

MANUAL DE USUARIO

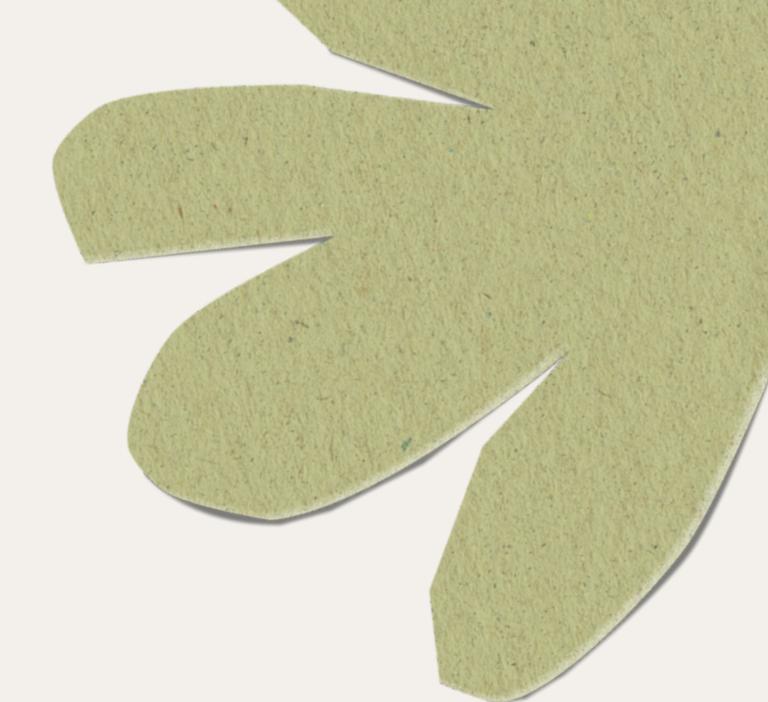
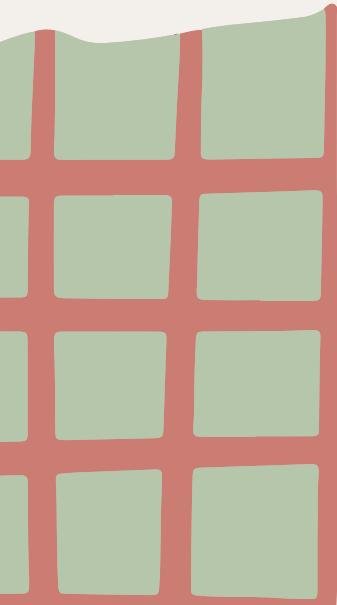
INTRODUCCIÓN

Este programa ofrece una suite de mini juegos desarrollados en Java.

Permite a los usuarios jugar:

- Tres en Raya (Totito)
- Carreras (simulación aleatoria)
- Adivina el Número

El programa también guarda la información básica del jugador (nombre, edad, username) y muestra una lista de jugadores registrados.



REQUISITOS DEL SISTEMA

- Tener instalado Java 8 o superior.
- Acceso a una terminal/consola para ejecutar el programa.
- Archivo compilado Main.class o un .jar ejecutable.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

1. Descargar el archivo fuente Main.java o compilado Main.class.
2. Compilar (si no está compilado):javac Main.java.
3. Ejecutar:java Main.
Opcional: si tienes un .jar ejecutable, puedes correrlo con:java -jar MiniJuegos.jar.

Uso del programa

1. EJECUCIÓN DIRECTA CON PARÁMETRO

Si al ejecutar el programa se pasa un parámetro, se abrirá directamente el juego indicado.

Ejemplo:

java Main tres #Ejecuta el Tres en Raya.

java Main carreras #Ejecuta Carreras.

java Main adivina #Ejecuta Adivina el Número.

2. MENÚ PRINCIPAL (SIN PARÁMETRO)

SI NO SE PASA PARÁMETRO, APARECERÁ EL MENÚ PRINCIPAL CON OPCIONES:

1. Tres en Raya
2. Carreras
3. Adivina el Número
4. Ver jugadores registrados
5. Salir

El usuario deberá ingresar el número de la opción deseada.

