



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.2 MANUAL DE USUARIO.

Guillermo Enrique Marroquin moran

202103527

Guatemala 26 de sep. de 25

ÍNDICE

¿QUÉ HACE EL PROGRAMA?	3
¿COMO OBTENER EL PROGRAMA SU COMPUTADORA?	3
¿CÓMO ABRIMOS EL PROGRAMA?.....	4
¿CÓMO FUNCIONA EL PROGRAMA?.....	5

¿Qué hace el programa?

Bienvenidos todos aaaaaa, SUPER SMASHING FIGHTERS ©, en este gestor de personajes, podrás; agregar, editar, eliminar personajes, podrás ver los personajes que registraste, ver los combates realizados y lo más importante COMBATE ENTRE PERSONAJES, y si fuera poco, podrás hacer saber el estado del estado de los personajes, ¿muy cool no? ¿Y si empezamos a ver el programa para que te hagas una idea?

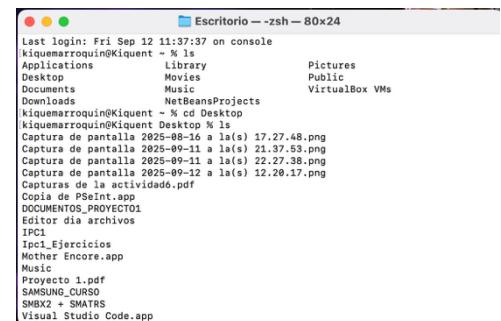
¿Cómo obtener el Programa su Computadora?

Sea usted bienvenido a esta pequeña explicación de obtención del software.

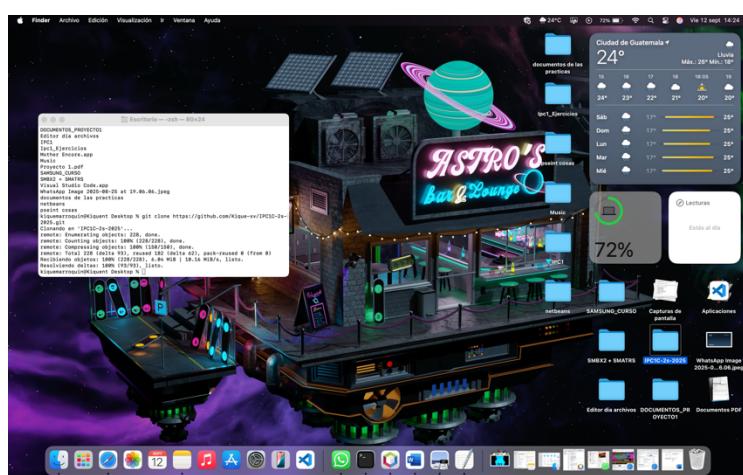
The screenshot shows a GitHub repository named 'IPC1C-2s-2025'. The main page displays a list of files and commits. Key commits include 'finalmente termineeeeeee, para resumir; tuve m...' (18 hours ago) and 'se hizo una funcion realizar un regl...' (4 days ago). The repository details show it's public and has 0 stars. Contributors listed are KiqueXv and Kique-xv Guillermo Marroquin. Languages used are Java and XML.

Primeramente, ingresamos al enlace:

<https://github.com/Kique-xv/IPC1C-2s-2025.git>, y lo copiaremos.



Abre una terminal de comandos, nos dirigimos a la carpeta Dónde queremos clonar el repositorio.



