

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Sistemas Operativos 1
Laboratorio

Manual de Usuario
Practica 2
Space Invaders

Luis Aroldo Morales Noriega
201020944
20/09/2016

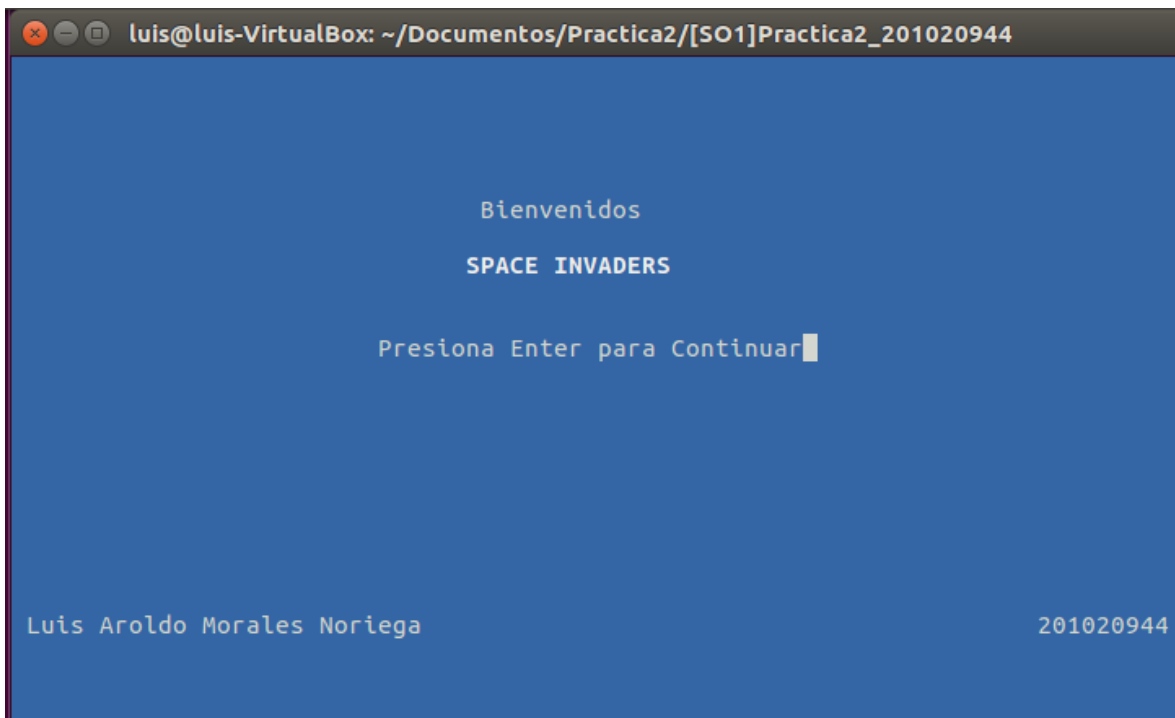
Space Invaders

La práctica realizada trata sobre el manejo de memoria compartida entre instancias de un juego llamado space invaders, el juego maneja varias pantallas que se mostraran más adelante, el funcionamiento de estas pantallas o el juego en si se aplican algoritmos para el manejo de nuestra memoria compartida como los son semáforos y dekker así es como funciona nuestro juego.

A continuación, se muestran las funcionalidades del juego, así como las diferentes pantallas con las que tenemos que interactuar.

