



Manual de usuario

“Sub 0”



Profesor: José Luis López Goytia.

Secuencia: 3NM40.

Integrantes del equipo:

- Jiménez Flores Jhoan
- Ramírez Saldaña París.
- Sánchez Valencia Leonardo



Índice

Introducción.....	1
Requisitos de Instalación	1
Propósitos del sistema.....	2
Guía de uso	3
Solución de problemas	11
Contacto	12

Introducción

Nuestro juego "Sub 0" es apto para personas a partir de los 15 años, debido a que puede ser un poco complicado de entender para personas de menor edad. El objetivo es acabar con los submarinos, barcos y aviones del enemigo, en este caso un Bot. Tenemos un tablero A (jugador-nosotros) y B (enemigo-Bot), puedes atacar con bombas pequeñas, bombas aéreas, torpedos (o misiles si son fuera del agua) y nukes que son las bombas más poderosas.


En nuestro tablero (el tablero A) se indica cuando una zona está vacía, atacada con o sin éxito e incluso las partes no atacadas pero que ya están fuera de juego por límite de vidas. Por otra parte, en el tablero enemigo (tablero B) se muestra de manera similar solo que se ocultan las partes que no han sido atacadas y se reemplazan por una imagen neutral (zona vacía).

Cada ataque, según sea el caso, es mostrado en el juego en su tablero correspondiente. Además, puedes elegir el nivel de dificultad entre los 4 siguientes: fácil, normal, difícil y extrema. Existe una sección en la que puedes poner notas del juego y música de espera. En todo momento podrás ver las municiones que te quedan; el turno actual; los navíos restantes tuyos, los del oponente y, los tableros A y B.

Requisitos de Instalación

En cuanto a su instalación puede haber dos casos, y en cada uno se detalla lo necesario para llevar a cabo lo que se desee:

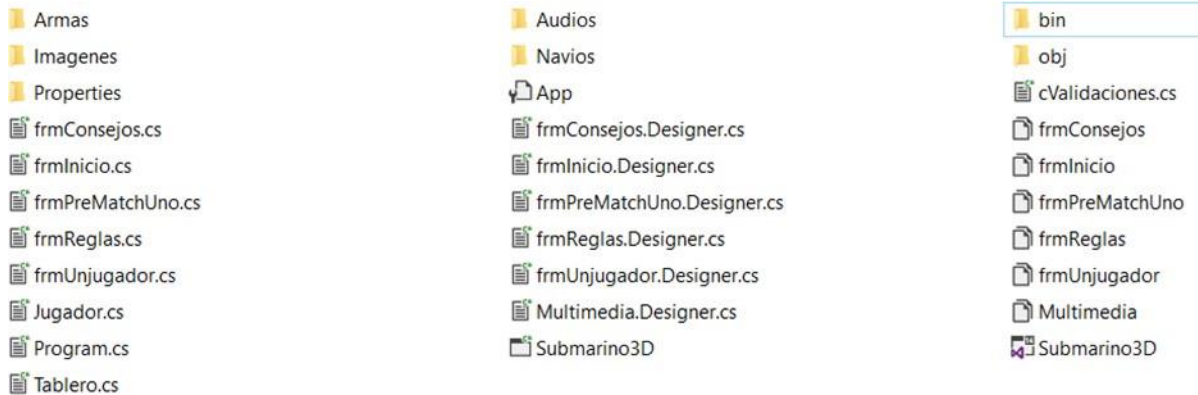
-Dar mantenimiento: Para ello se requiere de la carpeta con el proyecto:

 Submarino3D

04/07/2020 04:19 p. m.

Carpeta de archivos

Dentro de esa carpeta se encuentra lo necesario para dar mantenimiento y hacer cambios, encontraremos lo siguiente:



Con el software que se utilizó para su desarrollo (Visual Studio 2015) podemos abrir cualquier archivo .cs y se nos abrirá la solución, donde se pueden hacer los cambios.