REGISTRO DE JUGADOR

Al inicio de cada juego, el sistema solicitará datos al jugador:

- Nombre
- Edad
- Username

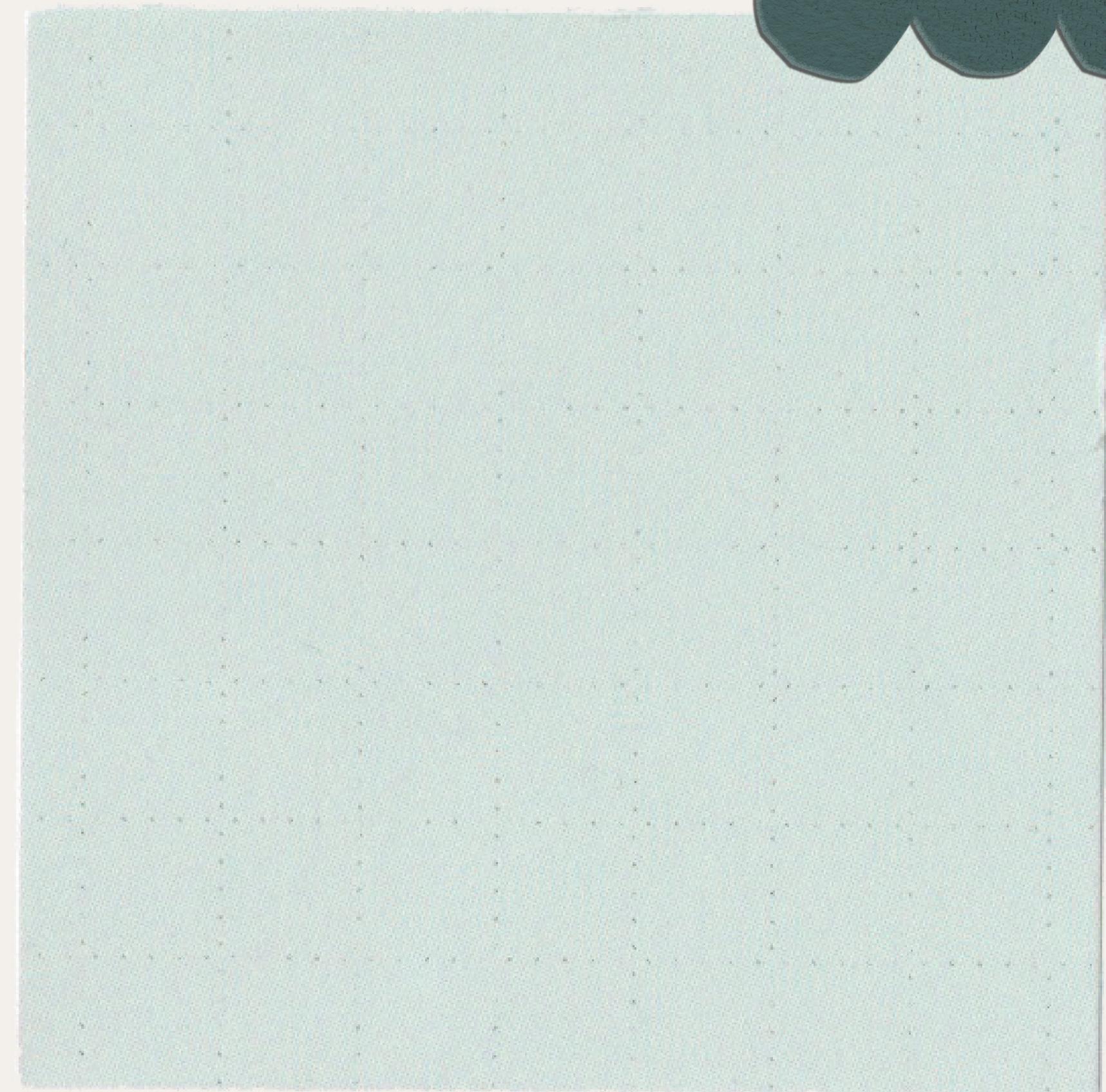
Estos datos se almacenan en memoria mientras dure la ejecución y se pueden consultar en la opción 4 del menú.



DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

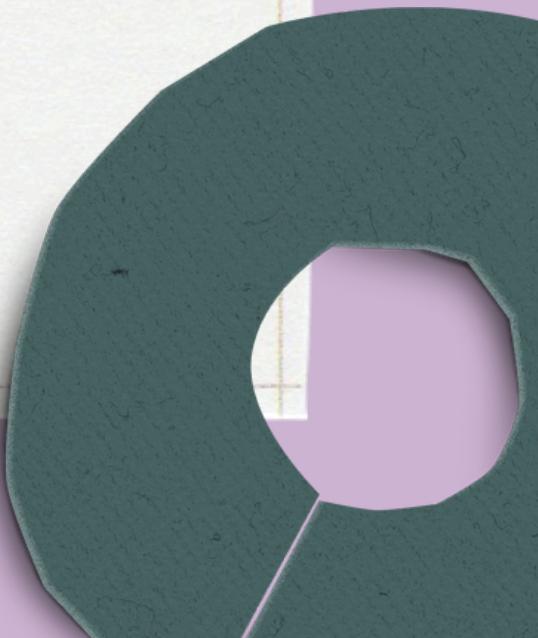
1. Tres en Raya (Totito)

- Juego clásico de tablero 3x3.
- El jugador compite contra otro jugador.
- Se turnan para colocar "X" y "O".
- El primero que logre tres en línea (horizontal, vertical o diagonal) gana.
- Si no quedan espacios y no hay ganador, es empate.