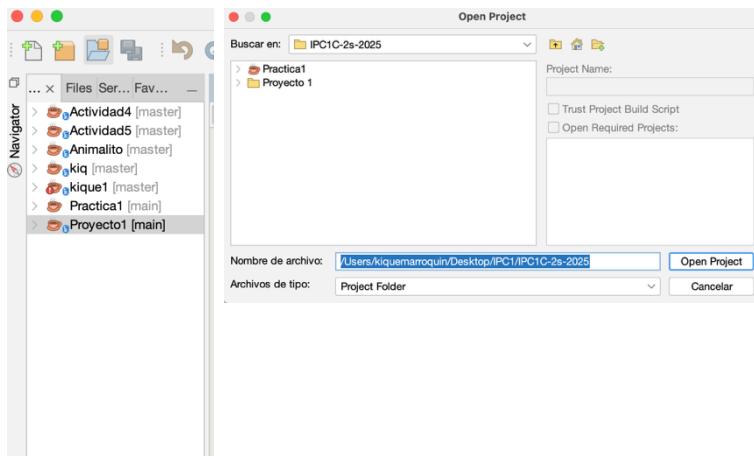
Escribimos en la terminal de comandos: git clone <https://github.com/Kique-xv/IPC1C-2s-2025.git>, y listo, la carpeta con el proyecto estará en el escritorio o una carpeta que usted desee.

MANUAL DE USUARIO

¿Cómo abrimos el programa?

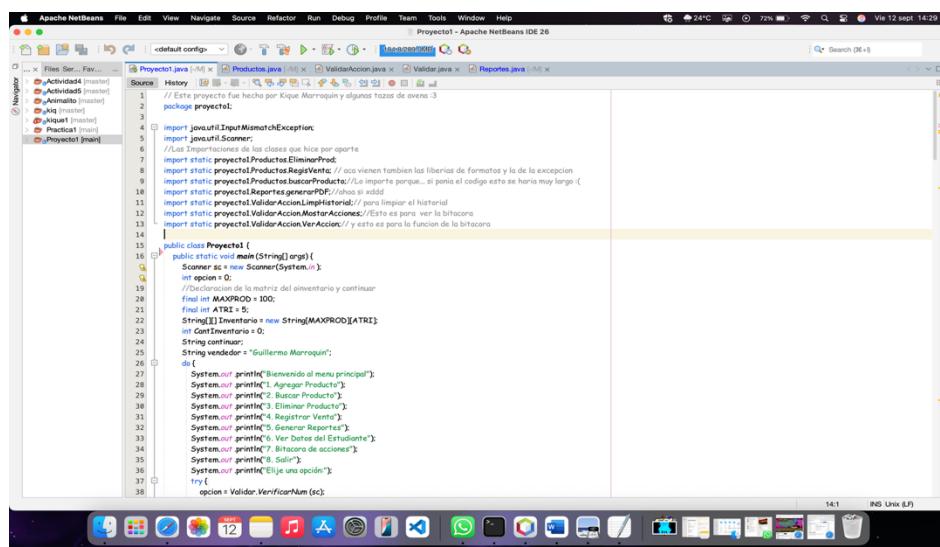
Ahora para abrir el programa haremos lo siguiente:

Abriremos nuestro IDE de confianza, en mi caso será NetBeans.



Le damos clic a la opción “open project”.

Siguiente buscaremos la ruta del archivo.java que en este caso es “Practica2.java”, y sus subclases.



¡Yyyyy ya hemos abierto el programa en NetBeans !

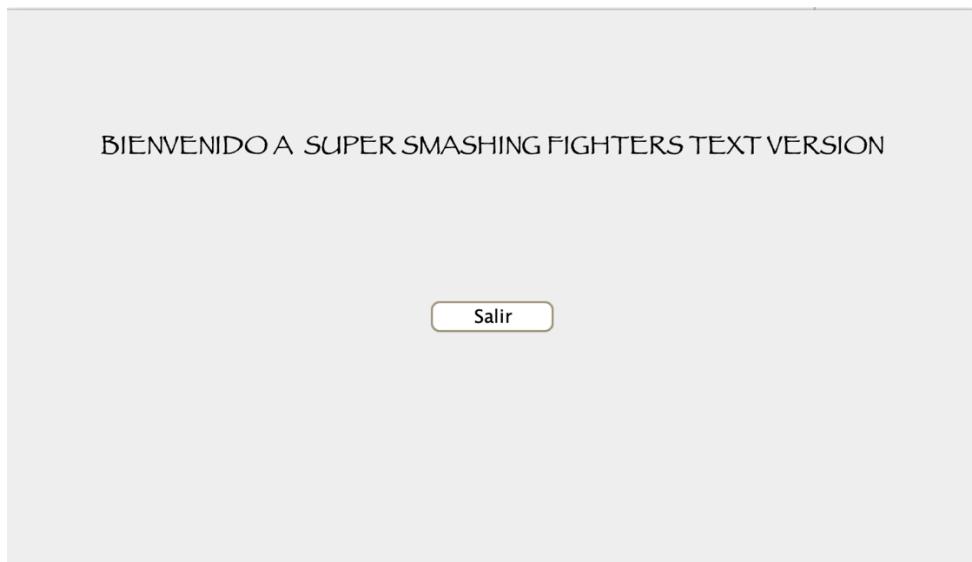
Por ultimo y no más importante debemos darle al boten verde que parece una flecha apuntando a la derecha, para iniciar el programa