-Utilizar la aplicación: Para solo utilizar la aplicación se requiere abrir, en la ubicación anterior la carpeta bin y ahí encontraremos la siguiente carpeta en la que deberemos acceder:



Dentro de esa carpeta encontramos el ejecutable. Esta es la ubicación en la que se almacena. Sin embargo, solo se requiere de éste para utilizar la aplicación, por lo que se puede mover de carpeta el ejecutable o solo tener éste para que funcione la aplicación (solo se requiere el ejecutable, lo demás es solo par si se desea dar mantenimiento):



Propósitos del sistema

El principal propósito del sistema es fomentar el desarrollo de estrategias y el análisis de la distribución de recursos. Debido a que solamente de esa forma podrás derrotar al enemigo.

Es un reto a la vez contigo mismo, ya que hay 4 tipos de dificultades, conforme vayas mejorando en el juego podrás aumentar la dificultad. Crearas estrategias para ganar en el menor número de turnos y el menor tiempo posible.

Guía de uso

Pantalla inicial al abrir el juego

Al abrir el juego lo primero que encontramos es la pantalla dando una bienvenida con tres opciones continuar, reglas y salir del juego.

Para jugar tenemos que dar clic en la opción de “Iniciar”. También puedes echar un vistazo a las secciones de “Reglas” y “Consejos” antes de comenzar a jugar.

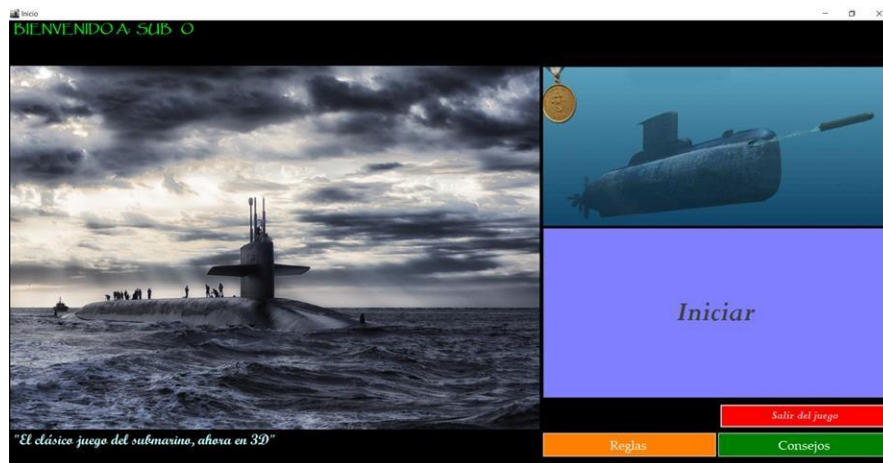


Imagen 1. Pantalla de Inicio

Sección de reglas



Imagen 2. Apartado de reglas

En esta sección podemos consultar las reglas del juego a detalle y la manera de cómo funciona cada aspecto en el juego (se menciona lo que viene en este manual).

