

Universidad de San Carlos de Guatemala.

Facultad de Ingeniería.

Escuela de Ciencias y Sistemas.

Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1 Sección A

Ing. Otto Rene Escobar Leiva.

Aux. Oscar Rolando Bernard Peralta.

MANUAL USUARIO PROYECTO FINAL.

Marvin Eduardo Catalán Véliz.

201905554.

Guatemala, 1 de abril de 2022.

INDICE

DESCRIPCIÓN.	3
REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA SU FUNCIONALIDAD.	3
EJECUCIÓN DEL JUEGO.	3
FLUJO DE PROGRAMA	3
MENU PRINCIPAL	4
INICIAR PROGRAMA.	4

DESCRIPCIÓN.

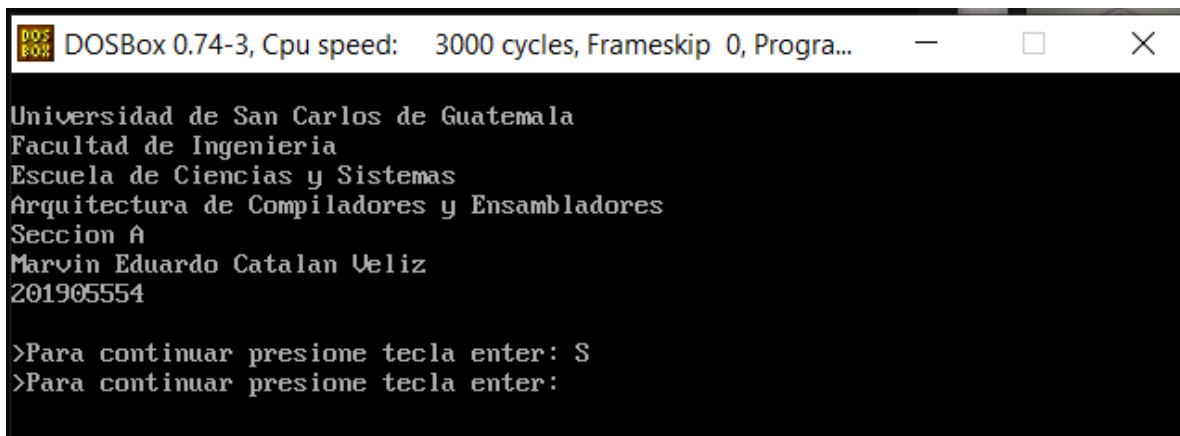
Esta es una variante del clásico y famoso juego galala, dentro del juego podremos encontrar distintos niveles y en cada nivel distintos enemigos también podremos encontrar posibles desplazamientos.

REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA SU FUNCIONALIDAD.

- DosBox 074-3
- MASM 6.11

EJECUCIÓN DEL JUEGO.

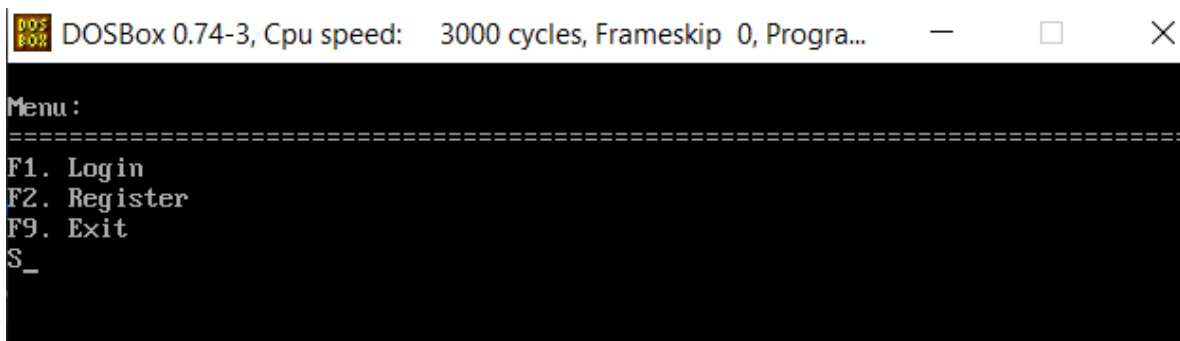
Iniciar Dosbox y ejecutar el comando *main.exe*.



DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...

```
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingenieria
Escuela de Ciencias y Sistemas
Arquitectura de Compiladores y Ensambladores
Seccion A
Marvin Eduardo Catalan Veliz
201905554

>Para continuar presione tecla enter: S
>Para continuar presione tecla enter:
```



DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...

```
Menu :
=====
F1. Login
F2. Register
F9. Exit
S_
```

FLUJO DE PROGRAMA

Como podemos observar luego de ejecutar el programa y mostrarnos los datos del desarrollador queda a la espera de la tecla *ENTER* para que pueda continuar al menú principal.

MENU PRINCIPAL

Al momento de presionar la tecla hablada anteriormente el programa queda a la espera de que se ingrese alguna de las tres opciones que se encuentran en el menú, cabe resaltar que si no se ingresa una opción válida solamente se volverá a mostrar el menú y así será hasta que se ejecute una opción válida del menú.

INICIAR PROGRAMA.

Si deseamos utilizar la primera opción no podremos debido a que no hemos realizado nuestro registro entonces como primer paso debemos presionar la tecla F5, esta para poder registrarnos.

Register (Registro).

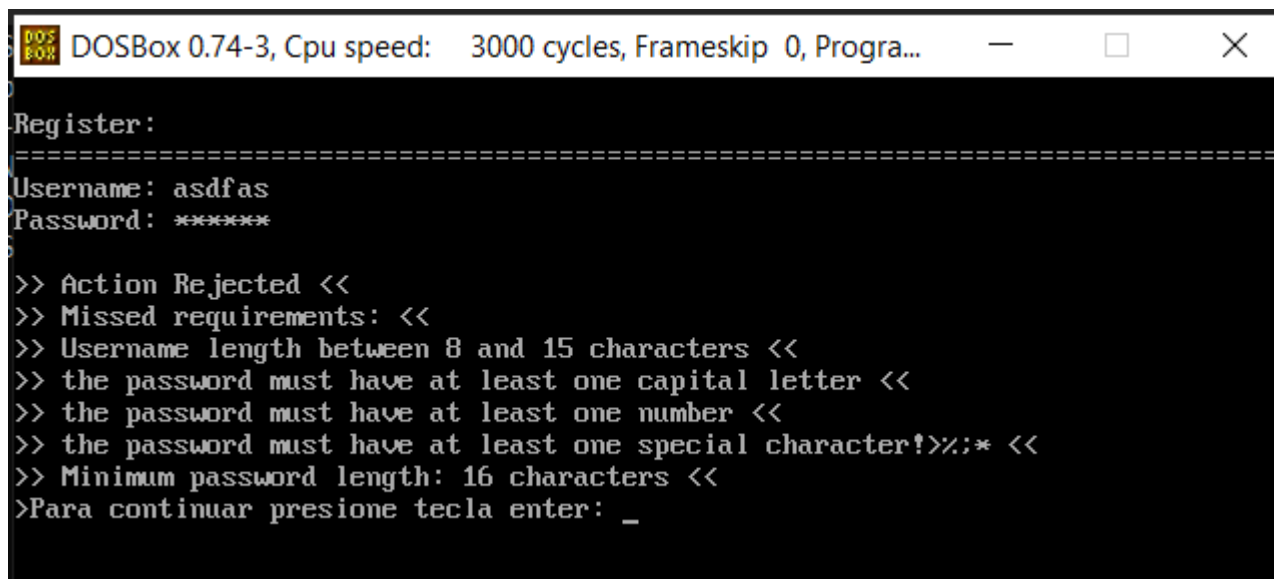
Luego de presionar la tecla F5 se nos presentara el registro, dentro de el veremos que nos pide nombre de Usuario y Password. El nombre de Usuario a ingresar no debe de existir y debe de cumplir con lo siguiente:

- El nombre no debe iniciar con un número.
- La longitud del nombre debe ser mayor a 8 caracteres pero menor a 16 caracteres.
- El nombre si puede contener guiones (-), guines bajos (_) y puntos (.).

Despues de haber ingresado un nombre de Usuario procederemos a ingresar nuestra contraseña la cual de igual manera que el nombre de Usuario debera respetar las siguientes condiciones:

- La contraseña debe de contener al menos una letra mayuscular.
- Debe de contener un número.
- Debe de contner al menos un carácter especial como por ejemplo: signo de admiraciòn (!), signo mayor qué (>), signo de porcentaje (%), punto y coma (;) y asterisco (*).
- Debe contar una longitud minima de 16 caracteres y una maxima de 20 caractes.

Luego de haber ingresado estos datos correctamente ya podremos proceder a realizar nuestro respectivo logueo (Inicio de sesión).