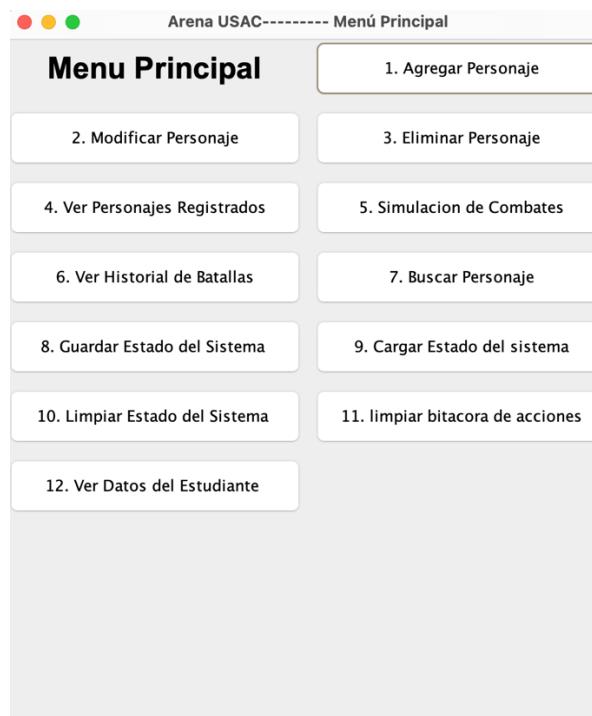
MANUAL DE USUARIO

¿Cómo funciona el programa?

Media vez ejecutamos el programa nos saldrá esta ventana de bienvenida con una muy agradable canción de fondo, ¿muy bonito no? No pregunten cuanto me tarde en hacer esto...



Media vez le demos clic al botón de salir nos aparecerá esta ventana, es nuestro menú principal, donde todo es más accesible para tu comodidad :D.



MANUAL DE USUARIO

Cuando le damos clic a nuestra primera opción nos iremos a esta ventana:

Agregue un nuevo personaje

Escribe el nombre que quieras:

Elige el arma de tu preferencia:

Escoge los puntos de vida del personaje (100 a 500):

Escribe los puntos de ataque del personaje (10 a 100)

Inserte la velocidad del personaje (1 a 10) :

Escribe la agilidad del personaje(1 a 10) :

Escribe la defensa que tendrá el personaje (1 a 50)

Guardar cambios

Agregaremos a un personaje, para tan grande honor elegimos al conocido Mario, y luego le damos clic al botón de guardar datos, añade los personajes que quieras, hasta un máximo de 100 personajes.