Sección de Consejos

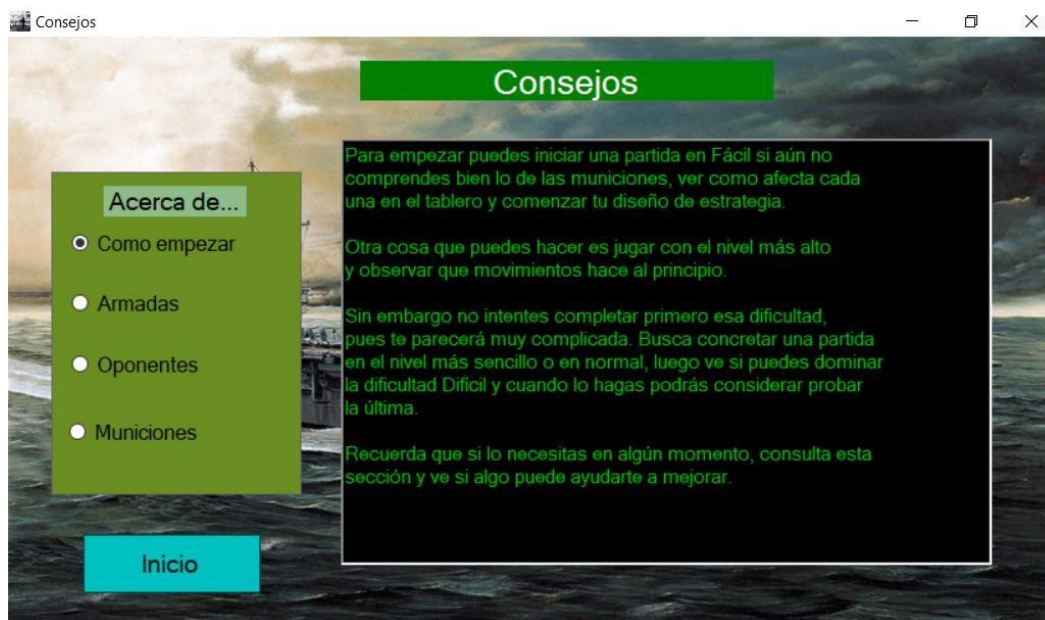


Imagen 3. Apartado de Consejos

Aquí se muestran algunos consejos breves para mejorar tu manera de jugar, puedes echar un vistazo si consideras que se te hace difícil progresar a niveles más altos.

Iniciar (proceder al juego)

Inmediatamente después de seleccionar esta opción, se nos pedirá nuestro nombre (o alias) y la dificultad con la que queremos jugar.

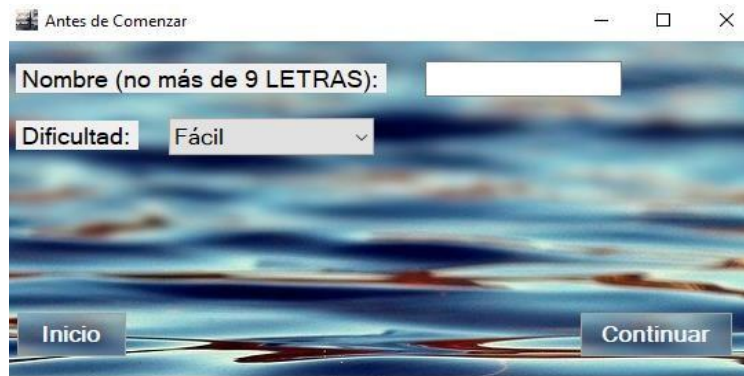


Imagen 4. Pantalla antes de comenzar

Como mencionamos en la introducción, existen 4 modos de dificultad (fácil, normal, difícil y extrema)

Después de llenar los datos podremos dar en continuar y nos aparecerá lo siguiente:



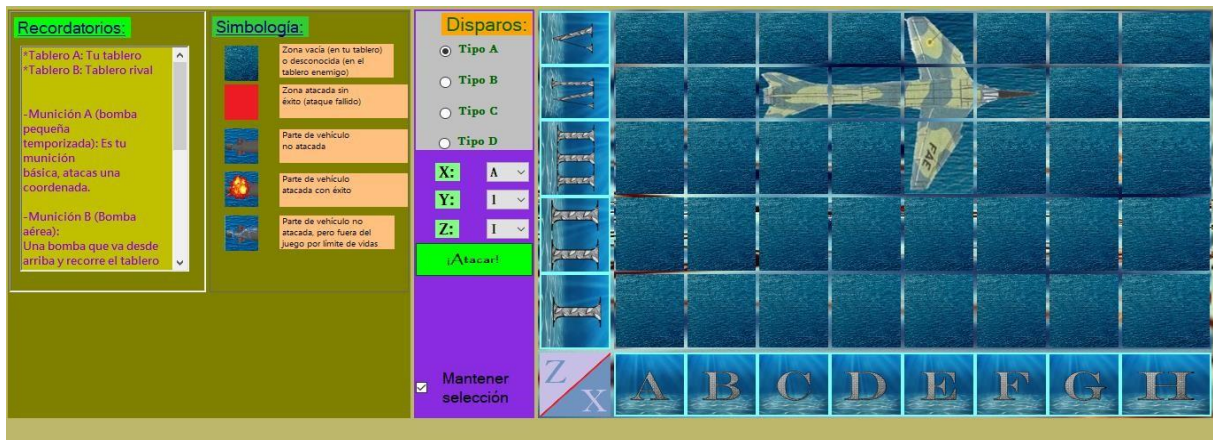


Imagen 5. Interfaz completa

Ahora analizaremos cada una de las opciones en el juego:

En la parte superior izquierda, aparecerá nuestro nombre y el de el oponente en función de la dificultad elegida, también podemos hacer clic en “volver” para salir del juego (nos pide confirmación).



Imagen 6. Sección nombres

A la derecha de esa sección hay una parte que te permite realizar notas (y donde al final aparecen los resultados de la partida).

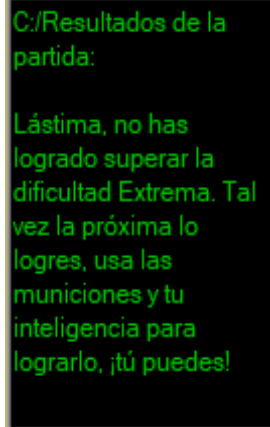


Imagen 7. Sección de la consola

A la derecha de esta sección aparece otro apartado que muestra en todo momento nuestras municiones restantes de cada tipo:

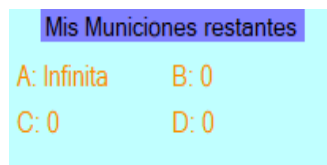


Imagen 8. Sección de municiones restantes

A la derecha nos aparece una sección que indicará el turno actual.

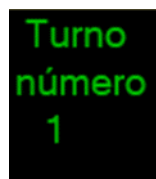


Imagen 9. Turnos

Debajo de las municiones y los turnos hay un apartado en el que seleccionamos la capa que queremos visionar y en que tablero deseamos hacerlo. Además de la dificultad en la que estamos jugando.

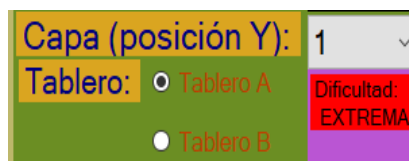


Imagen 10. Visualizar tablero y capa

Según que tablero tengamos seleccionado, a la derecha de éste se nos muestra cuantos vehículos quedan de cada uno por hundir en él, ahí mismo se indica en un fondo rojo de que territorio se trata. En esta imagen se puede apreciar la cantidad de vehículos que hay en Mi territorio (es decir en el tablero A o en el del jugador).



Imagen 11. Vehículos restantes

Hasta el final de la parte derecha hay un botón que nos permite activar un sonido de fondo el cual se detiene al darle a volver o al darle a atacar.



Imagen 12. Sonido de fondo

En la parte de la izquierda, (debajo de estas secciones) se encuentra un área donde se muestran algunos recordatorios breves (para jugadores que van iniciando o que no leyeron el manual) que dan lo mínimo necesario de información para poder jugar: los tableros, su simbología y lo que hace cada munición.



Imagen 13. Recordatorios y Simbología

Debajo de esta sección hay otra que son los reportes post ataque, en los que se muestra después de cada ataque, lo que ocasionó tu disparo y lo que hizo el oponente durante su turno y en su defecto, que fue hundido. Además, si desperdiciamos un disparo nos lo notificará (si es un disparo en área lo marca como desperdiciado si todas las casillas que afectó ya habían sido marcadas como erradas o acertadas, si solo una no se conocía no se marca como desperdiciado).

