

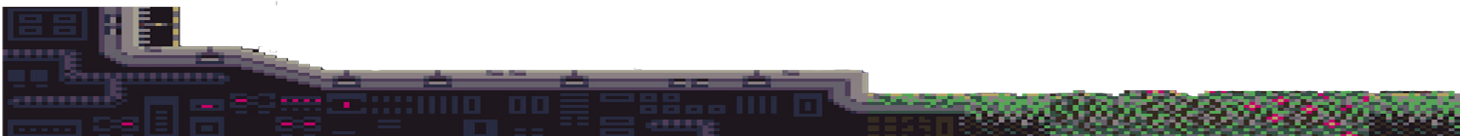


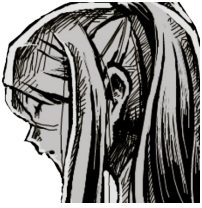
# Manual Técnico



## Integrantes:

- Leonardo Antonio Sánchez Albiñana 00038419
- Andres Eduardo Aguilar Barahona 00039619
- Andrea Sarai Durán Chamul 00130019
- Fernando Gabriel Murcia Salazar 00007419





# Aspectos generales

## Objetivo del Documento

El objetivo de este documento es presentar de manera textual, junto con diagramas, el desarrollo y el diseño del software, así como también mostrar las herramientas utilizadas para todo el proceso.

## Descripción General

El propósito de el software es brindar entretenimiento y competitividad a los usuarios, todo de manera fluida, el software cuenta con un sistemas de vidas, tiempo por partida, y puntuación, el conjunto de todo eso crea top 10 de los mejores jugadores, la organización del software se hizo por medio de la implementación del modelo-vista-controlador.

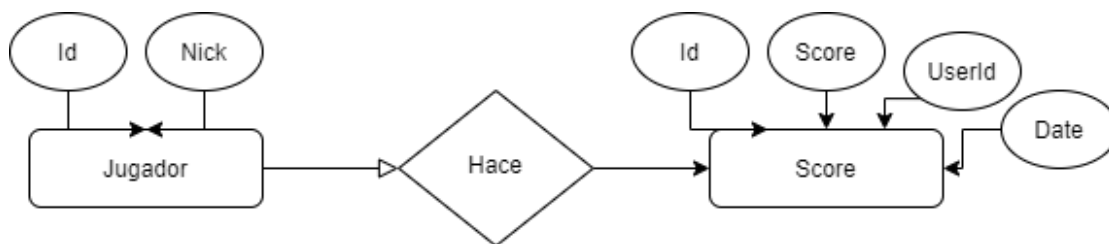
## Software utilizado

Los softwares utilizados para la realización del juego son Rider Project 2019, para el almacenamiento de datos o base de datos es utilizado PostgreSQL 12 , y para el diagrama UML el programa Draw.io

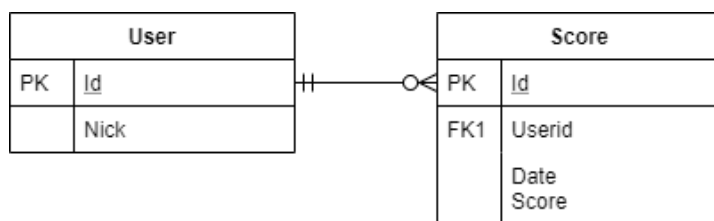


## Modelos utilizados

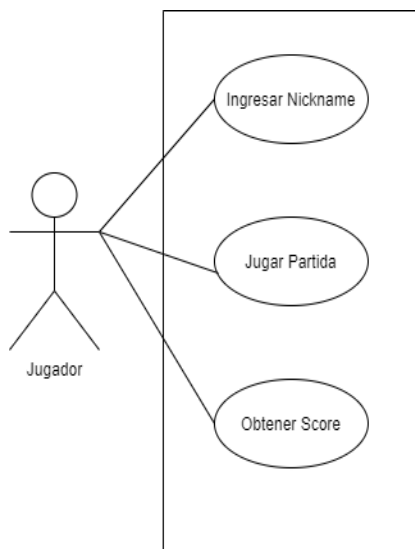
### Diagrama Entidad Relación Extendido:



