

# Manual de Usuario



Gravitar es un juego vectorial en la que el jugador toma el control de una nave espacial equipada solo con un sistema de disparo simple, y un rayo tractor que servirá de escudo contra proyectiles enemigos, el jugador deberá moverse a través de un sistema solar en el que será perseguido por un par de enemigos, ingresando a los diversos planetas y eliminar a todos los enemigos que se encuentren en la superficie de este.

Además de los enemigos el jugador deberá prestar atención a la cantidad de combustible que posee, ya que si este se acaba, perderá la partida independientemente de la cantidad de vidas que posea, para evitar esto el jugador deberá recolectar las cajas de combustibles dispersas por los planetas.

Independientemente de la cantidad de planetas despejados, la partida finalizará una vez destruida la estación espacial enemiga, o cuando el jugador se quede sin vidas o combustible.

## Índice

Guía de Instalación y ejecución	3
Controles	3
Primera Pantalla - Selección número de Jugadores	4
Segunda Pantalla - Inicio de sesión / Registrarse	5
Tercera Pantalla - Inicio de sesión	6
Cuarta Pantalla – Registro	7
Quinta Pantalla - Modo administrador	8
Sexta Pantalla - Presentación y Tabla de Puntuación	9
Séptima Pantalla - Sistema Solar	10
Octava Pantalla - Combate 1VS1	11
Novena Pantalla – Planetas	12
Decima Pantalla - Pantalla Final	13

## Guía de instalación y ejecución

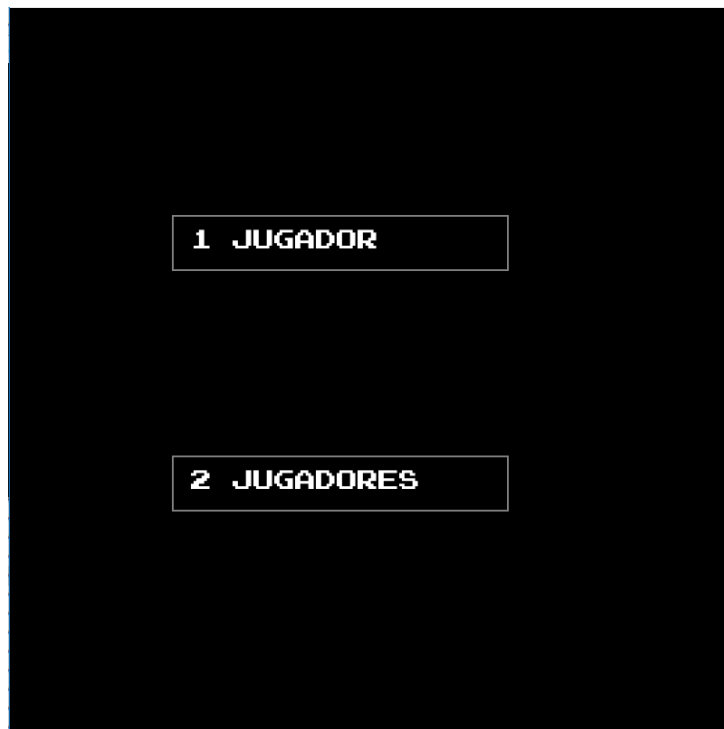
- 1- El juego se distribuye en un formato de archivo comprimido, por lo que el usuario deberá de disponer con anterioridad un programa para la descompresión del archivo (WinRar, 7Zip).
- 2- El archivo del juego se puede descomprimir en una ubicación específica, o mover a dicha ubicación después de descomprimir, esto no afectara al juego, siempre y cuando los archivos internos no sufran ningún tipo de modificación.
- 3- Una vez se tiene guardado/almacenado el juego en donde se desea, para ejecutarlo se deberá de iniciar el ejecutable Gravatar.exe (doble clic o seleccionándolo y presionando ENTER).
- 4- Una vez iniciado el juego, se desplegarán dos ventanas automáticamente, mostrándose una por encima de la otra, la que se muestra encima de la otra es con la que el usuario interactuara durante todo el juego. La otra ventana debe ser ignorada, ya que el cierre de esta producirá el cierre del juego.
- 5- Disfruta jugando Gravatar.

