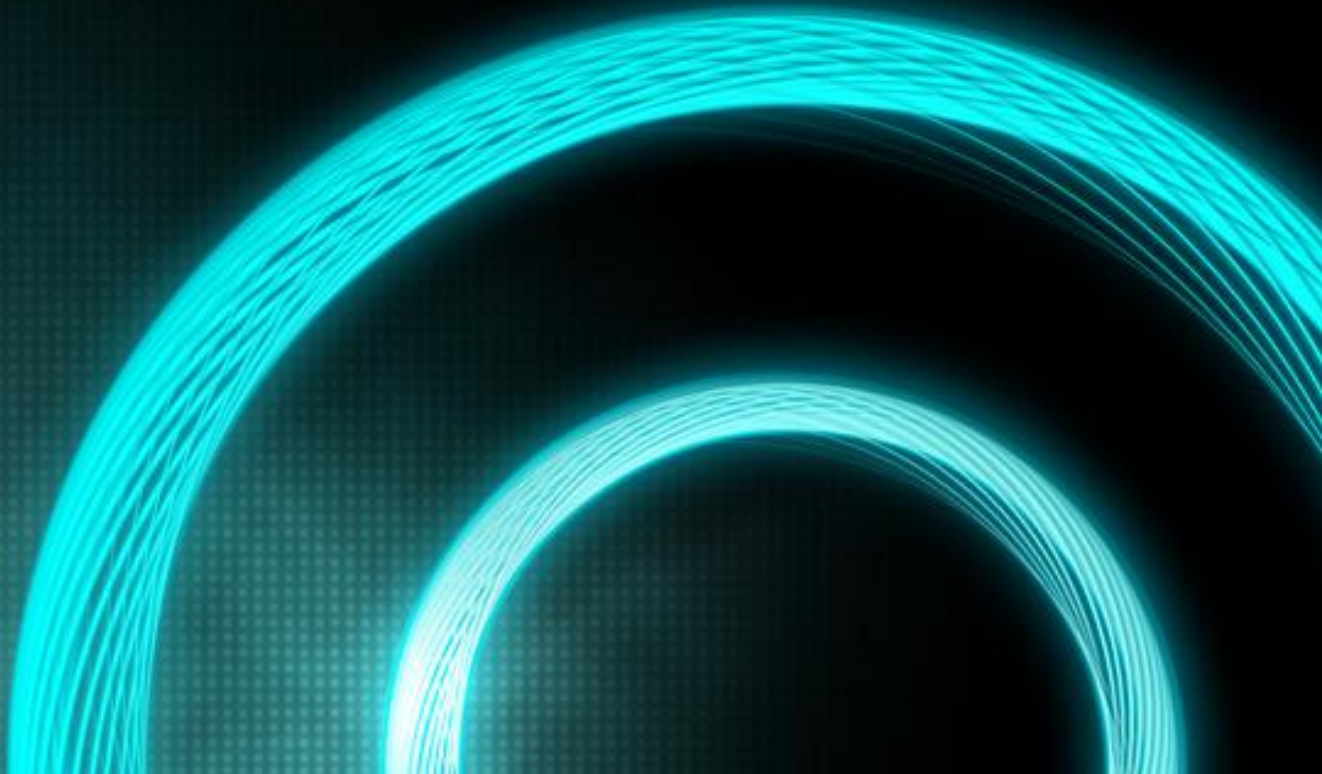


Manual

17-06-2019

Usuario

Programación Práctica 3º Trimestre





Manual Usuario

Carmen Sandiego

ÍNDICE

Introducción	3
Juego	3
MENÚ	3
RANKING	4
AYUDA	5
JUEGO	5



Introducción

Este es el manual de usuario del juego "Carmen Sandiego". En este manual se explica la funcionalidad del programa.

Se ha tenido en cuenta las siguientes características:

- Actualizar, borrar y crear nuevos registros en las diferentes tablas.
- Restricción de funcionalidad para usuarios de tipo básico.
- Registro de los movimientos realizados en el programa mediante un fichero log.
- Generación de listados de los datos registrados en las diferentes tablas en formato PDF.

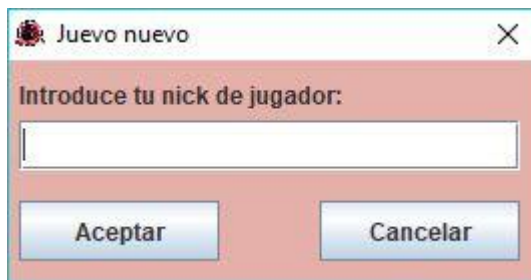
Juego

MENÚ

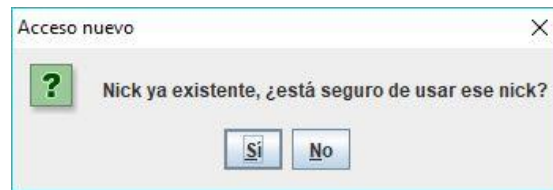
Nada más iniciar el juego nos aparece un menú con las opciones básicas: "Partida nueva", "Ranking" y "Ayuda".



