

Hanes

Manual de usuario



Hanes

Villalobos Ensaldo, Luis; Melquicedec, Luis
Vicente Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño
Programación Estructurada, Lenguaje de Programación Python

Núñez Yepiz, Pedro

05 de junio 2023

INTRODUCCIÓN

El manual presentado a continuación cuenta con la finalidad de hacer notar al usuario los elementos presenten al utilizar el videojuego “Hanes”, de modo que se explican a continuación

1. Antes de comenzar

Se recomienda que lea las instrucciones en caso de tener alguna duda o comprender el funcionamiento de alguna parte en el videojuego.

Para mayor comprensión se recomienda que se lea el manual acompañado de un adulto para comprender dudas en caso de que surjan.

El juego requiere el uso únicamente de un mouse o ratón, como periféricos, para mayor aprovechamiento se recomiendan bocinas para completar la experiencia.



Comenzar a Jugar

Cuando se tenga el material necesario para la ejecución del juego y este haya compilado, simplemente tendrá que correrlo mediante un ejecutable o función dentro del compilador

La primera pantalla denota 3 botones “start” que inicia la siguiente pantalla o “exit” en caso de querer salir, además de un boton de sonido que silencia la musica.



Figura 1. Menú de inicio del videojuego



Figura 2. "START".



Figura 3. Selección "EXIT".