Agree un nuevo personaje

Escribe el nombre que quieras: Mario

Elige el arma de tu preferencia: Guantes de algodón

Escoge los puntos de vida del personaje (100 a 500): 250

Escribe los puntos de ataque del personaje (10 a 100) 50

Inserte la velocidad del personaje (1 a 10) : 5

Escribe la agilidad del personaje(1 a 10) : 7

Escribe la defensa que tendrá el personaje (1 a 50) 25

Guarda cambios

Agree un nuevo personaje

Escribe el nombre que quieras: Luigi

Elige el arma de tu preferencia: Succiónantes 3000

Escoge los puntos de vida del personaje (100 a 500): 300

Escribe los puntos de ataque del personaje (10 a 100) 30

Inserte la velocidad del personaje (1 a 10) : 7

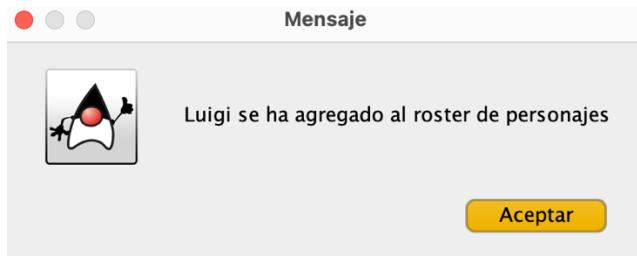
Escribe la agilidad del personaje(1 a 10) : 5

Escribe la defensa que tendrá el personaje (1 a 50) 10

Guarda cambios

MANUAL DE USUARIO

Luego de darle clic al botón de guardar datos nos saldrá este bonito mensaje, le damos aceptar, y luego cerramos la ventana de agregar personaje



Nos dirigimos al botón de modificar personajes y nos saldrá esta ventana, muy bonita a mi parecer, con esta podremos modificar atributos de un personaje que ya hayamos ingresado.

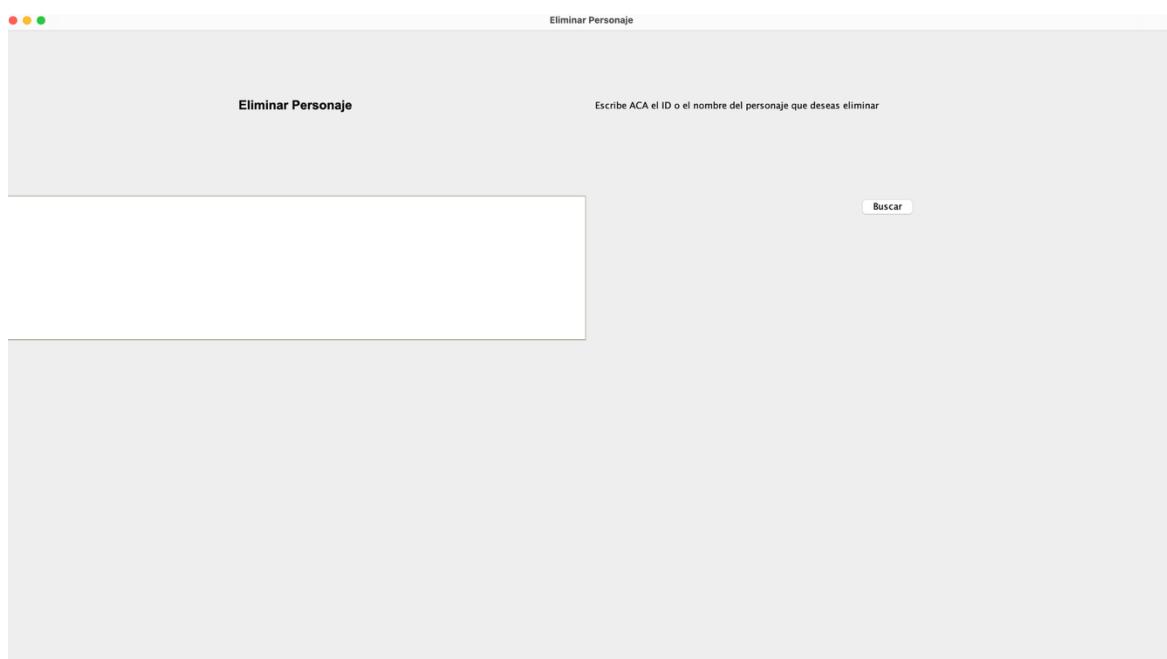
Modificar Personaje		
Buscar por ID o Nombre		
Nombre:	Arma:	Puntos de salud:
Ataque:	Velocidad:	Agilidad:
Defensa:	Escoge el arma de tu preferencia:	
Ingrésa los puntos de ataque (10 a 100)		Ingrésa los puntos de vida (100 a 500):
Ingrésa los puntos de velocidad (1 a 10)		Ingrésa los puntos de agilidad (1 a 10):
Ingrésa los puntos de defensa:		
Guardar Cambios		

Ingresamos el nombre del personaje y nos saldrá los datos, para que podamos modificarlo, luego de eso le damos clic a guarda datos.