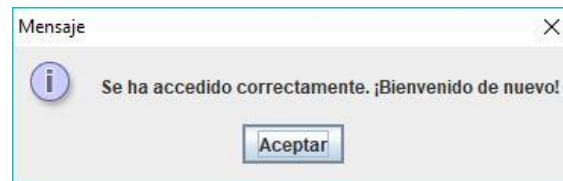
La opción "Partida nueva" nos abre una ventana emergente donde nos pregunta cuál es nuestro nick.



Si introducimos un nick usado anteriormente nos aparece un mensaje de confirmación, ya que se sumarán los puntos de la partida a ese jugador ya creado.



Si conformamos nos aparece un mensaje de mensaje de bienvenida. Si no volvemos a la ventana de introducción del nick.



Si, por el contrario, introducimos un nick que no se usara antes nos aparece un mensaje de confirmación, pero esta vez de creación de jugador nuevo.



RANKING

En esta opción del menú principal podrás ver los 10 jugadores con mayor puntuación.

¡Se el que más puntos tiene haciéndote un experto sobre el mundo que nos rodea!



Nick	Puntuación
Laura	808
David	580
Sara	560
Carlos	405
Kaike	295
Noelia	280
Rafa	280
Sergio	245
Daphne	195
Jose	193



AYUDA

En la opción de “Ayuda” en el menú principal del juego podemos ver este manual de usuario para así ayudarnos a saber cómo funciona el juego y su interfaz.

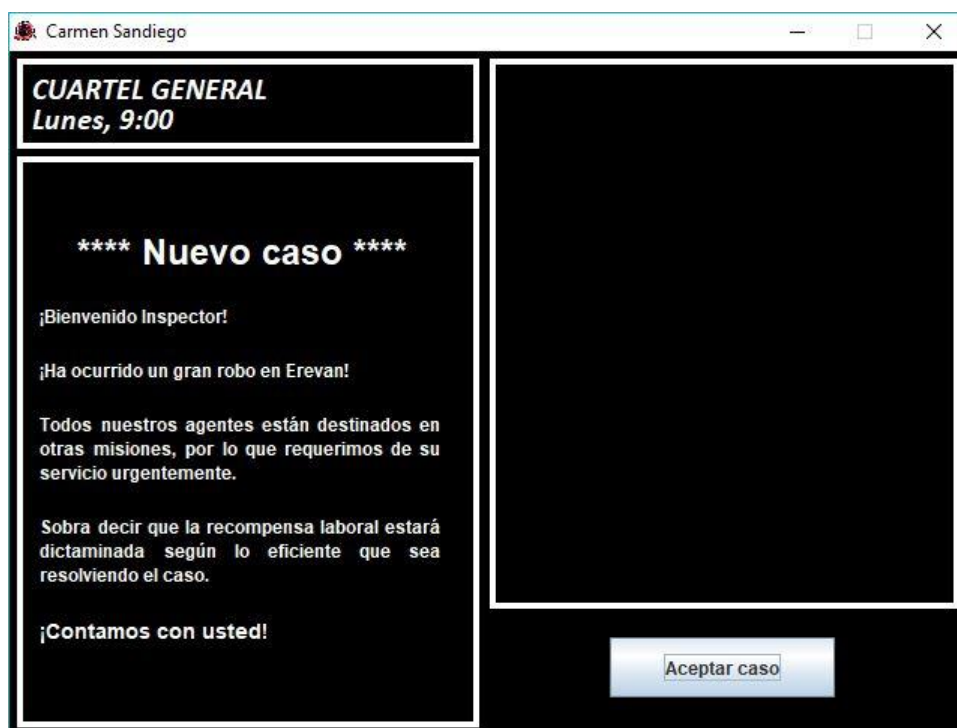


JUEGO

Después de crear una partida nueva mediante los pasos vistos en la sección de "Menú", nos aparece la pantalla principal del juego.

En ella, arriba, vemos que empezamos en "El Cuartel General" un Lunes a las 9 de la mañana. En la parte central nos aparece a la izquierda el nuevo caso que se nos presenta y a la derecha un botón para aceptar el caso y así iniciar la persecución del ladrón.

Recuerda que dispones de una semana para atrapar al ladrón.



Al comenzar el caso el lugar, arriba a la izquierda, cambia a la ciudad donde se ha cometido el robo. En el centro a la derecha podemos ver una imagen de la ciudad en la que nos encontramos y una breve descripción del lugar a la derecha.



Fíjate en que, abajo a la derecha, han aparecido unos nuevos botones.