## Controles



## Primera Pantalla

### Selección Número de Jugadores



En esta pantalla se realizara la selección del número de jugadores que habrá de manera simultánea. La pantalla no responderá a ninguna entrada del teclado excepto por la tecla ESC que cerrara la aplicación, por lo que la selección se realizara a través del mouse.

## Segunda Pantalla

### Inicio de sesión / Registrarse



En esta pantalla se realizara la selección de si el usuario desea iniciar sesión o registrarse, también posee la opción de volver a la pantalla anterior (Primera pantalla). La pantalla no responderá a ninguna entrada del teclado excepto por la tecla ESC que cerrara la aplicación, por lo que la selección se realizara a través del mouse.

La segunda imagen representa lo que se verá cuando se seleccione la opción de 2 jugadores y el “Player 1” ya ha iniciado sesión o registrado.

## Tercera Pantalla

### Inicio de sesión

The image displays two side-by-side screenshots of a login interface. The left screenshot shows the initial state with labels 'USER:' and 'PASSWORD:' above empty input fields, and 'CANCEL' and 'OK' buttons at the bottom. The right screenshot shows the same interface after input, with 'LUCIANO' in the user field and '\*\*\*\*' in the password field. An 'ERROR' message is displayed at the top of the right screenshot, indicating a failed login attempt.

En esta pantalla el usuario deberá ingresar su nombre de usuario (NickName) y contraseña, la cual permanecerá oculta mediante asteriscos (“\*”), en los respectivos recuadros.

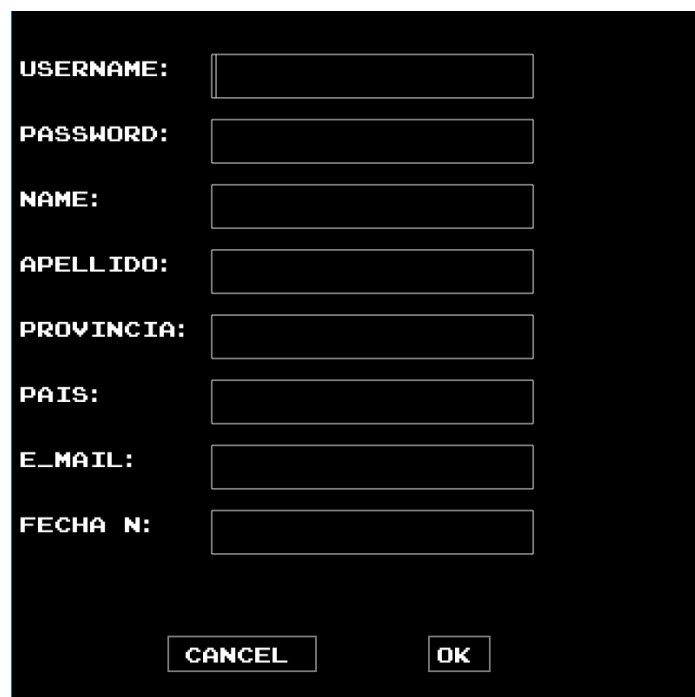
En caso de que uno de los campos ingresados no sea correcto, se mostrará el mensaje “ERROR” en la parte superior de la pantalla, tal como se muestra en la imagen de la derecha. Esto mismo ocurrirá si el jugador no posee créditos para jugar, siendo el mensaje mostrado en este caso el siguiente : “NO CREDITS” .

Esta pantalla si posee atajos de teclado, siendo estos la tecla “TAB” para cambiar la selección del recuadro en el que se desea escribir , la tecla “ESC” la cual en este caso hará que se vuelva a la pantalla anterior (Segunda pantalla), esto también puede realizarse presionando el botón “CANCEL” y por último la tecla “ENTER” la cual hará que se ejecute la validación de los campos ingresados, si estos son correctos se procederá al juego, siempre y cuando todos los jugadores hayan iniciado sesión, esto también puede realizarse presionando el botón “OK”.

Si se ingresa el nombre de usuario y contraseña se accederá a la pantalla de modo administrador (Quinta pantalla).

## Cuarta Pantalla

### Registro



A registration form titled "Registro" with a black background. It contains eight text input fields, each preceded by a label in white uppercase letters: "USERNAME:", "PASSWORD:", "NAME:", "APELLIDO:", "PROVINCIA:", "PAIS:", "E\_MAIL:", and "FECHA N:". At the bottom of the form are two buttons: "CANCEL" on the left and "OK" on the right, both with white text on a black background.