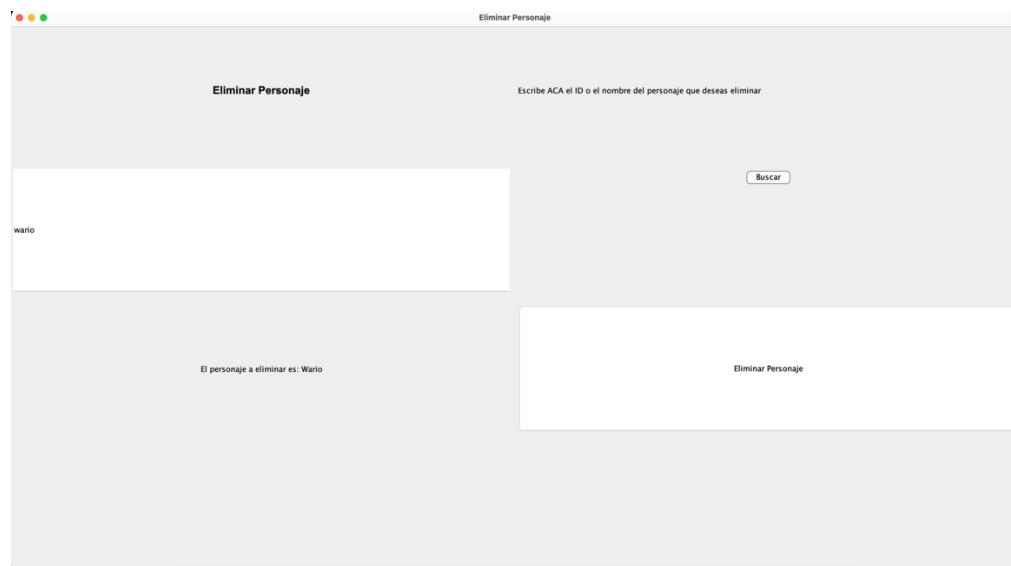
Modificar Personaje		
Buscar por ID o Nombre		
Nombre: Luigi	Arma: Succionaentes 3000	Puntos de vida: 300
Ataque: 30	Velocidad: 7	Agilidad: 5
Defensa: 10	Escoge el arma de tu preferencia:	
Ingrésa los puntos de ataque (10 a 100)		Ingrésa los puntos de vida (100 a 500):
Ingrésa los puntos de velocidad (1 a 10)		Ingrésa los puntos de agilidad (1 a 10):
Ingrésa los puntos de defensa:		
Guardar Cambios		

MANUAL DE USUARIO

Nos dirigimos al botón de eliminar personaje, y de igual manera nos saldrá esta ventana



Elegimos a wario para tal tarea, serás nuestro sacrificio, le damos a eliminar personaje para eliminar a wario.

