CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE (CUNOC)

FACULTAD DE INGENIERIA

INTRODUCCION A LA PROGRAMACION 1

PRIMER SEMESTRE

ING. MOISES GRANADOS GUEVARA

MANUAL DE USUARIO (PRACTICA CORTA #1)

LUIS ESTUARDO BOLAÑOS GONZALEZ

No. CARNÉ: 201731766

“MANUAL DE USUARIO”

En el siguiente escrito se brindara una serie de instrucciones al usuario de manera de que si tiene una duda al momento de disfrutar el programa esta sea aclarada gracias a este manual. El programa consta de 4 juegos, ahorcado, un simulador de un partido de baloncesto, juego de cartas y el desafío de las torres de Hanói. Al principio se encontrara con un menú que lo guiara a cada una de las opciones antes mencionadas. Así que paso a paso se irá viendo la utilidad de cada uno de ellos.

AHORCADO:

En este juego se necesitan de 2 jugadores, al jugador 1 lo denominaremos “anfitrión” y este jugador será el encargado de escribir una palabra x no mayor a 10 letras en el juego, al momento de teclear Enter inmediatamente la palabra desaparecerá y es ahí donde es el turno del jugador 2, donde a él le tocara el adivinar la palabra que el anfitrión a escrito, el jugador 2 tiene una cantidad limitada de intentos ya que por cada equivocación que tenga se ira formando un ahorcado bajo de él, si el ahorcado termina de armarse por completo el juego quedara perdido pero si el jugador 2 descubre la palabra antes de que se llegue a formar el ahorcado entonces el jugador 2 ganara. Inmediatamente sin importar si se gane o pierda, después de ello aparecerá un mensaje en pantalla preguntando si quieren jugar de nuevo. 1. Si Cualquier otra tecla. No y el juego regresara al menú principal.

JUEGO DE BALONCESTO

La intención de este juego es simular un partido de basquetbol mediante turnos, aleatoriamente se elige que jugador lanza primero y junto a ello ambos jugadores se tendrán que poner de acuerdo para decidir de cuantos turnos querrán el partido. Suponiendo que el jugador 1 ha sido elegido al azar para lanzar primero, eso significa que el jugador 1 tendrá las opciones de Salto Largo y Salto Corto, el jugador 1 debe elegir entre una de las dos opciones para luego de ello cederle el turno al jugador 2, e inmediatamente a él le aparecerán opciones de defensa, luego de esto mediante un algoritmo se calcula la posibilidad de que la pelota entre o no. Independientemente de esto, procederá a ser el turno del jugador 2 de lanzar y así sucesivamente hasta que se llegue al número de turnos que se había elegido antes, al final del juego se mostrara que equipo de los dos gano.

JUEGO DE CARTAS

Se pide al principio que el jugador ingrese el monto inicial con el que dispondrá al inicio, seguido de esto el casino le presentara 2 números de cartas y será ahí donde el jugador definirá cuanto apostara según las posibilidades que vea que tiene de ganar, si el jugador apuesta más de lo que ingreso en su monto adicional o lo que lleva acumulado, el intento no será posible, el juego termina si y solo si el jugador se queda sin dinero por completo

TORRES DE HANOI

Este juego hace honor al emocionante desafío de las torres de Hanói, el juego consiste en llevar todos los discos de la torre 1 a la torre 3 un intento a la vez, al jugador no se le es permitido mover un disco a una torre donde hay un disco más pequeño en ese instante, tampoco le es permitido mover un disco desde una torre donde justo en ese momento no hay discos, se tiene un rango de 2 a 10 discos, mientras más discos, más difícil de resolver será, el juego termina cuando todos los discos de la torre 1 estén en la torre 3 según el orden establecido, al final de la partida se muestra la cantidad de movimientos que se tuvo que hacer para lograrlo.

Cada juego tiene la opción de volver a jugar si así se desea o sino de regresar al menú, ya en el menú se tiene la opción de terminar el programa por completo o bien elegir otro juego que sea de su atención.