En esta pantalla el usuario deberá ingresar todos los datos pertinentes para el registro, en los respectivo recuadros.

En caso de que el nombre de usuario que elija no esté disponible o no se cumplan los requisitos de los campos, se mostrara el mensaje "ERROR" en la parte superior de la pantalla.

Esta pantalla si posee atajos de teclado, siendo estos la tecla "TAB" para cambiar la selección del recuadro en el que se desea escribir , la tecla "ESC" la cual en este caso hará que se vuelva a la pantalla anterior (Segunda pantalla), esto también puede realizarse presionando el botón "CANCEL"

Siempre y cuando todos los campos hayan sido llenados correctamente y todos los jugadores hayan iniciado sesión, se procederá al juego.

## Quinta Pantalla

### Modo administrador

USERNAME:	<input type="text" value="LUCIANO"/>
PASSWORD:	<input type="text" value="ALFA123"/>
NAME:	<input type="text" value="LUCIANO"/>
APELLIDO:	<input type="text" value="LUSVARGHI"/>
PROVINCIA:	<input type="text" value="SALTA"/>
PAIS:	<input type="text" value="ARGENTINA"/>
E_MAIL:	<input type="text" value="LUSVARGHI"/>
FECHA N:	<input type="text" value="23/10/1997"/>
CREDITOS:	<input type="text" value="9"/>
<input type="button" value="CANCEL"/> <input type="button" value="DELETE"/> <input type="button" value="APPLY"/> <input type="button" value="NEXT"/>	

Esta pantalla está reservada para el administrador, como se muestra en la imagen, esta pantalla muestra toda la información del usuario, la cual se podrá modificar a voluntad del administrador.

Para aplicar los cambios se debe presionar el botón “APPLY” y en caso de que algún campo al modificarse no cumpla los requisitos de este, se mostrara en la parte superior de la pantalla el mensaje “ERROR”, caso contrario se procederá a visualizar el siguiente usuario.

Al presionar el botón “DELETE” se borrara toda la información del usuario que se está visualizando y se pasara al siguiente usuario.

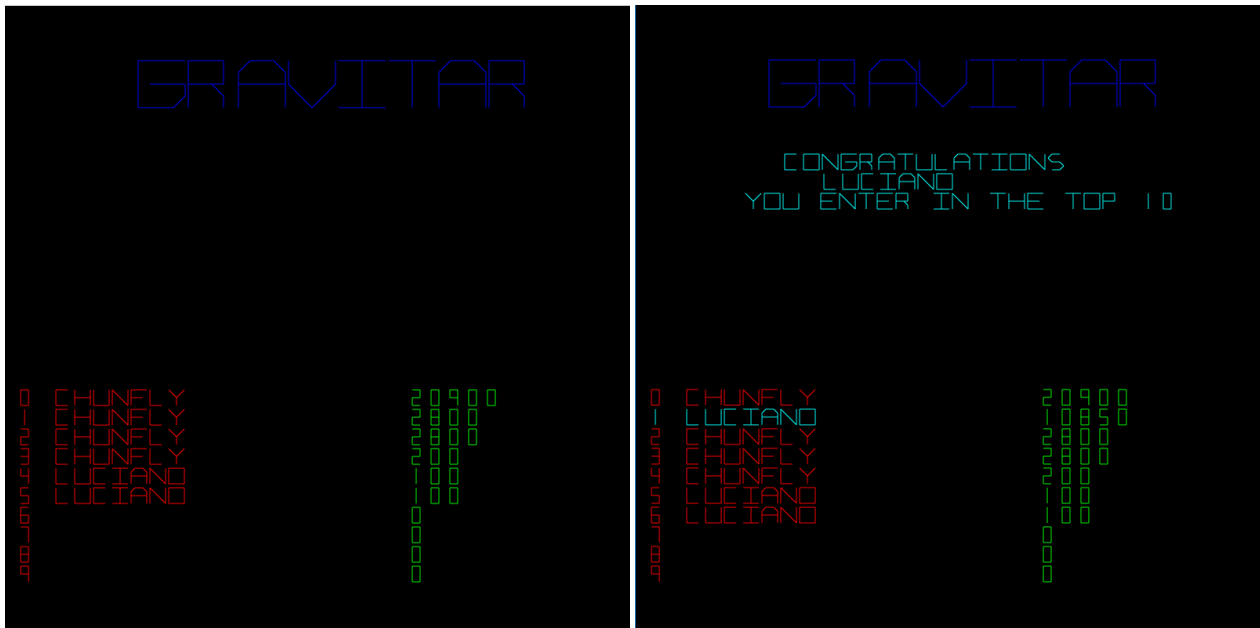
El botón “NEXT” se utiliza para ir cambiando la visualización de los diferentes usuarios. Si no hay más usuarios para visualizar, se pasara automáticamente a la pantalla anterior (Tercera pantalla).