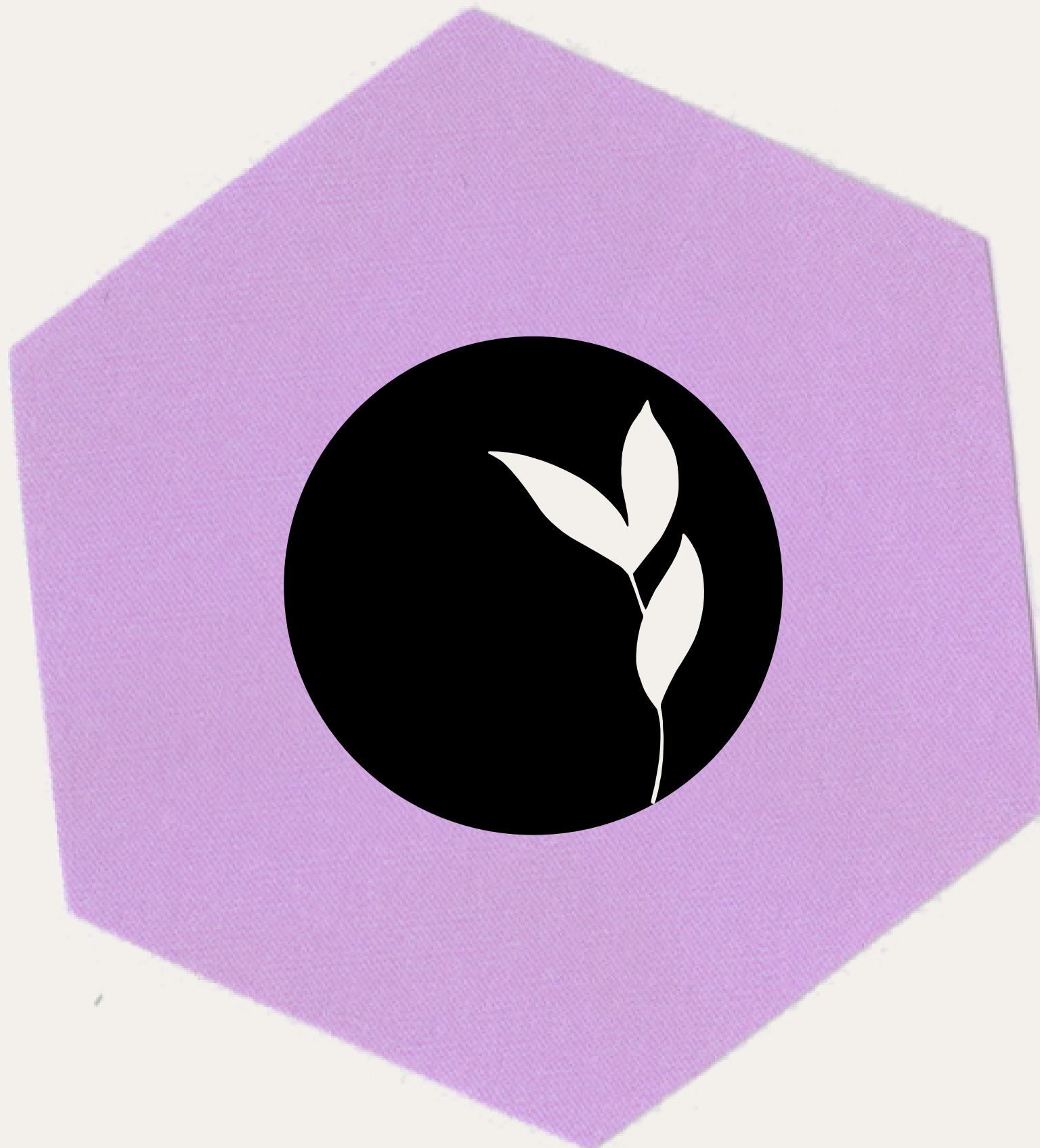
2. CARRERAS

- Simulación aleatoria de una carrera con varios competidores.
- El sistema muestra el avance de cada competidor.
- Se declara un ganador aleatorio al final.



3. ADIVINA EL NÚMERO

- El sistema genera un número aleatorio dentro de un rango.
- El jugador debe adivinarlo introduciendo intentos.
- El programa indica si el número ingresado es mayor o menor que el secreto.
- El juego termina cuando el jugador acierta.