Figura 4. Mute

Una vez iniciado se presenta la segunda pantalla

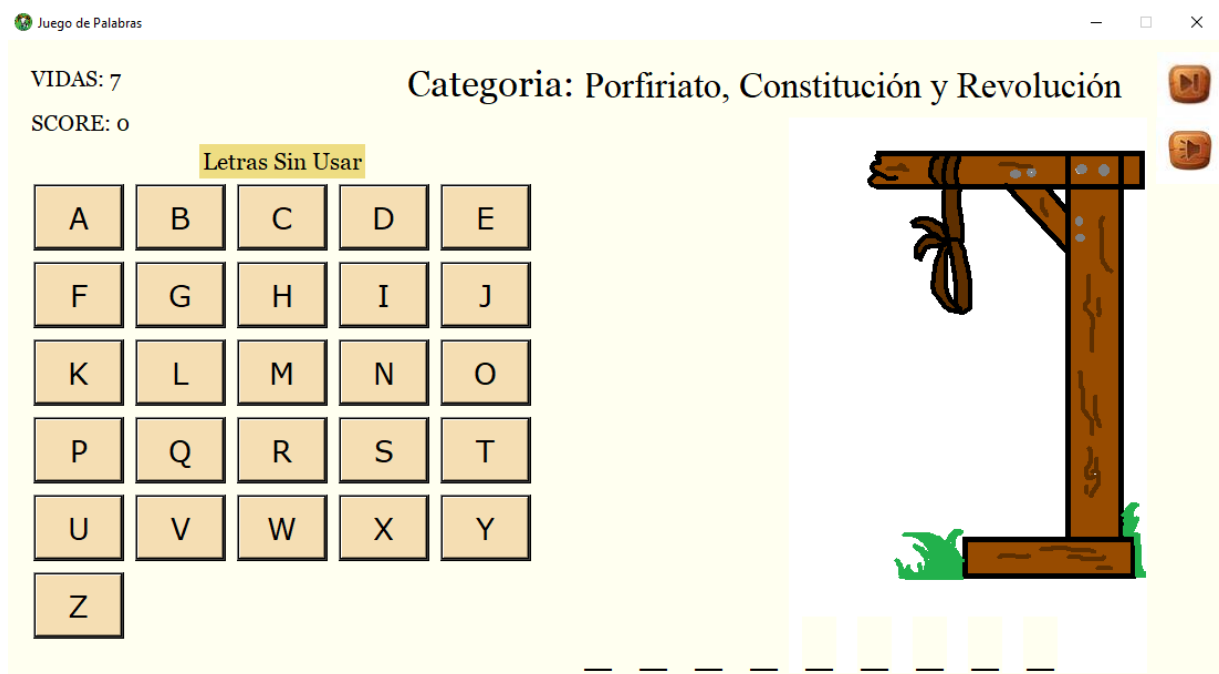


Figura 5 .- Ventana de juego

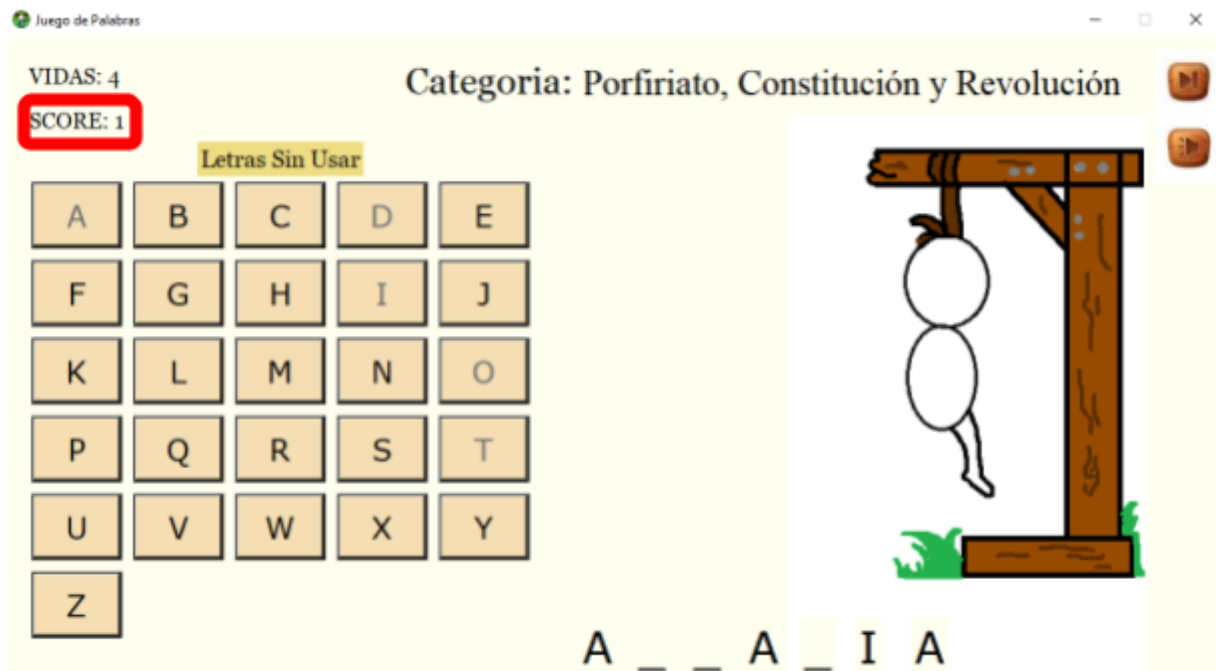