Al presionar la tecla “ESC” o al presionar el botón “CANCEL” se pasara a la pantalla anterior (Tercera pantalla).



## Sexta Pantalla

### Presentación y Tabla de Puntuación



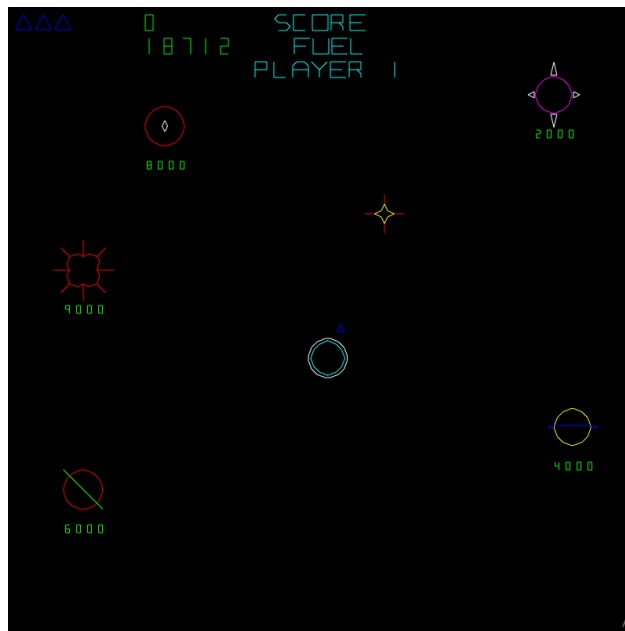
En esta pantalla se puede ver el nombre del juego, seguido de la tabla de puntuación, esta pantalla se muestra antes y después de iniciar una partida.

Adicionalmente la pantalla al mostrarse después de una partida le dirá al usuario si este ha entrado o no en el top 10 de la tabla de puntuaciones, y si este es el caso resaltara su nombre en esta como se ve en la imagen de la derecha.

La pantalla no posee comandos por teclado o mouse, exceptuando la tecla "ESC" que cerrara el programa y tiene una duración de 5 segundos.

## Séptima Pantalla

### Sistema Solar



Pantalla de juego, a través de esta el jugador se desplazara entre los diferentes planetas y entrara en estos para eliminar a todos los enemigos que este posea (Novena Pantalla), teniendo que tener cuidado con la estrella del sistema, la cual ejerce una fuerza gravitacional hacia sí misma, y si el jugador entra en contacto con esta morirá, adicionalmente habrá 2 enemigos que aparecerán en un con un margen de tiempo indeterminado desde la estación espacial enemiga, estos enemigos buscaran cazar al jugador, por lo que se dirigirán hacia donde este se encuentre, lanzando proyectiles en el proceso y si uno de estos impacta con el jugador este morirá excepto que este tenga activado el “tractor” en el momento de la colisión. Si uno de los enemigos choca contra el jugador estos entraran en el modo combate 1VS1 (Octava pantalla). El jugador rebotara contra los márgenes de la pantalla

En la parte superior izquierda de la pantalla se muestran la cantidad de vidas que posee el jugador, a la derecha de estas se muestra la puntuación actual del jugador y debajo de esta el combustible que posee.

En la parte superior central, por debajo de las palabras “SCORE” y “FUEL”, se muestra cual es el jugador que posee el mando de la nave, este texto cambiara al pasar 5 segundo y pasara a mostrar la puntuación que debe obtener el jugador para ganar una vida extra.

