

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1
SECCIÓN A
SEGUNDO SEMESTRE 2022
ING. MARLON FRANCISCO ORELLANA LOPEZ
AUX. DIEGO ALEJANDRO VASQUEZ



BRANDON EDUARDO PABLO GARCIA
202112092
Guatemala, septiembre del 2022

CONTENIDO

Introducción.....	1
Objetivos.....	2
Modalidad de juego.....	1
Seleccionar la dificultad.....	2
Iniciar el juego.....	4
Uso de los botones de movimiento.....	8

INTRODUCCION

El siguiente programa que se le presenta a continuación es el famoso juego de la serpiente también llamado “snake”, el cual lo podrá controlar a través de botone que aparecen en su ventana de juego como de la misma manera podrá escoger la dificultad que desea para poder seguir disfrutando del mismo para eso le presentamos este manual para que usted pueda entender de manera más puntual la funcionalidad del juego

OBJETIVO

Otorgarle al usuario una interfaz de juego fácil de comprender y darle a entender la funcionalidad del mismo.

.

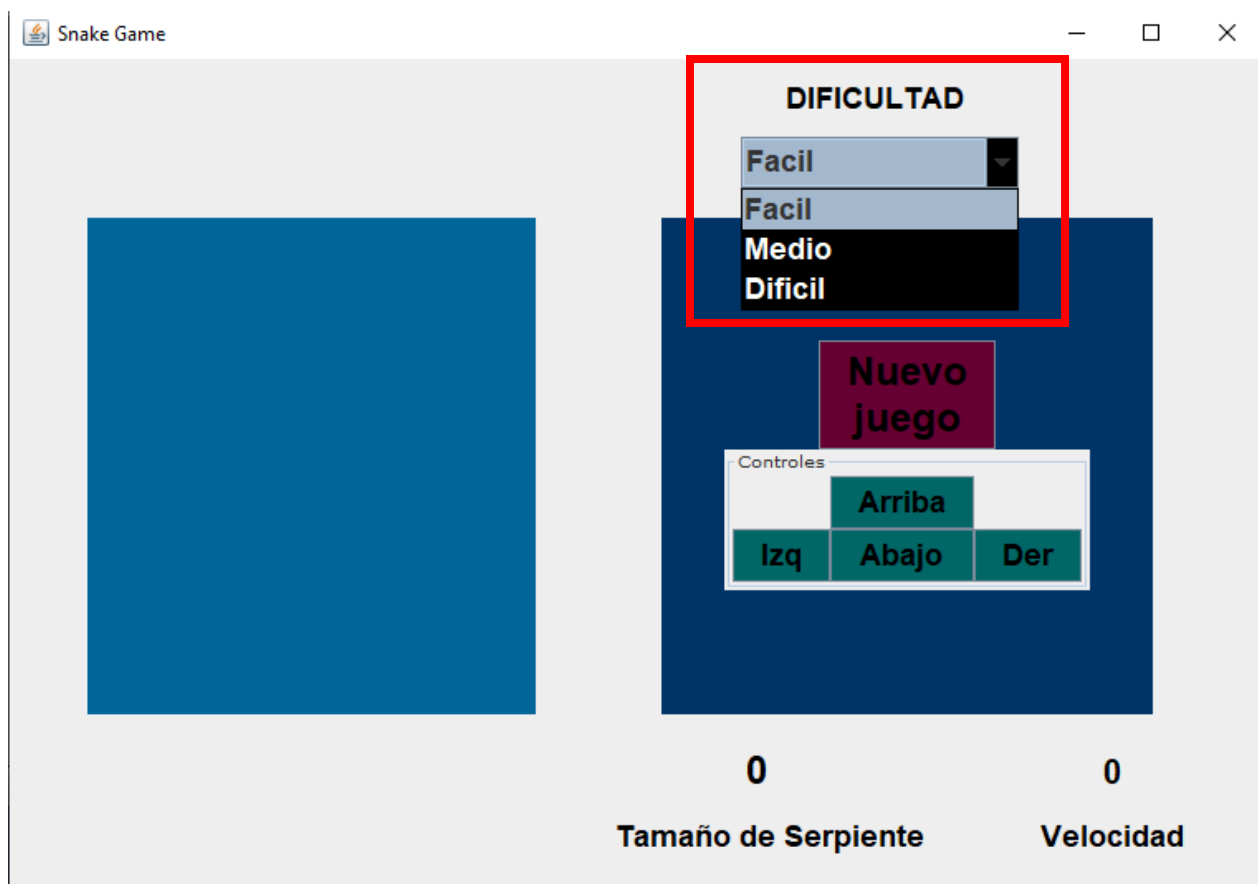
MODALIDAD DE JUEGO

El presente manual está organizado de acuerdo a la secuencia de inicio del juego:

1. Seleccionar la dificultad
2. Iniciar el juego
3. Uso de los botones de movimiento

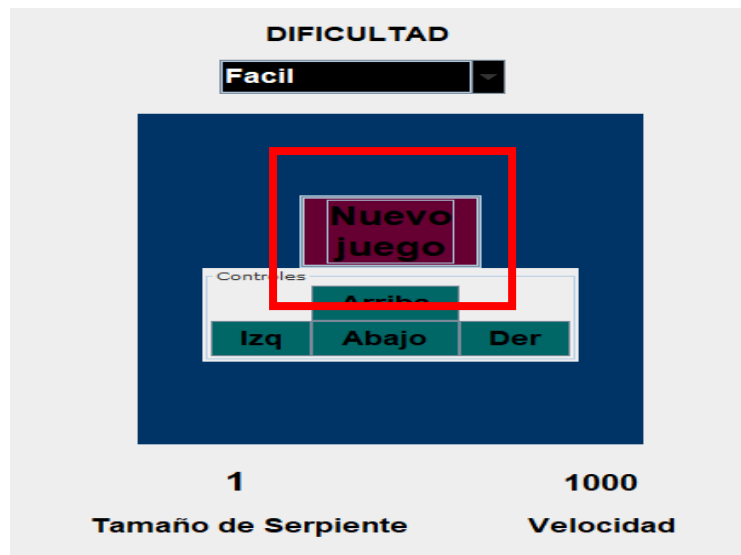
1. Seleccionar la dificultad

Al iniciar el programa le mostrará una ventana en la cual mostrará la pantalla de juego el cual para iniciarlo tendrá que seleccionar la dificultad que cuenta con tres opciones, fácil, medio y difícil.

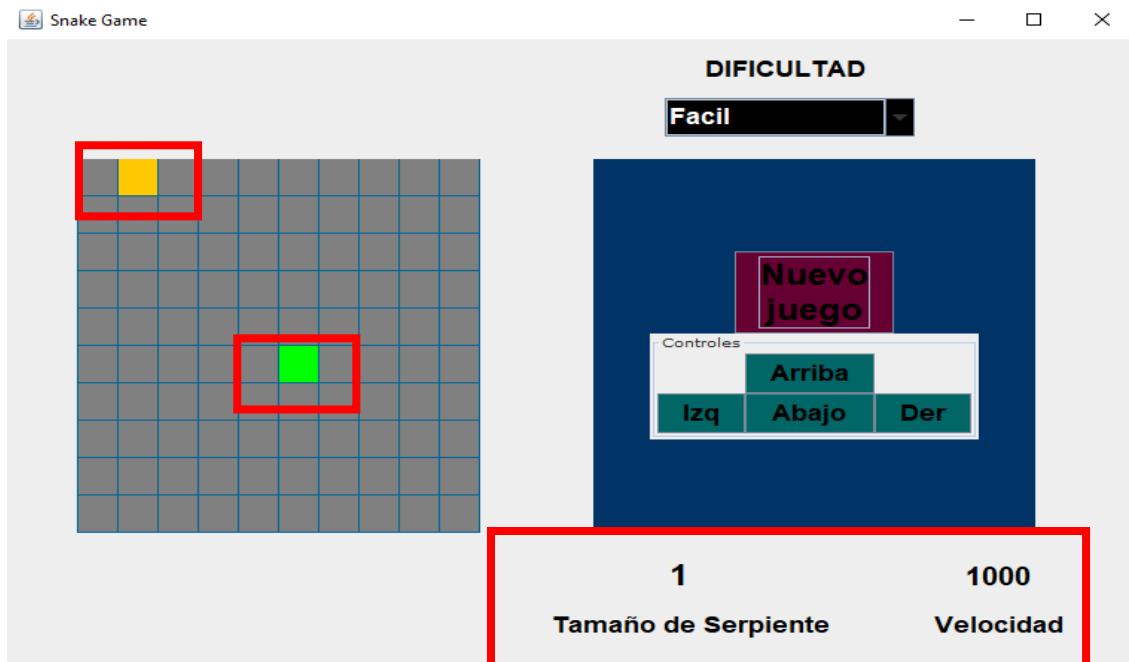


2. Iniciar el juego

Una vez seleccionado la dificultad del juego tendrá que presionar el botón “**Nuevo Juego**” el cual como su nombre lo indica le dará inicio al juego.