Figura 5 .- Puntos

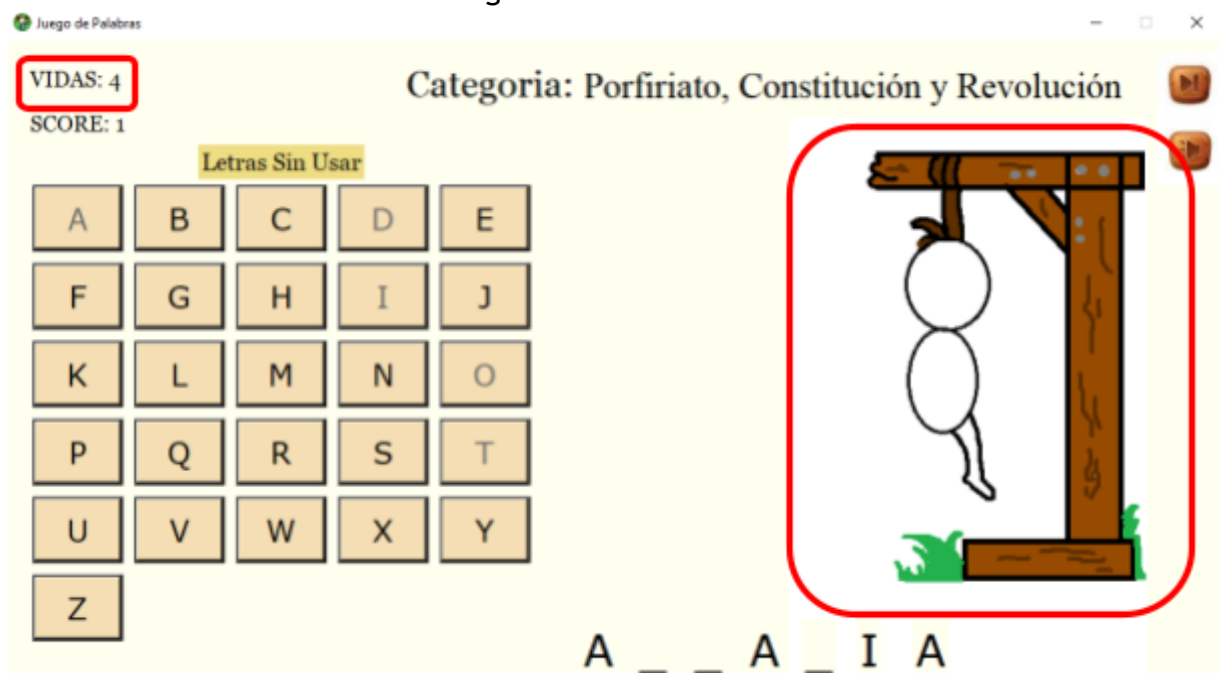


Figura 6.- Vidas

Se representan con un número y gráficamente con la cantidad de partes del cuerpo dibujadas en el monito