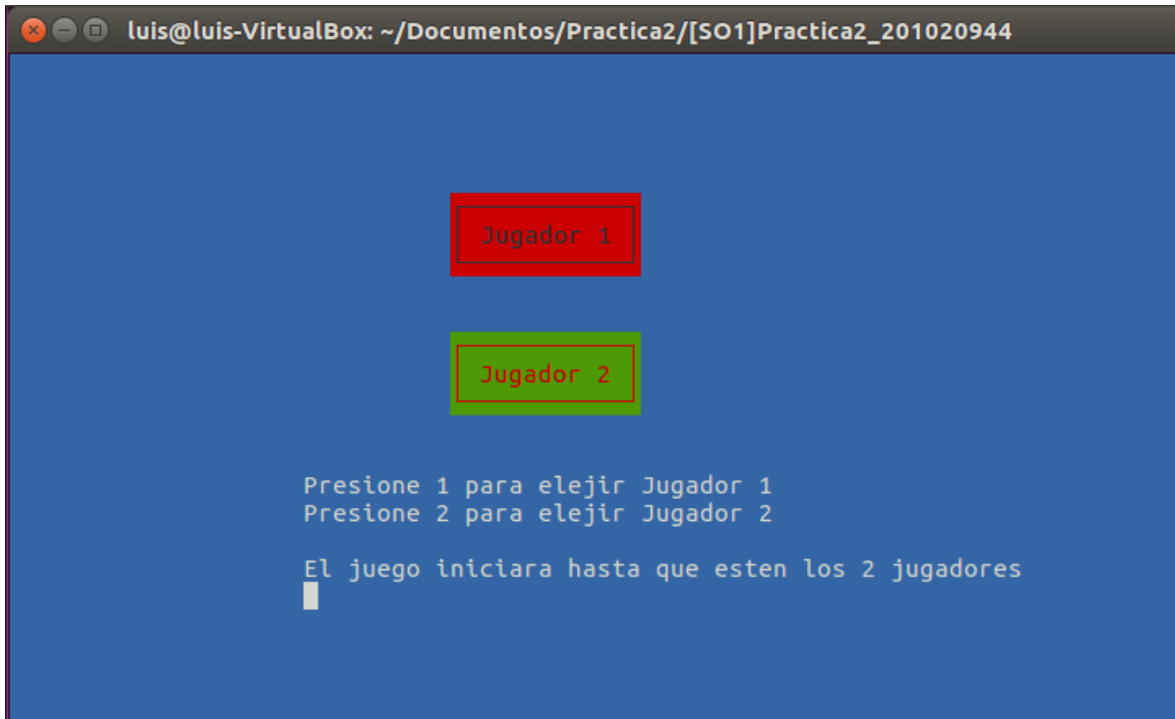
Bienvenida:

En esta sección, la pantalla inicial del juego se muestra un mensaje de bienvenida y presionando la tecla enter podemos continuar.



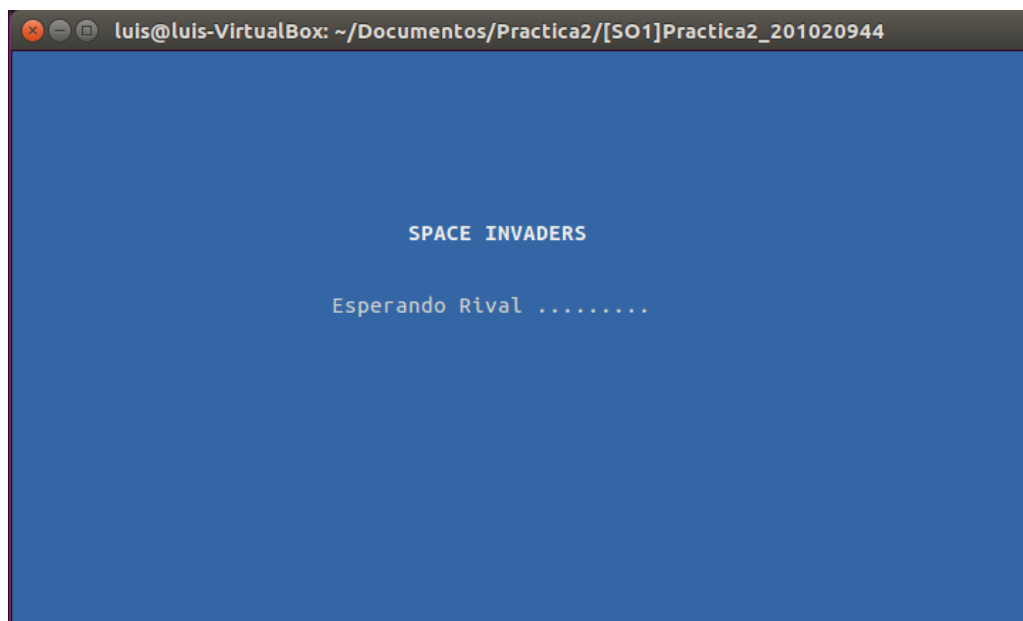
Selección de Jugador:

En esta pantalla podemos seleccionar el jugador que deseamos ser con el numero 1 seleccionamos al jugador 1 y con el numero 2 seleccionamos al jugador 2.



Espera:

Cuando somos el primer jugador en seleccionar nos muestra una pantalla de espera y termina hasta que el segundo jugador selecciona.



Pantalla de Juego:

En esta pantalla podemos visualizar en juego en si, donde podemos jugar moviéndonos hacia la izquierda con la tecla "a" y moviéndonos hacia la derecha con la tecla "d", como se ve en la imagen se muestran invasores que podemos eliminar disparándoles con la tecla "w" hacia la posición donde se encuentren, de lado derecho se muestran 3 secciones, arriba se muestra nuestra puntuación según el jugador que escogimos, en la parte de en medio se muestra el tiempo que a transcurrido al momento de jugar y en la parte de abajo se muestra la puntuación del jugador rival.



Fin del Juego:

Por ultimo tenemos la pantalla que nos muestra el fin del juego con el resumen del jugador ganador y para terminar el juego se puede presionar la tecla "T".