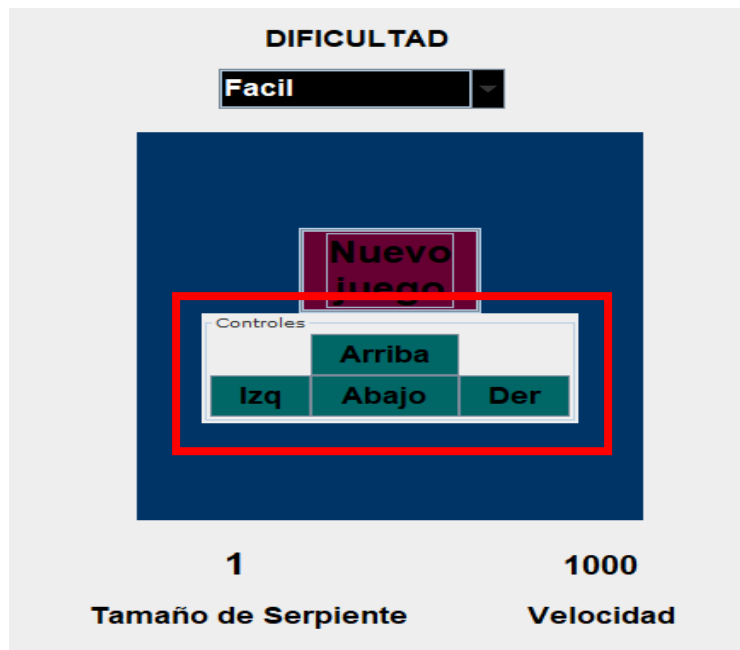


Al haber iniciado el juego se le mostrara un pequeño cuadrado de color verde el cual es su serpiente y un cuadro de color anaranjado que son las frutas que deberá comer. También se le mostrara el tamaño de la serpiente que representa la cantidad de frutas que ha comido juntos con la velocidad de la serpiente.