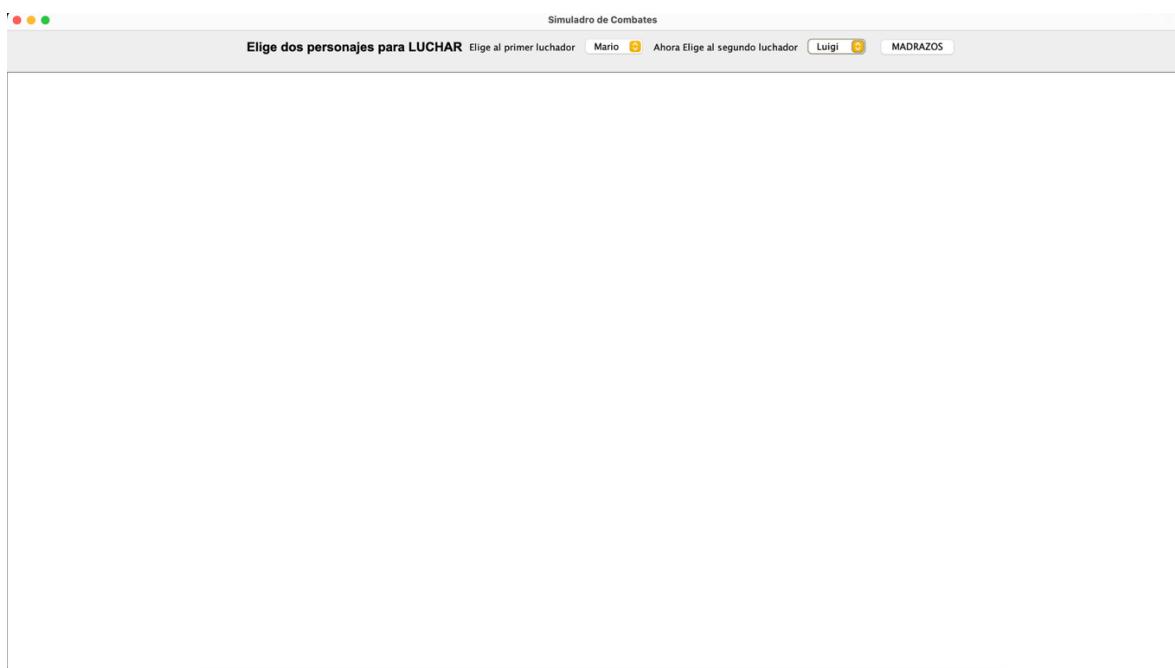


MANUAL DE USUARIO

Nos dirigimos al botón de visualizar personajes para ver cuales personajes hemos guardado.

Personajes Registrados								
ID	Nombre	Arma	Hp	Ataque	Velocidad	Agilidad	Defensa	Historial
1	Mario	Guantes de...	250	50	5	7	25	0-0
2	Luigi	Succionaent...	200	25	6	4	15	0-0

Ahora vamos a lo interesante... LOS COMBATES, nos dirigimos al botón de simular personajes, y nos saldrá esta ventana donde podremos elegir los personajes que queramos que se saquen la mugre.



MANUAL DE USUARIO

Luego de darle al botón de madrazos, nos saldrá en texto el combate que se ha realizado

```
BIENVENIDOS AL COMBATE, HOY SE ENFRETARÁ: MarioCONTRALuigiSIGAN VIENDO
Turno1: Mario HA ATACADO, PERO
LuigiHA ESQUIVADO EL ATAQUE
Turno1: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: 165
Turno2: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: 130
Turno2: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: 95
Turno3: Mario HA ATACADO, PERO
LuigiHA ESQUIVADO EL ATAQUE
Turno3: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: 60
Turno4: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: 25
Turno4: Mario HA ECHO UN ATAQUE Luigi HA SUFRIDO
35 PUNTOS DE DAÑO, LOS DE VIDA RESTANTES DE Luigi ES: -10
Mario Ha ganado el combate en
4 turnos

Mario Ha ganado el combate en
4 turnos
```

Luego de ver el combate si queremos ver a más detalle los datos del combate, nos dirigimos al botón de ver historial de combates, al darle al botón nos sale esto, que es el historial de personajes.

The screenshot shows a combat history interface. At the top, there are three colored dots (red, yellow, green) followed by the text "Historial de Combates". Below this, a bold header reads "Este es el historial de combates realizados". Underneath, a timestamp says "Ultima actualizacion: 2025-09-26 18:18:00". A section titled "Historial de Victorias y Derrotas" contains two entries:

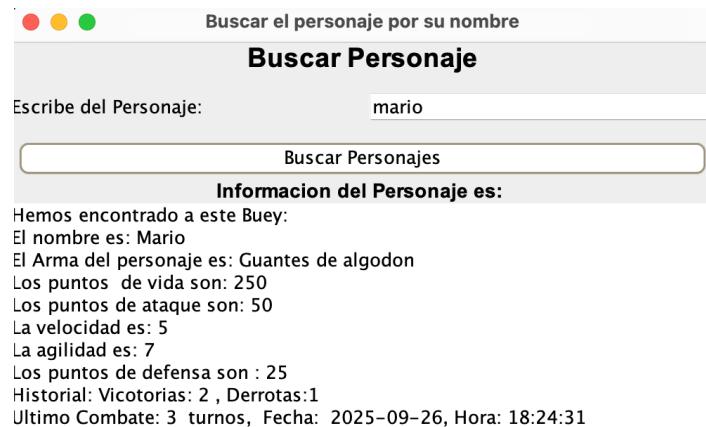
Mario:
Personaje: Mario
Victorias: 0 Derrotas: 1
Ultimo Combate: 9 turnos
fecha :2025-09-26 |Hora: 18:16:51

Luigi:
Personaje: Luigi
Victorias: 2 Derrotas: 1
Ultimo Combate: 9 turnos
fecha :2025-09-26 |Hora: 18:16:51

Actualizar historial

MANUAL DE USUARIO

Nos dirigimos al siguiente botón, de buscar personaje, para buscar los datos de un personaje, buscamos al personaje en este caso buscamos a Mario, él es nuestro favorito.

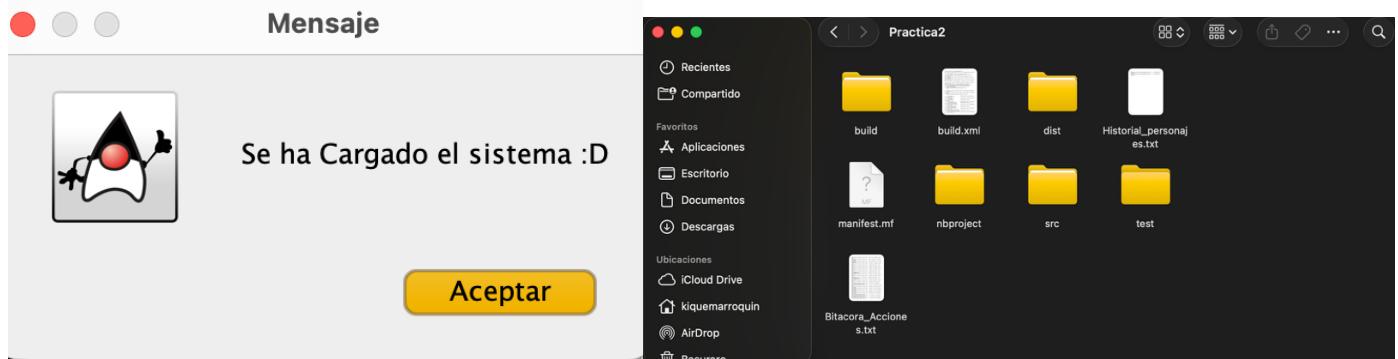


Nos dirigimos al siguiente botón para guardar el estado del sistema, en palabras más simples haremos un save state de los personajes que hemos registrado, y nos sale este mensajito.