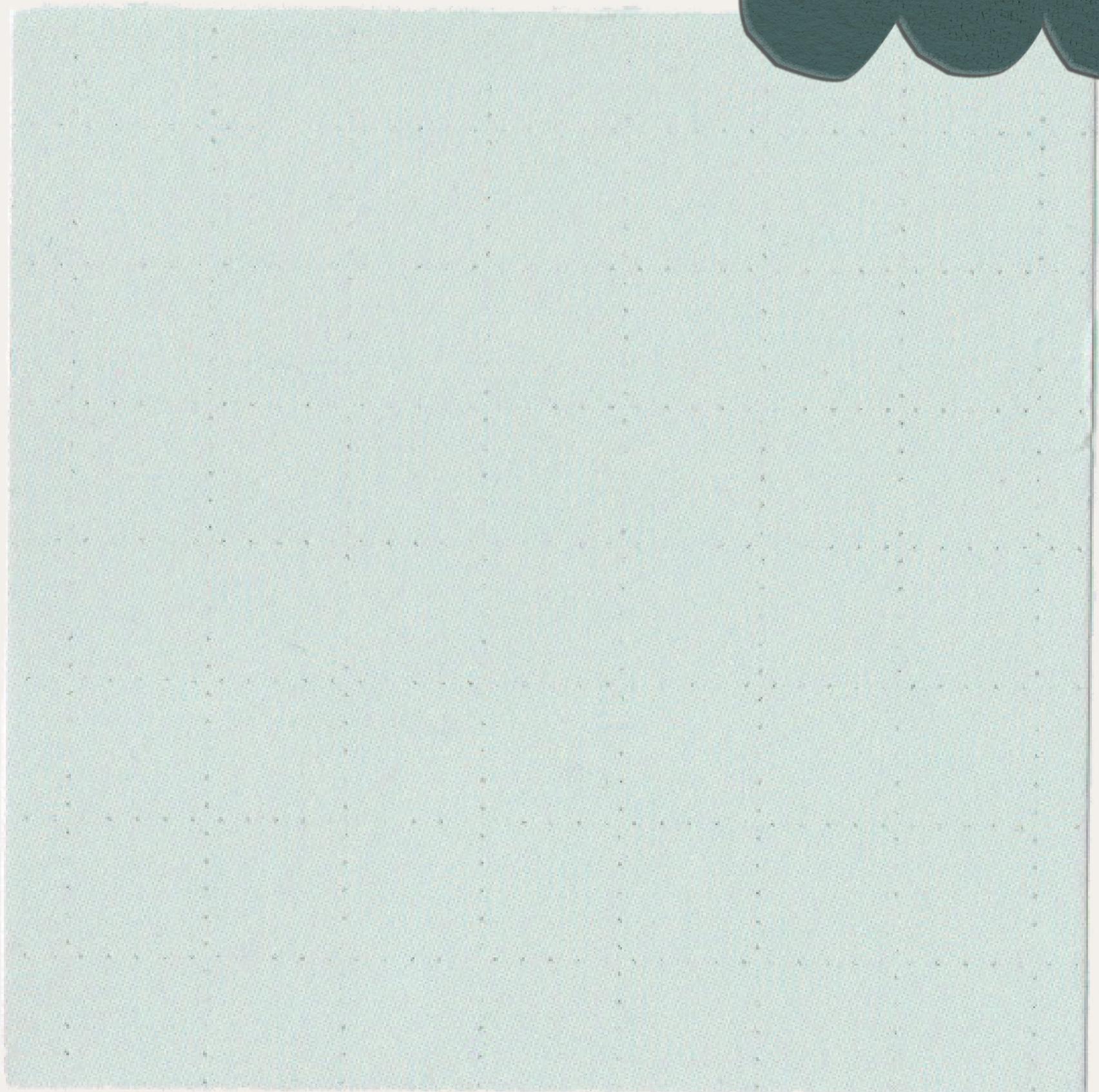


4. VER JUGADORES REGISTRADOS

Lista todos los jugadores que han ingresado sus datos en la sesión actual.

5. SALIR

Termina la ejecución del programa.



EJEMPLO DE USO

Bienvenido a la Galeria de Juegos

Seleccione una opción:

1. Tres en Raya
2. Carreras
3. Adivina el Número
4. Ver jugadores registrados
5. Salir

Usuario ingresa: 1

Ingresé su nombre: Ana

Ingresé su edad: 20

Ingresé su username: ana123

Se inicia el juego Tres en Raya.



CRÉDITOS

Este programa fue desarrollado por petición del cliente GamePlay, integrando varios juegos sencillos en un solo sistema.(Realizado por Neky Quiej)