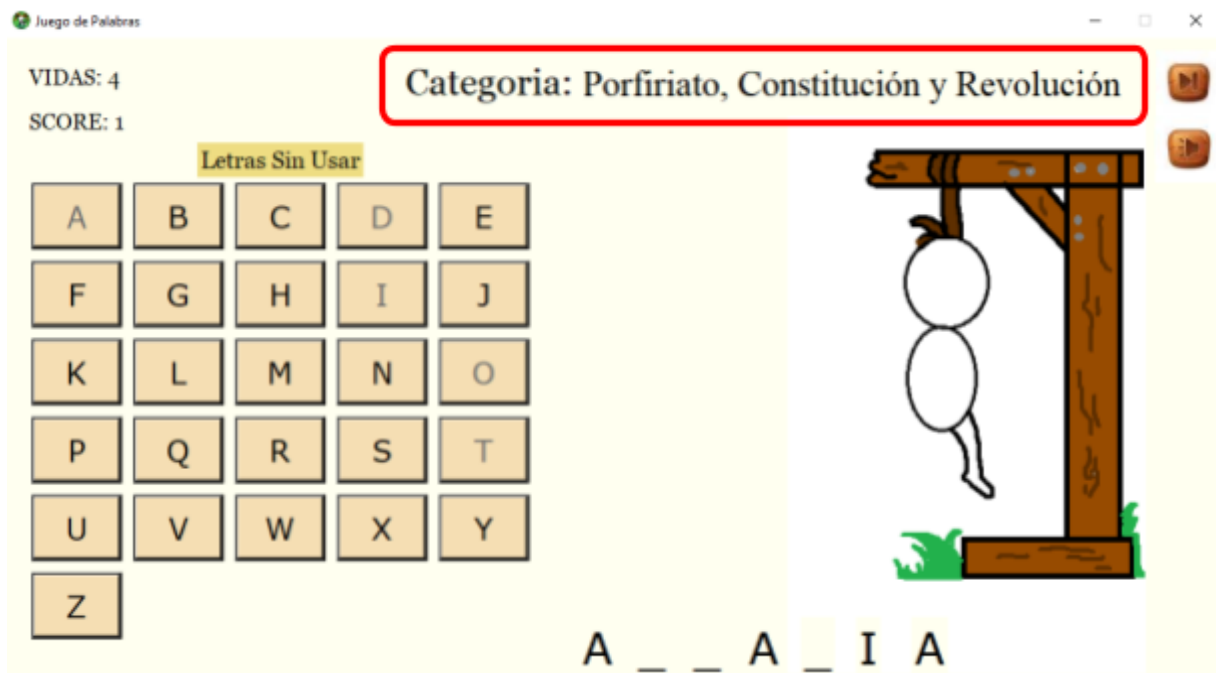


Figura 7 .- Categoría de las palabra

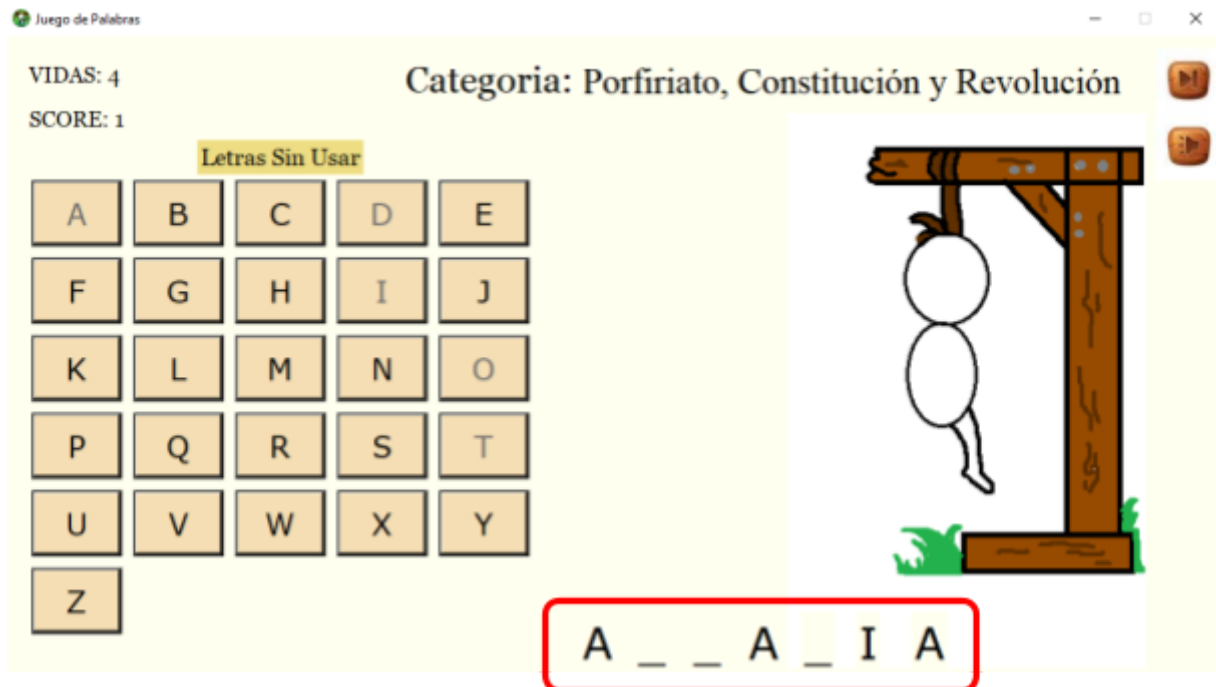


Figura 8 .- Letras avanzadas

Son las letras escogidas por el jugador que resultaron en el avance de la palabra