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
Register:
=====
Username: asdfas
Password: *****

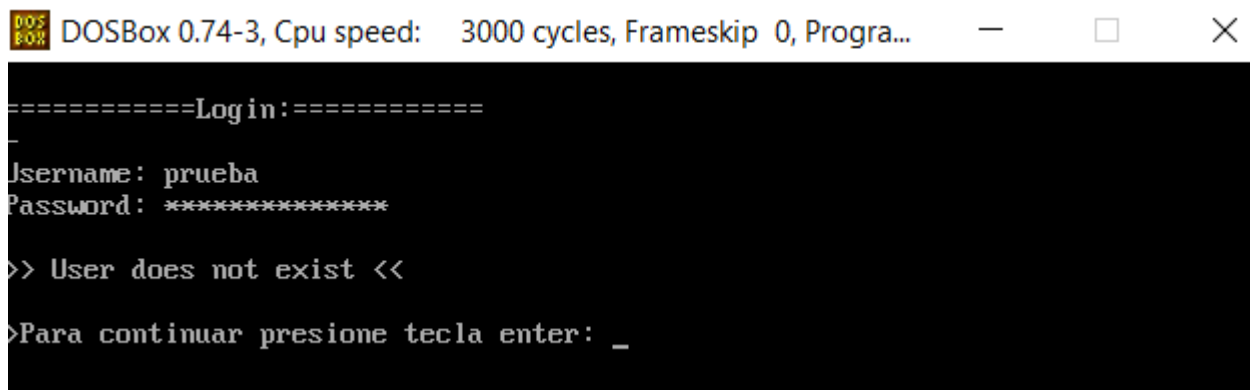
>> Action Rejected <<
>> Missed requirements: <<
>> Username length between 8 and 15 characters <<
>> the password must have at least one capital letter <<
>> the password must have at least one number <<
>> the password must have at least one special character!>:* <<
>> Minimum password length: 16 characters <<
>Para continuar presione tecla enter: _
```

Login (Inicio de sesión).

Regresamos al Menú y presinamos la tecla F1.

Habiendo teclado esta tecla se nos presentara el login, dentro de este debemos ingresar nuestro nombre de Usuario y Contraseña tal y como lo hemos registrado en caso de haber un error el programa lo notificara.

Importante: Si ingresamos la contraseña incorrectamente más de 3 veces el programa procedera a bloquear el usuario, si este caso se presentara debiera comunicarse con él administrador para que este procesa a realizar el respectivo desbloqueo.



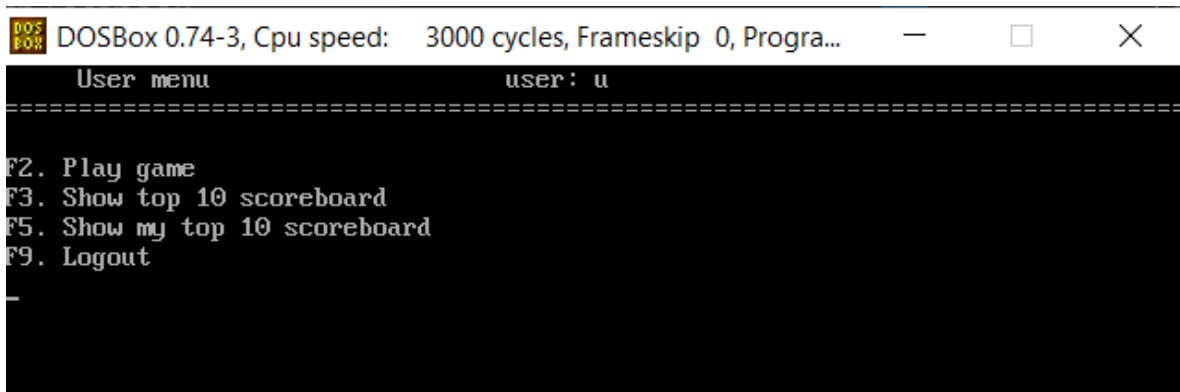
```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
====Login:====
=====
Username: prueba
Password: *****