## Octava Pantalla

### Combate 1VS1

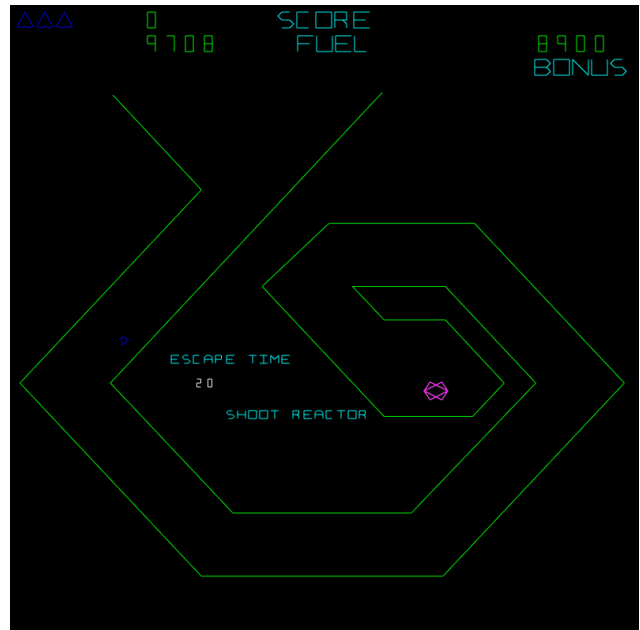
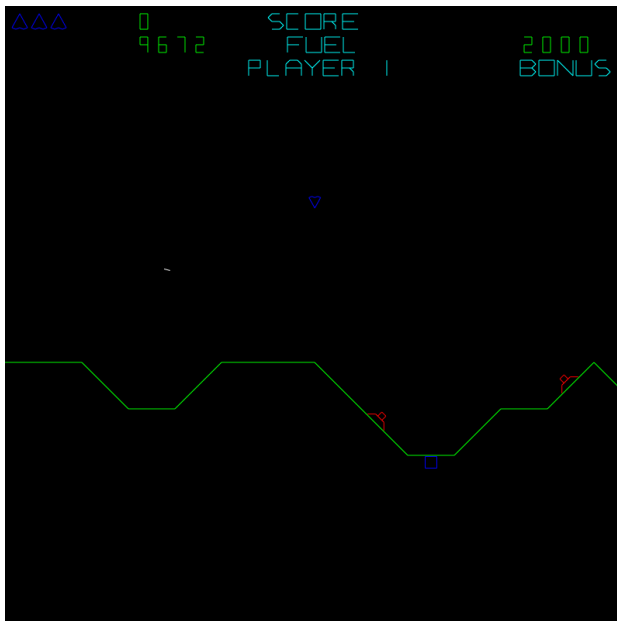


Esta pantalla está pensada para desarrollarse un combate 1VS1 entre el jugador y un enemigo “Sola”, este encuentro finalizara cuando uno de los dos muera o cuando el jugador se quede sin combustible. El jugador rebotara contra los márgenes de la pantalla.

En la parte superior se puede ver la misma información que la mencionada en la Séptima Pantalla

## Novena Pantalla

### Planetas



Pantalla de juego, en esta el jugador se moverá a través de la superficie de un planeta mediante un scroll horizontal, siendo el objetivo del jugador eliminar todos los enemigos del nivel, excepto si es la estación espacial enemiga, en la cual tendrá que disparar al rector antes de que se acabe el tiempo.

En todos los planetas excepto la estación espacial y el asteroide, además de los enemigos que se encuentran en la superficie, aparecerán de manera aleatoria otros enemigos, los cuales se moverán por el escenario, tendiendo a esta a media altura de este, y moviéndose horizontalmente por la pantalla.

En la parte superior de la pantalla, además de mostrarse lo mencionado en la Séptima Pantalla, en la esquina superior derecha se muestra la bonificación de puntuación del mapa, la cual ira bajando en 100 cada 5 segundos. Adicionalmente en la sección que muestra que jugador tiene el control de la nave, el texto cambiara a "MISSION COMPLETE" cuando se hayan eliminado a todos los enemigos de la superficie. Esto no aplica para la estación espacial.

En todos los mapas, independientemente de si cumples su condición de victoria o no, al chocar contra el margen superior de la pantalla, se volverá a la pantalla del sistema (Séptima pantalla). Si se cumple la condición de victoria, el planeta desaparecerá del sistema

## Decima Pantalla

### Pantalla Final



Pantalla que indica el final de la partida con un mensaje de agradecimiento por jugar, adicionalmente se le indican al usuario cuantos créditos le quedan.

La pantalla dura 5 segundos.