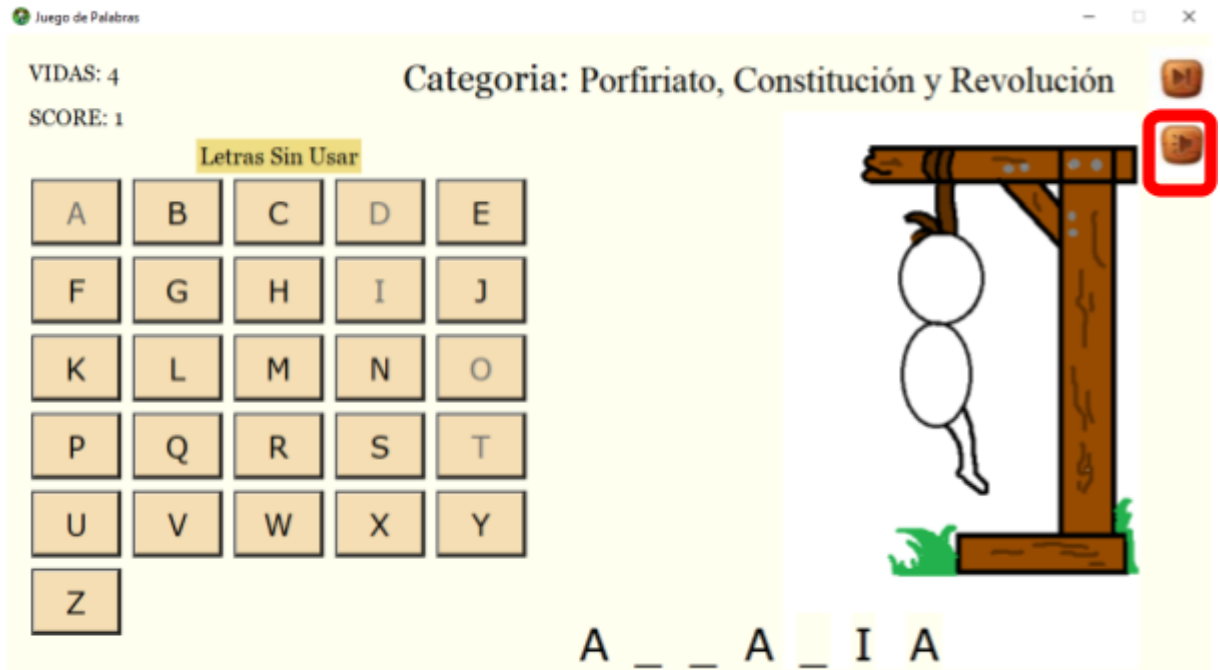


Figura 9.- Quitar música.



Figura 10.- Siguiete palabra

Se puede presionar en cualquier momento, aunque no se haya completado la palabra o perdido todas las vidas.

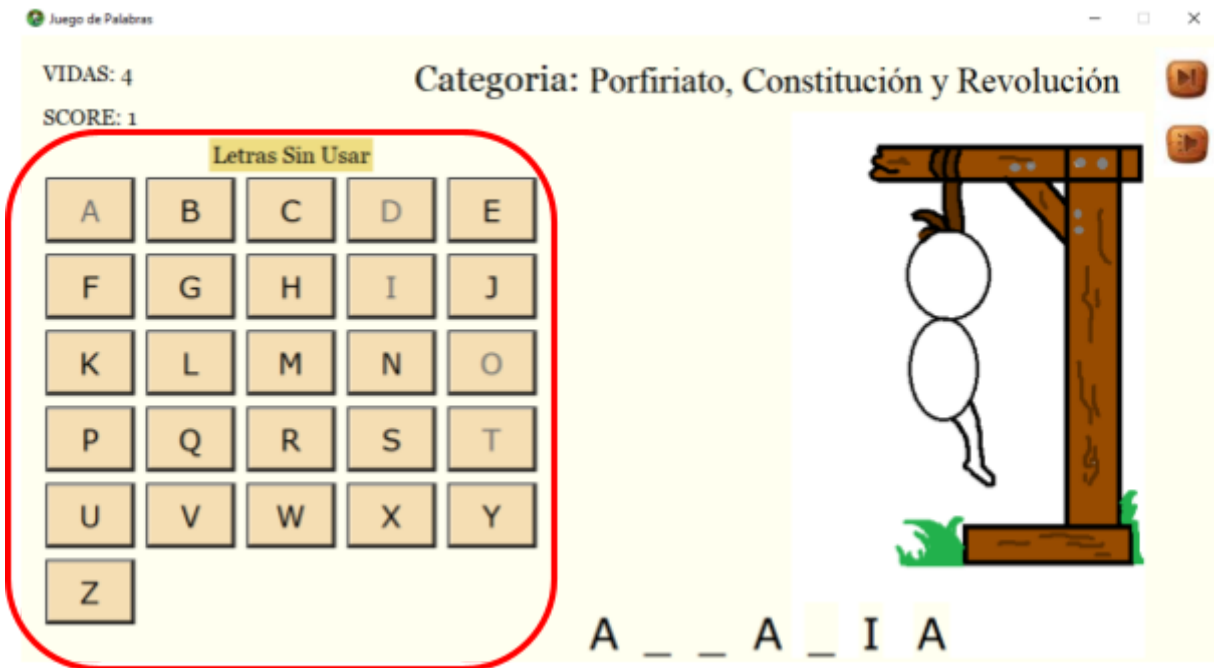


Figura 11.- Letras

Estas son las que puede escoger el usuario y las escogidas previamente se encuentran deshabilitadas que se denotan por un color más opaco.



Figura 12.- Pantalla de Victoria

Una vez completada la palabra se muestra una imagen con algunos datos y hasta que el usuario esté listo para continuar presiona el botón de siguiente palabra



Figura 13.- Pantalla de derrota

Esta pantalla aparece al terminar con todas las vidas y al igual que con la figura anterior esta se mantendrá hasta que el usuario esté listo para continuar



Figura 14.- No hay mas palabras

Si el jugador completa todas las palabras, ya sea por pasarlas todas o encontrarlas, se mostrará el mensaje anterior y lo único por hacer será cerrar el juego