>> User does not exist <<

>Para continuar presione tecla enter: _
```

Menú Usuario.

Habiendo realizado nuestro inicio de sesión se nos presentara un segundo Menú el cual pertenece al menú de usuario en el cual encontraremos las siguientes opciones.



En la primera opción presionando la tecla F2, podremos iniciar el juego.

Juego.

El juego consiste en una variación clásica del juego galaga, en la pantalla del lado izquierdo podremos observar los siguientes datos: nombre de usuario, nivel en curso, punteo actual, tiempo de juego y las vidas. Debemos presionar la barra espaciadora para poder darle inicio al juego.

Con el juego ya iniciado debemos de presionar las flechas izquierda y derecha del teclado para poder manipular la nave y para poder disparar debemos presionar la barra espaciadora.

Niveles.

En todos los niveles debemos esquivar todas las naves estas para poder pasar de nivel, pero para poder generar puntos debemos de realizar lo siguiente:

Nivel 1: En este nivel debemos esquivar las naves enemigas de color amarillo y verde las cuales poseen un nivel superior a nosotros, pero las naves enemigas de color azul las debemos derribar esto para poder conseguir puntos.

Nivel 2: En este nivel se nos agregara un 2do cañon el cual puede derribar las naves enemigas de color verde, realizamos el mismo procedimiento que en nivel 1 únicamente que en este nivel ya podemos derribar las naves enemigas de color verde.

Nivel 3: En este nivel de igual manera que en el anterior se nos agregara un cañon con el cual podremos derribar las naves de color amarillo, el juego culminara al momento de ya no haber naves enemigas en pantalla.



Pausa.

Para que el usuario pueda poner en pausa el juego debe de presionar la tecla (ESC). Al haber presionado esta tecla se nos presentara el menu de usuario.



Reanudar.

Para poder reanudar el juego debemos de presionar nuevamente la barra espaciadora, habiendo presionado la barra el juego continuara.

Salir.

Para poder salir del juego debemos encontrarnos en pausa y presionar la tecla(ESC). Al momento de cerrar el juego nuestro puntaje se guardara.

Top 10 general.

En la segunda opción presionando la tecla F3, podremos visualizar el top general de puntos de todos los jugadores, en este top nos podremos visualizar alcanzamos un puntaje algo en el juego.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra... — □ ×
```

```
=====
Top 10 Scorboard                                user: u
=====
```

Rank	Player	N	Points	Time
1	eduardo	2	12500	329
2	eduardo	2	11000	1389
3	User1234567	3	10000	178
4	Usuario_prueba	3	6100	65
5	Usuario_prueba	1	2000	126
6	User123456	2	1500	300
7	User1234567	3	1300	197
8	eduardo	1	1000	135
9	eduardoo	1	1000	138
10	eduardo.or	2	900	350

```
>Para continuar presione tecla enter: _
```

Top 10 personal.

Para poder ingresar a esta opcion debemos de presionar la tecla **F5**, habiendo presionado esta tecla se nos presentara el top 10 personal, este permancera vacia hasta haber iniciado partida, ya habiendo jugado una partida este top se actualzara de forma automatica.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra... — □ ×
```

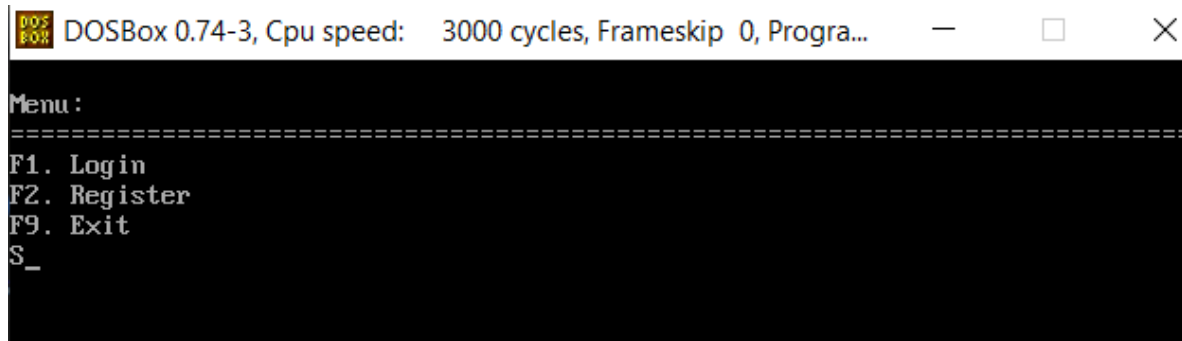
```
=====
My Top 10 Scorboard                             user: u
=====
```

Rank	Player	N	Points	Time
------	--------	---	--------	------

```
>Para continuar presione tecla enter: _
```


Cerrar sesión.

Para poder cerrar sesión debemos de presionar la tecla **F9**, al momento de presionar esta tecla y dar enter nos regresara al menu principal.

**Salir.**

Para poder salir del juego debemos de presionar la tecla F9.