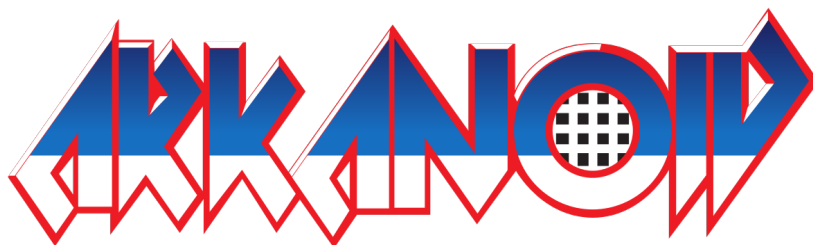


Manual Técnico



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.

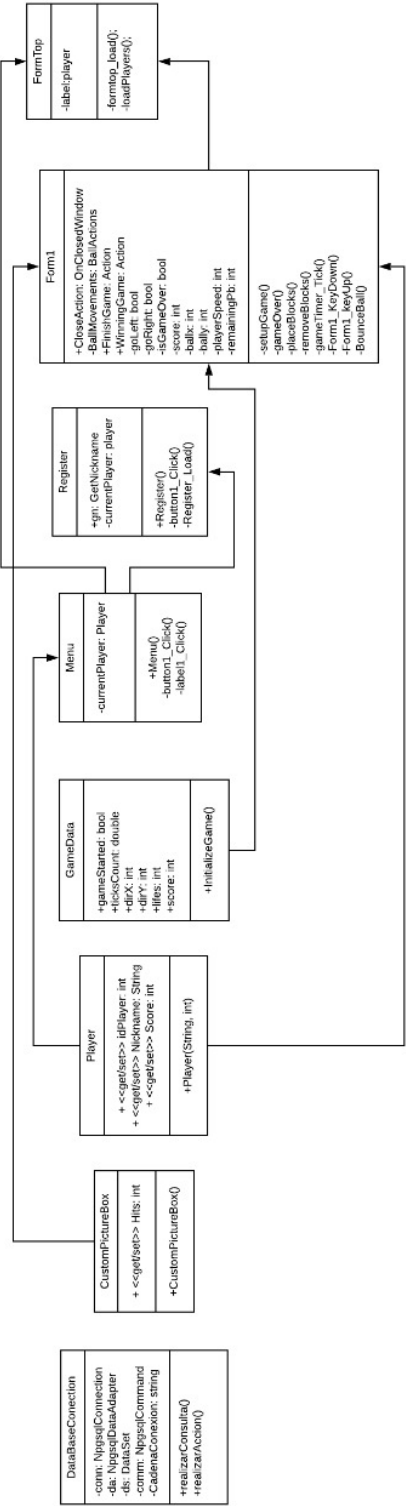


Diagrama Relacion Entidad

