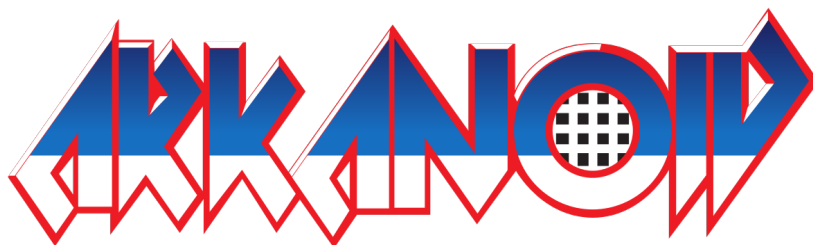


# Manual Técnico



REALIZADO POR:

Sebastián Flores Iraheta 00196919

Andres Enrique Lopez Rodriguez 00136419

César Antonio Roque Castro 00015319

Edgardo Josué Morán Jiménez 00127019

## Contenido:

Aspectos generales .....	3
Objetivo.	
Descripción general.	
Software.	
UML .....	5
Diagrama Relacion Entidad.....	6
Diagrama Relacional .....	7
Diagrama de Casos de uso .....	8
Conceptos Tecnicos .....	9
Clases implementadas.	
Nomenclaturas .....	10
Excepciones .....	11
Excepciones.	

## Aspectos Generales

### Objetivo:

Presentar el sistema desarrollado explicando las herramientas que se utilizaron durante su creación.

### Descripcion general:

El juego consiste en controlar una pequeña plataforma apodada Nave Espacial, que impide que una bola salga de la zona de juego, haciéndola rebotar. En la parte superior hay ladrillos o bloques, que desaparecen al ser tocados por la bola.

Cada vez que cambia de pantalla hay distintas variaciones como los tipos de ladrillo; Los ladrillos blindados necesitan dos golpes para ser destruidos y acumulan dos puntos, mientras que

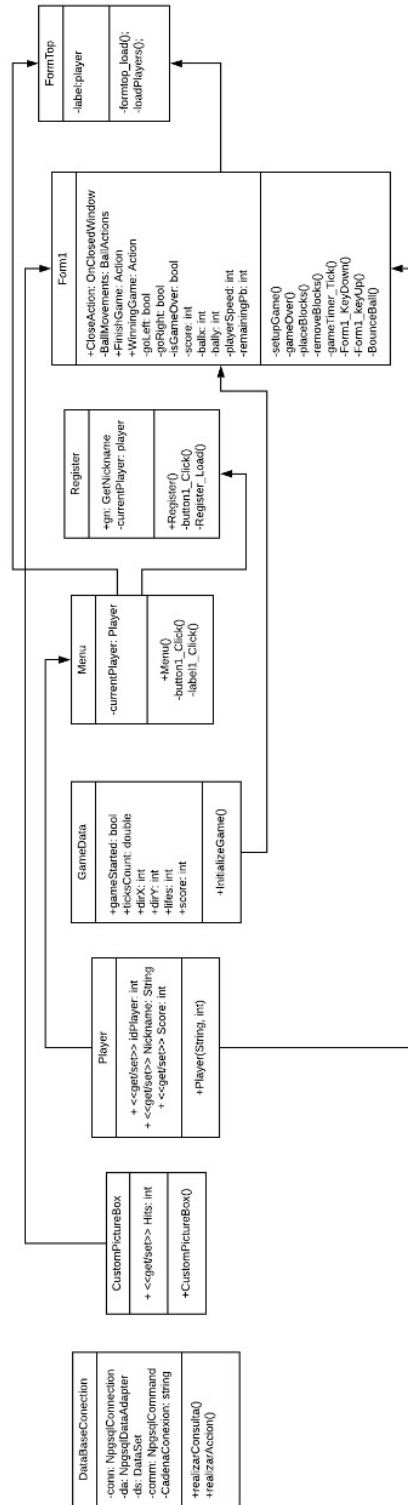
los demas solo necesitan un golpe para ser destuidos y acumulan un punto.

Cuando no queda ningún ladrillo, el juego se acaba.

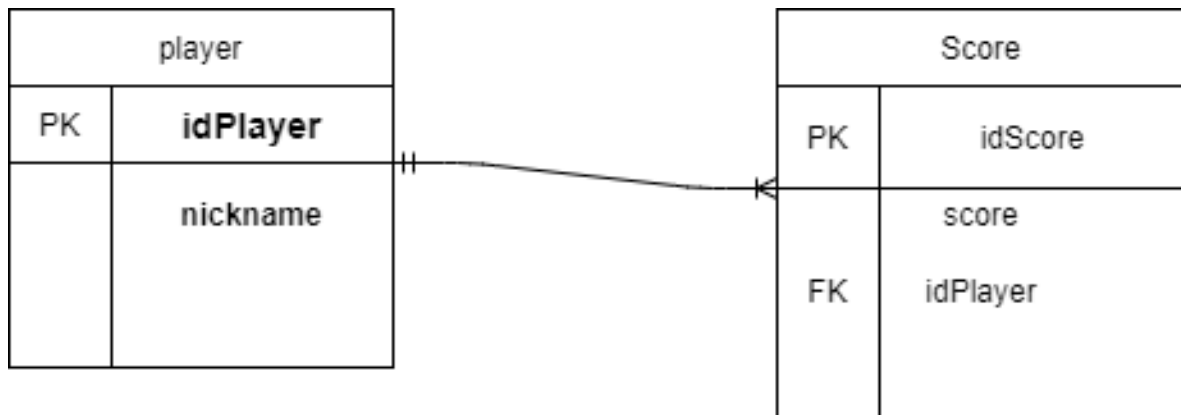
## Software:

Git Hub:	Repositorio en linea.
Trello:	Administrador de proyecto.
Visual Studio Community:	IDE.
Lucidechart:	Herramienta de diagramación.
MySql:	Base de datos.

