elegir la primera opción nos aparecerá que agreguemos un nuevo personaje, para este caso elegiremos al viejo y confiable Mario, le agregaremos su arma, su nivel de poder y sus habilidades de combate.

```
Elige una opción: 1
Registro de un nuevo personaje
Ingresa el nombre del personaje
Mario
Ingresa el arma de tu preferencia
Guantes de Algodón
Ingresa el nivel de poder (de 0 a 100)
100
Habilidad #1: Super jump Punch
Habilidad #2: Mario tornado
Habilidad #3: fludd
Habilidad #4: Fire ball
Habilidad #5: Capa reflectora
```

El programa nos preguntara si queremos continuar, podemos elegir a escribir “s” o “n”, ¿Deseas ingresar otro personaje? (s/n): , ojito, darle doble enter para evitar escribir de por gusto.

```
Registro de un nuevo personaje
Ingresa el nombre del personaje
mario
Ese personaje ya existe, inventa otro nombre
```

Si escribimos “s” podremos agregar a mas personajes, hasta un máximo de 25.

Ojito con poner el mismo personaje...

Ahora que elegimos un personaje distinto, agregamos Kirby, con sus atributos únicos, podemos agregar a mas personajes hasta llegar a 25.

```
Ingresa el nombre del personaje
Kirby
Ingresa el arma de tu preferencia
Varita estelar
Ingresa el nivel de poder (de 0 a 100)
100
Habilidad #1: Copiar
Habilidad #2: Volar
Habilidad #3: Suavidad
Habilidad #4: Martillazos
Habilidad #5: Roca Pesada
¿Deseas ingresar otro personaje? (s/n):
```

MANUAL DE USUARIO

¿Deseas ingresar otro personaje? (s/n): s

```
Registro de un nuevo personaje
Ingrese el nombre del personaje
Wario
Ingresa el arma de tu preferencia
Guantes de almidon
Ingresa el nivel de poder (de 0 a 100)
50
Habilidad #1: Motocicleta
Habilidad #2: Super salto
Habilidad #3: Acometida fuerte
Habilidad #4: Embestida
Habilidad #5: Wario tornado
```

Ahora agregamos al eterno rival de Mario, su archienemigo WARIO.

Escribamos 2 para ir a la opción y ahora podemos modificar los atributos de un personaje que hayamos registrado, en este caso queremos modificar a Mario.

```
Elige una opción: 2
Modificar atributos del Personaje
Ingresa el nombre del personaje a quien quieras modificar
Mario
Estos son los datos actuales del personaje
Personaje
nombre:Mario
arma:Guantes de algondon
nivel de poder:0
habilidades:
nombre:Super jump punch
nombre:Mario tornado
nombre:Fludd
nombre:Fire ball
nombre:Cape
_
```

```
Ingresa un nuevo nombre
Mario
Elige un arma nueva
Guantes de hierro
Ingresa un nuevo nivel de poder
80
Nueva habilidad #1:
Super jump Punch
Nueva habilidad #2:
Fludd
Nueva habilidad #3:

Nueva habilidad #4:
Mario final
Nueva habilidad #5:
Bola de hielo
```

La consola nos dirá que debemos modificar todos los atributos de Mario, los escribimos y ahora con los nuevos atributos Mario esta estará más que listo para el combate.

Ahora que quedamos... Wario no nos agrada del todo, y si lo eliminamos, si queremos hacer eso, debemos de escribir 3 para ir a la acción de eliminar y así el nombre de Wario sea eliminado

```
Elige una opción: 3
Elimina un personaje
Pon el nombre del personaje que quieras eliminar
Wario
El personaje se ha eliminado
_
```

MANUAL DE USUARIO

```
Elige una opción: 4
Ver atributos del personaje :
ingresa el nombre del personaje del que quieras ver sus atributos
Mario
Personaje
nombre:Mario
arma:Guantes de hierro
nivel de poder:0
habilidades:
nombre:Super jump Punch
nombre:Fludd
nombre:
nombre:Mario final
nombre:Bola de hielo
```

Al regresar el menú principal le podemos escribir 4 para ver los atributos de un personaje, en este caso miremos los atributos de Mario, escribamos su nombre, y veamos.

```
Elige una opción: 4
Ver atributos del personaje :
ingresa el nombre del personaje del que quieras ver sus atributos
Wario
No se encontro al personaje, deberias intentar con otro nombre
```

Ojito con poner el nombre de un personaje no haya sido registrado

Al elegir la opción 5 podremos ver a los personajes que hayamos registrado anteriormente, con el fin de ver si sus atributos nos parecen

```
Elige una opción: 5
Listado de de personajes
No hay ningun personaje registrado... de momento
.. . . .
```

Pero ojo de que si no registras a nadie, no habrá nada que ver.

```
Elige una opción: 5
Listado de de personajes
Personaje
nombre:Mario
arma:Guantes de hierro
nivel de poder:0
habilidades:
nombre:Super jump Punch
nombre:Fludd
nombre:
nombre:Mario final
nombre:Bola de hielo
```

```
Personaje
nombre:Kirby
arma:Varita estelar
nivel de poder:0
habilidades:
nombre:Copiar
nombre:Volar
nombre:Suavidad
nombre:Martillazos
nombre:Roca Pesada
```

```
Elige una opción: 6
¡Realizar combate entre personajes!
Ingresa el nombre del primer peleador
Mario
Ingresa al segundo peleador
Kirby
Combate registrado:15/08/2025 23:00:52---Kirbypierdes contraMario
.. . . .
```

Al escribir la opción 6 nos podemos ir a la que queremos, las peleas, para ello debemos, agregar los nombres de los personajes que queremos que se batan a duelo

MANUAL DE USUARIO

```
Elige una opción: 6
¡Realizar combate entre personajes!
Ingresa el nombre del primer peleador
Mario
Ingresa al segundo peleador
Wario
Un personaje o los dos no existen, todavia
..
```

Pero ojito, con poner algún personaje que no haya sido registrado, que no podremos realizar ningún combate.

```
Elige una opción: 7
Ver historial de combates
15/08/2025 23:00:52---Kirbypierdes contraMario
15/08/2025 23:01:14---Mariopierdes contraKirby
```

Ahora que ya hayamos realizado algunos combates, escribamos la opción 7 y veamos que tal les van a nuestros personajes favoritos.

```
Elige una opción: 7
Ver historial de combates
No hay peleas registradas... aun
..
```

Aunque si no has realizado ningún combate no habrá nada que mostrar

Casi llegamos al final, al escribamos la opción 8, y veamos mis datos, ¡SIP yo hice esto ☺!

```
Elige una opción: 8
Este programa fue hecho por Guillermo Enrique Marroquin Morán
202103527
Este programa tiene derechos de autor o no...
```

```
Elige una opción: 9
BYE BYEEEEE
```

Para finalizar escribamos 9, y salgamos del programa, Gracias por haber usado este programa ☺