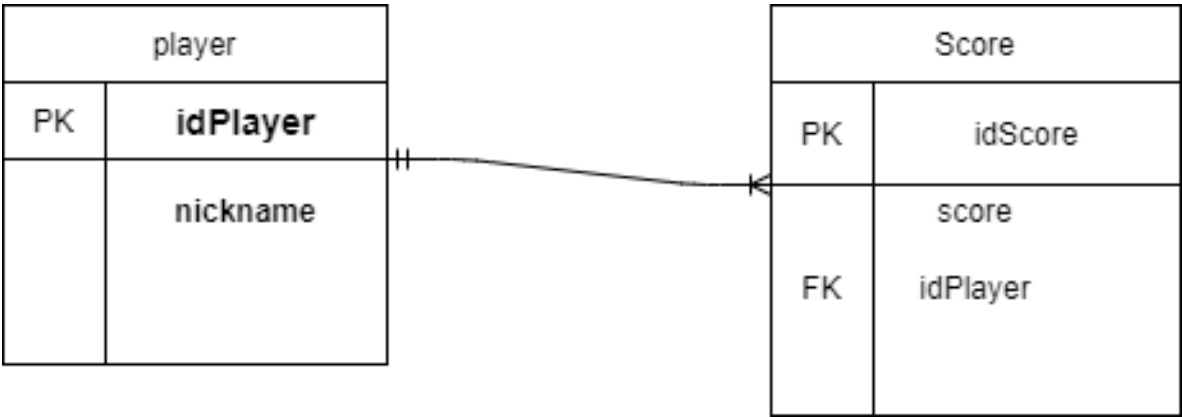


Diagrama Relacional

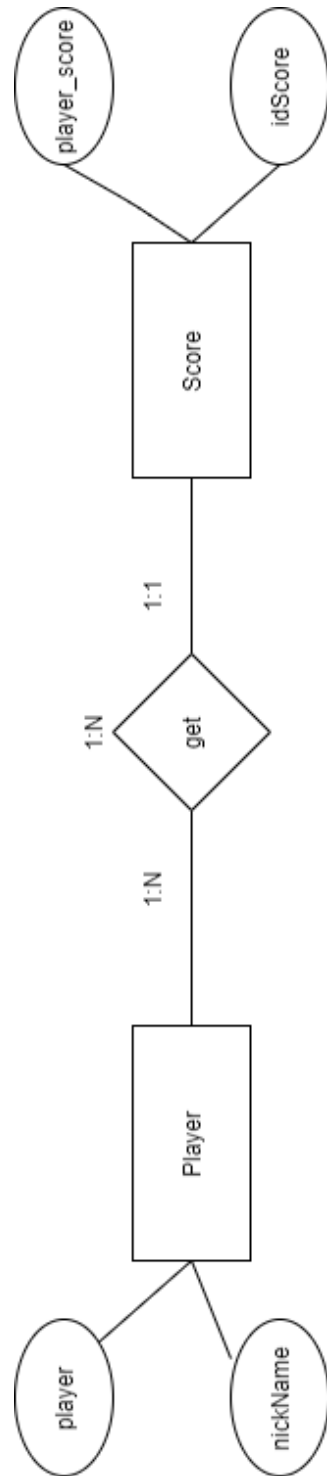
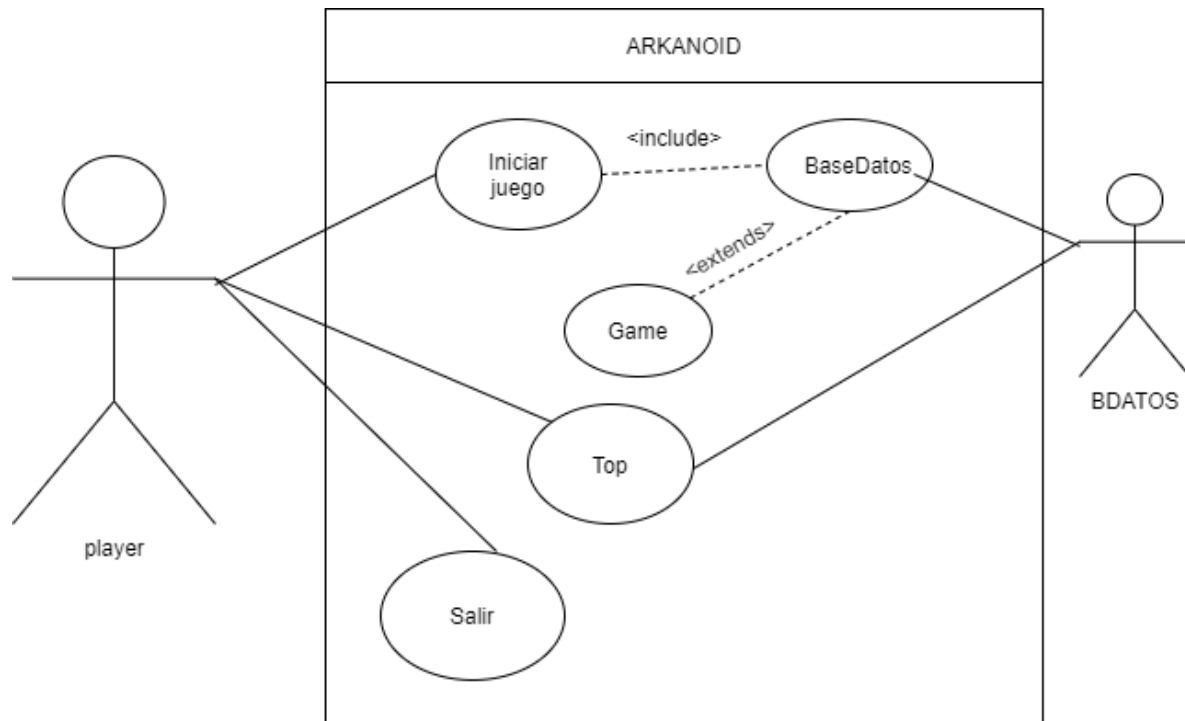


Diagrama Relacional



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`