***MANUAL USUARIO***

***Donkey Kong Classic***

**Instalación:**

Aplicación realizada con las siguientes versiones:

* Pyhton 2.5
* Pygame 1.9.2

**Como Jugar:**

-Donkey Kong será capaz de saltar los espacios entre las estructuras no mayores a una sección entre estas.

-Los saltos se realizaran de manera en la que el jugador pueda decidir la dirección en la cual hacerlo, sin embargo, no se permitirá un salto mientras se está sujeto a las lianas.

-El jugador iniciara con tres vidas, las cuales podrán perderse si el personaje entra en contacto con una de las trampas, sin embargo, se podrán recuperar si el jugador consigue llegar a uno de los objetos de vida extra. Al perder todas las vidas terminara el juego.

-Se contara con un cronometro que le dirá al jugador cuanto tiempo ha tardado en la partida sin importar si ha ganado o ha perdido. (Se considera también poner un tiempo límite en cada nivel, en la cual terminado el tiempo se lleve a una pérdida de vida y posteriormente al perder todas las vidas se terminara el juego.

-El score será contado a partir de la cantidad de trampas que el jugador pueda esquivar, donde cada trampa tendrá un valor de 10 a 20 puntos dependiendo del nivel. El jugador tendrá la posibilidad de subir su score cuando pueda recolectar objetos de bonificación que estarán en las estructuras tales como frutos o poderes, donde estos últimos le darán la capacidad de vencer a las trampas sin necesidad de esquivarlas.

-A medida que se avance en la partida se subirá de nivel, en el siguiente nivel las trampas tendrán una mayor velocidad y los puntajes que se darán será más altos.