### Diagrama Relacional

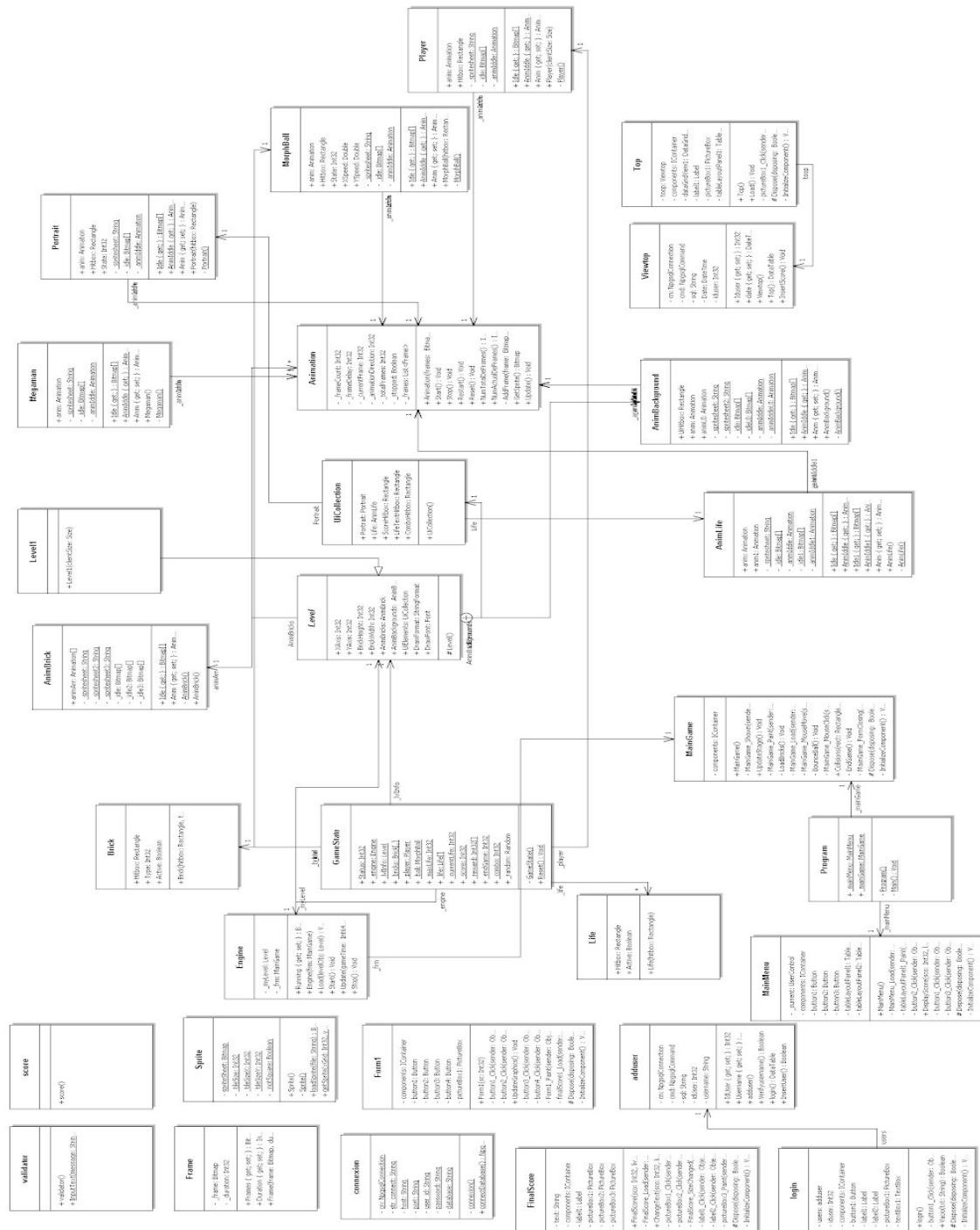


### Diagrama de casos de uso xd





## UML Diagrama de clases





## Conceptos técnicos

### **Implementación de interfaz gráfica**

La interfaz gráfica del programa consta de varios objetos que deben estar siendo actualizados con las siguientes clases:

- Engine.cs
- GameState.cs
- Megaman.cs
- Animation.cs
- Sprite.cs
- Level.cs
- Frame.cs

### **Manejo de clases en modelo**

Para el manejo del modelo del programa se ocupan las siguientes clases:

- AnimBackground.cs
- Level1.cs
- FinalScore.cs
- Connexion.cs
- Viewtop.cs



## **Tipos de error**

### 1- Caracteres especiales en nombres.

\*Si se introducen caracteres no numéricos o letras.

### 2- Error al cargar la imagen.

\*Cuando se intenta cargar una imagen por que no se encuentra o no carga el elemento donde debería de estar.

### 3- Sub imagen fuera de rango.

\*Cuando se trata de reajustar el tamaño de una imagen pero los datos del tamaño estan erroneos.

### 4- Campos vacíos.

\*En caso de que alguno de las cajas de texto obligatorias está vacía

### 5- Error al cargar fuente

\*Cuando la fuente del tipo de letra no carga.

## **Plataforma Base**

Sistema Operativo	Windows
Tecnologías	JetBrains Rider 2020
Lenguaje	C#
Gestor de BD	PostgreSQL



## Nomenclatura

lvl	level
anim	animation
arr	array
ui	user interface
Info	information
rect	rectangle
pos	position
sco	score



## Eventos y excepciones

### Eventos

-Adduser.cs

-Login.cs

### Excepciones

-Validator.cs