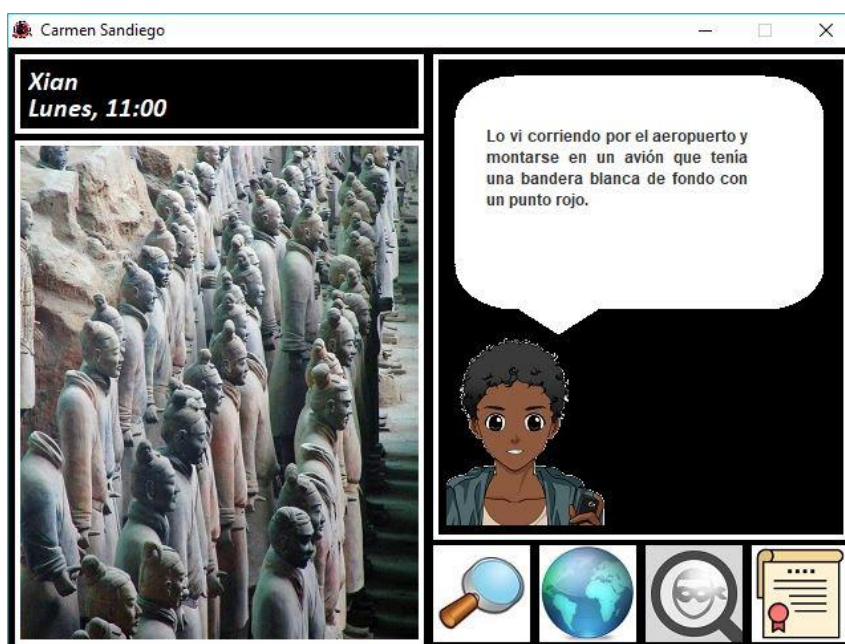
El primer botón con forma de *lupa* nos permitirá investigar en la ciudad en la que estamos. Debemos recabar información tanto del ladrón como de la ciudad a la que ha escapado. Para ello pulsaremos en el botón y dentro de las tres opciones que nos aparece decidiremos cual visitar.



Ten en cuenta que el hecho de ir a visitar los diferentes lugares gasta 1 hora de tiempo y que por una parte puede salirte el dato del ladrón en cualquier localización y que cada localización tiene cierta temática.

1. **Banco:** Aquí encontrarás información referente a el dinero que se utiliza en la ciudad a la que ha huido. Si lo tuyo es el dinero no dudes en visitar este lugar.
2. **Aeropuerto:** Aquí podrás informarte de la bandera del país al que ha huido. Si eres un entendido de banderas ve directo a este sitio.
3. **Museo:** Aquí te proporcionaran información sobre que monumento famoso deslumbra las calles de la ciudad a la que ha huido el ladrón. Si te encantan los monumentos siempre es buena idea pasar por aquí.

Pistas:



El siguiente botón tiene forma del *mundo* y en el podrás ver 3 posibles viajes. Debes elegir según las pistas a cuál ir. Muchas veces el ver las opciones de vuelo que tienes puede ayudarte a descartar opciones para saber a cuál debes ir.

Recuerda que cada viaje supone 5 horas, así que debes estar muy seguro.



Si te equivocas a la hora de elegir la ciudad a la que ha huido el ladrón, a la hora de visitar los lugares de la ciudad te dirán que no saben nada del caso. Por tanto, tendrás que hacer memoria de la ciudad de la que venías para así, desde allí, poder volver a seguir el rumbo correcto.



La siguiente opción de los botones es otra *lupa*, pero esta vez con un ladrón dentro. Con él te aparecerá una ventana emergente con los datos que se tienen de los posibles sospechosos del robo. Ten en cuenta las posibilidades conforme te vayan proporcionando pistas para así saber rápido el autor del delito.



Por último, el icono del *documento*. Con él se nos abrirá una ventana emergente con un ordenador. Dentro podremos especificar los datos del ladrón que conocemos y emitir una orden de arresto.

Recuerda que cada orden de arresto que pidas supone 3 horas, por lo que no debes pedirla sin razonar antes. Para eso está la lista de sospechosos.



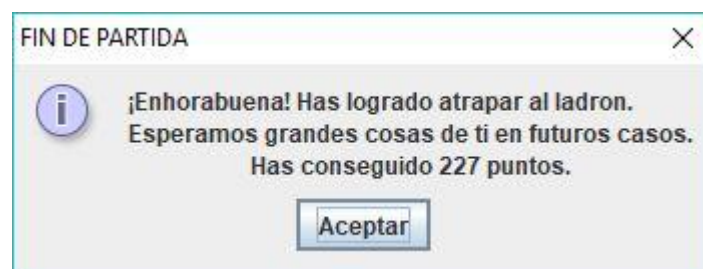
Si pides la orden y hay varios sospechosos que encajan con esa descripción o ninguno te aparecerá un mensaje de error.



Si has introducido los datos correctamente y solo hay un posible sospechoso se emitirá la orden de arresto.



Una vez emitida la orden de arresto, en el siguiente viaje que hagas correctamente habrás atrapado al ladrón.



Si pide una orden de arresto sobre una persona equivocada o se pasa de la semana se terminará también el caso sin resolverlo.