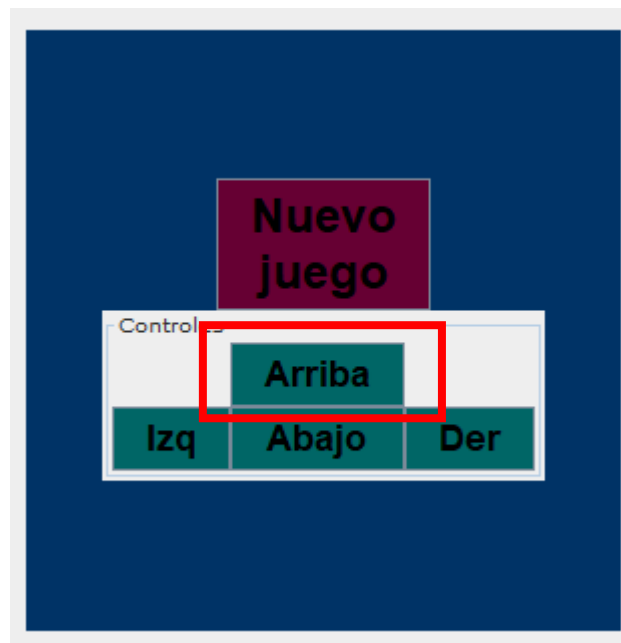


3. Uso de los botones de movimiento

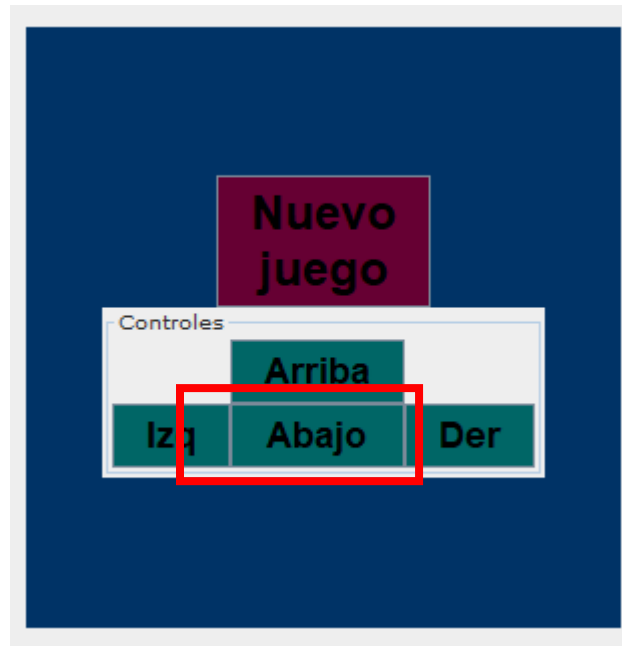
En la ventana emergente del juego se le presenta una serie de botones el cual es llamado **“Controles”**. Como su nombre lo indica esos botones ayudaran al movimiento de la serpiente



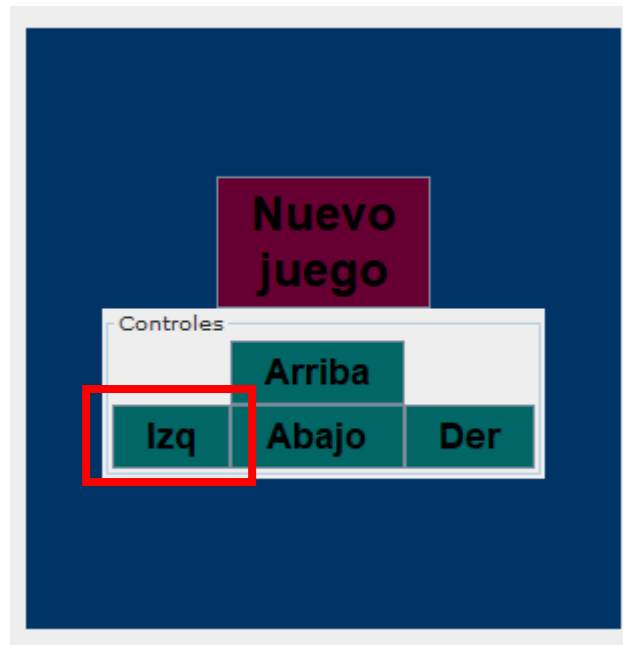
Los botones se dividen en cuatro y cumplen específicamente con lo que se indica ahí. El botón de arriba hace que la serpiente suba.



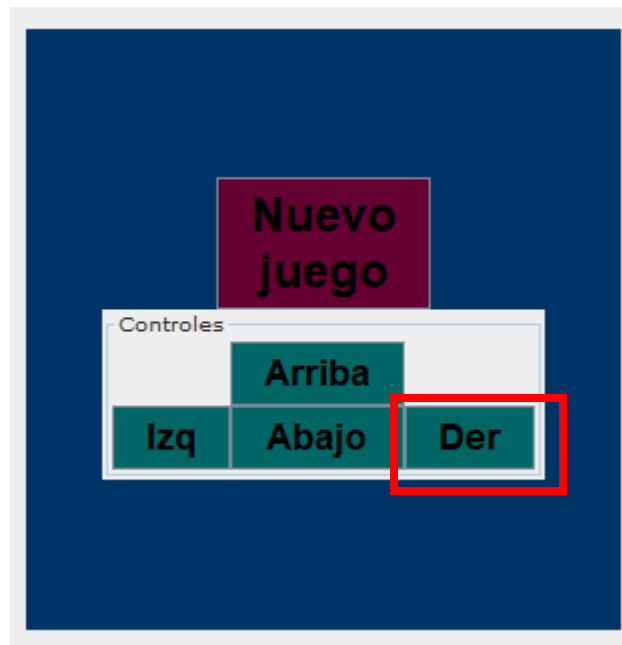
Lo mismo con los demás botones, el de abajo hace que la serpiente baje.



El botón de la izquierda hace que la serpiente se dirija a la izquierda



Y el botón de la derecha hace que la serpiente se dirija hacia la derecha.



Cada que la serpiente coma una fruta aumentara su tamaño teniendo el debido cuidado de no toparse con el fin de la cuadrícula el cual hará que la serpiente muera.