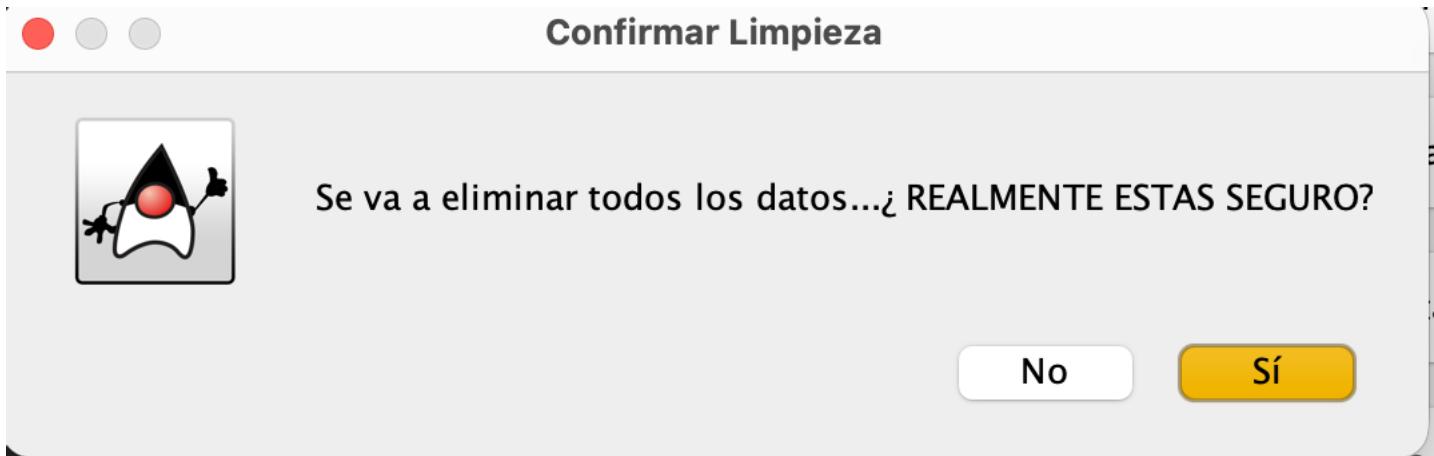


MANUAL DE USUARIO

La siguiente opción nos servirá, para cuando cerremos el programa de forma accidental o porque queramos cerrarlo y ya, al darle al botón nos sale este mensaje muy alegre, los datos de los personajes se guardarán en un archivo de texto en la capeta de la práctica.

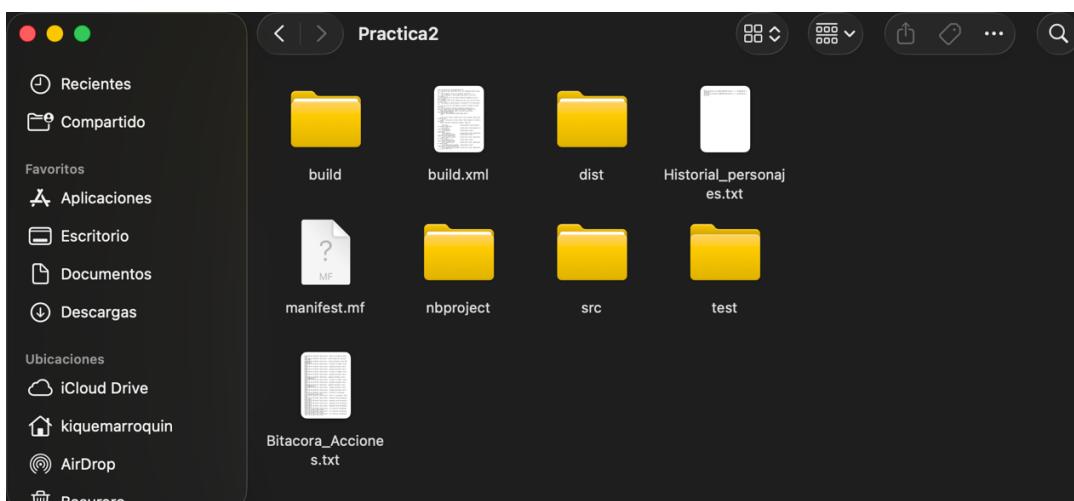


El siguiente botón OJO NO APRETAR, ya que borrara todos los datos que hemos registrado, cualquier cosa nos sale este mensaje para borrar los datos, si le damos a si se borra todo y si le damos a no, no se borra nada.



MANUAL DE USUARIO

La siguiente opción no se encuentra en los botones, si no en la consola, allí se verá todas las acciones que hemos realizado durante la ejecución del programa, dichos datos se guardan en un archivo de texto dentro de la carpeta de la práctica, es te archivo se llama bitácora.txt



MANUAL DE USUARIO

Como última opción tenemos la más importante, ver mis datos, SIP yo hice esto y me siento orgulloso de ello.



Yyyy con eso damos por terminada mi explicación de este programa, gracias por leer.