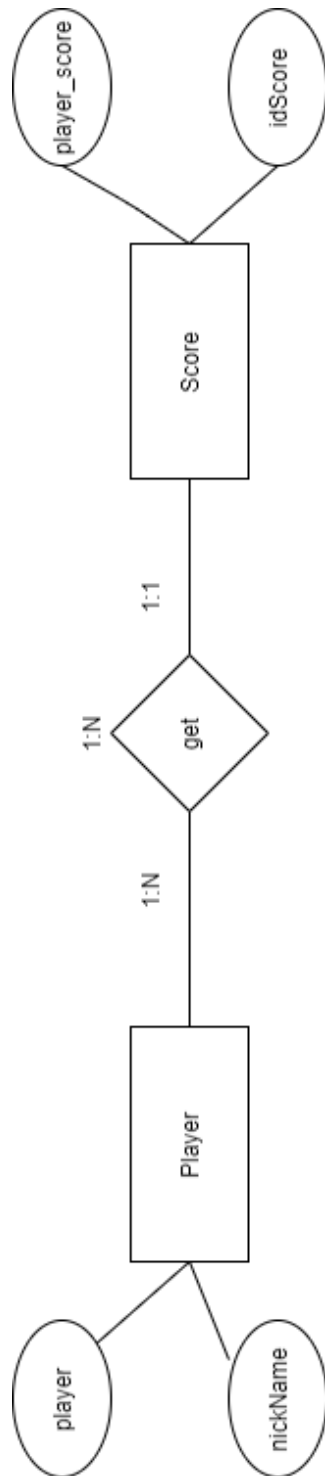




## Diagrama Relacion Entidad

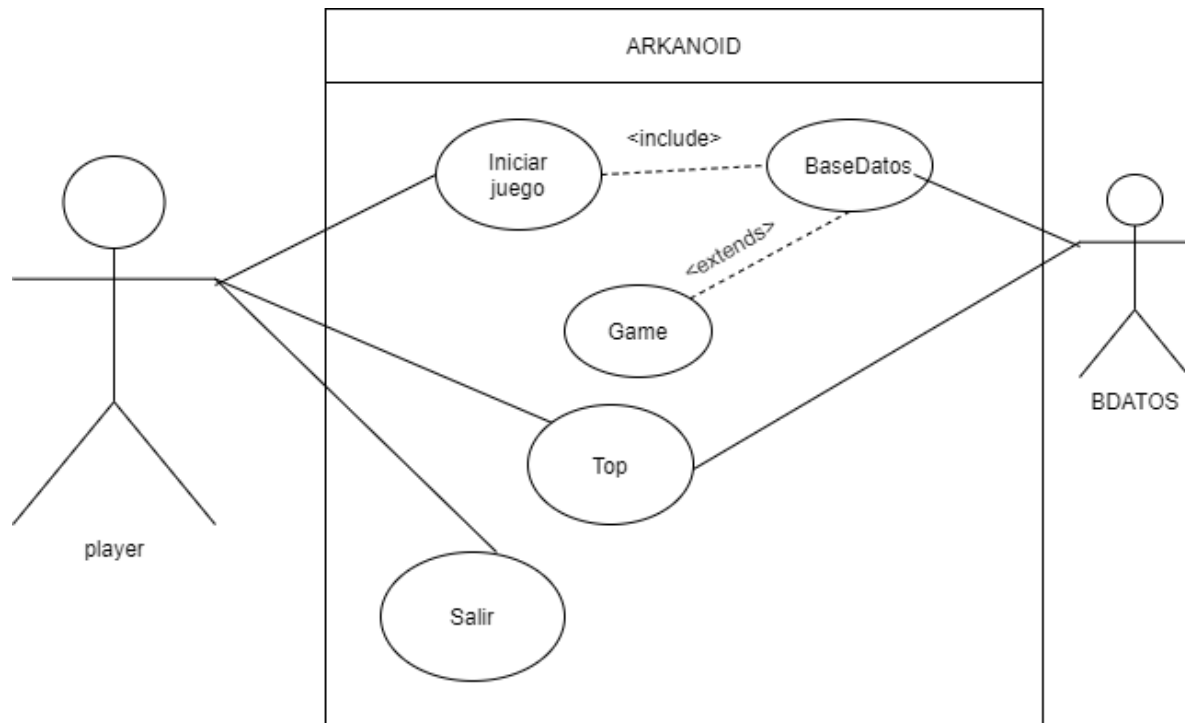


## Diagrama Relacional





## Diagrama Relacional



## Conceptos Tecnicos

### Clases Implementadas:

DataBaseController.cs  
GameData.cs  
PlayerControl.cs  
Form1.cs  
Menu.cs  
Register.cs

## Nomenclaturas

### Nomenclaturas:

Random rnd:	Random
pickBall:	Bola
picPaddle:	Nave espacial
playerSpeed:	Velocidad

## Excepciones

Excepciones:

`EmptyNicknameException.cs`

`ExceededMaxCharactersException.cs`