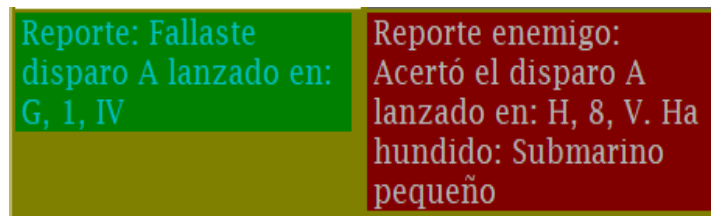


Imagen 14. Reportes

A la derecha de esa sección hay una que es la consola de ataque, en esta parte seleccionamos el tipo de disparo a utilizar, la coordenada x,y,z según proceda y un espacio que dice mantener selección el cual, al estar activado guardará el disparo que usamos y la coordenada después del ataque, si no está activado, el disparo se colocará en A y las coordenadas x=A, y=1, z=I.

Disparos:

☒ Tipo A
☐ Tipo B
☐ Tipo C
☐ Tipo D

X: A
Y: I
Z: I

¡Atacar!

☐ Mantener selección

Imagen 15. Consola de ataque

Por última sección está el tablero el cual se muestra en función de la capa seleccionada y el tablero (en la sección “Visualizar tablero y capa”).

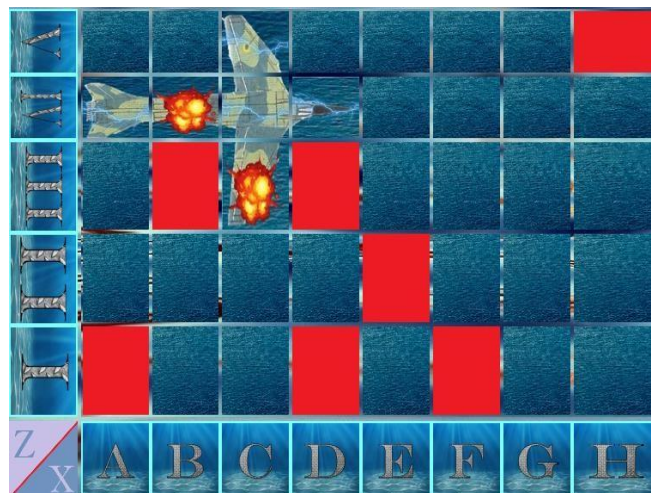


Imagen 16. Tablero

Al finalizar el juego, en la parte de notas te dice si ganaste o perdiste, acompañado de un sonido distintivo que anuncia que la partida ha llegado a su fin.

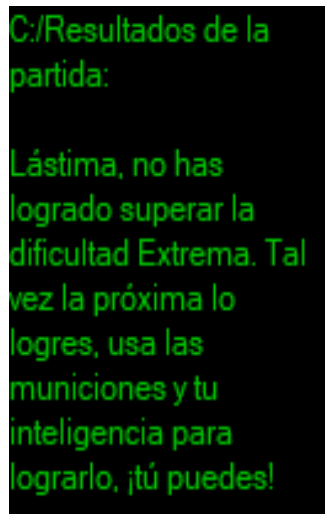


Imagen 17. Mensaje final

En ese punto, cuando acabes de ver lo que desees darás clic a “volver” para poder regresar a la pantalla de inicio.

Solución de problemas

Problema	Solución
El juego no responde	<ul style="list-style-type: none">-Cerrar desde el administrador de tareas.-Verificar que cumples con los requerimientos técnicos mínimos para jugarlo (véase en el manual técnico).
Algún audio no se escucha correctamente	-Reiniciar la aplicación
Alguna imagen no carga	-Reiniciar la aplicación

Contacto

Jiménez Flores Jhoan

Correo: jimenezfloresjhoan@gmail.com

Celular: 5527112427

París Ramírez Saldaña.

Correo: paris.140815@gmail.com

Celular: 5519188765.

Sánchez Valencia Leonardo

Correo: lion180100@gmail.com

Celular: 5622095732.