

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**ESCUELA DE SISTEMAS**



# MANUAL DE USUARIO

2012-12487

*Alan René Bautista Barahona*  
*SISTEMAS OPERATIVOS 1*

# INDICE

Introducción	1
Guía	2
SOPORTE	5

# Introducción

El siguiente manual contiene información acerca del funcionamiento, así como las partes y lógica que posee la aplicación. La aplicación básicamente consiste en un juego realizado en consola con una lógica similar a la de Space Invaders. El juego será desarrollado para dos jugadores en simultaneo (modo versus).

# Guía

La siguiente guía nos servirá para entender y poder realizar el uso correcto del juego llamado "SPACE INVADERS", Para poder utilizar de la mejor forma dicha aplicación se presenta a continuación el entorno grafico y una breve descripción de lo que realiza cada componente del programa.

## Requerimientos:

Esta es una aplicación sencilla no consume demasiados recursos, en este caso se esta corriendo en una PC con 4GB de RAM, Procesador i5 de 2.5GHz, y sistema Operativo de 64 bits; los requerimientos indispensables es q debe de correr en una computadora con arquitectura de 64Bits y se debe tener disponible un espacio de 3 MB en el Disco Duro.

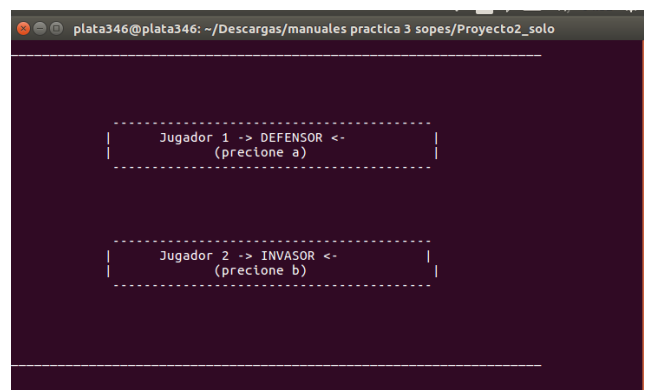


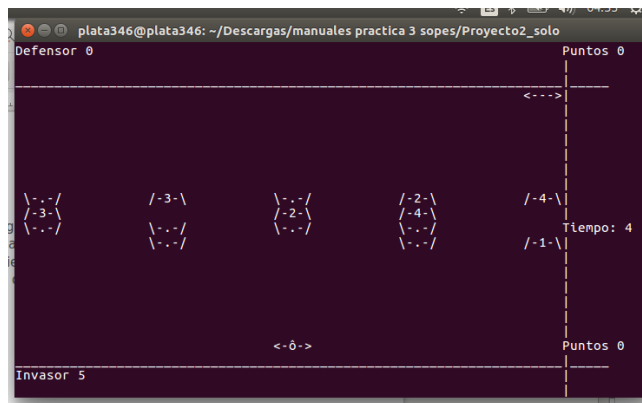
## Bienvenida:

esta es una pantalla de bienvenida en la cual se muestran los datos del autor de la aplicación ademas de establecer una pantalla previa a la selección de los bandos que se utilizaran posteriormente.

## Selección Bando:

En esta es una pantalla se solicita la selección del bando al cual se desea pertenecer, existen dos bandos, invasor y defensor, la secuencia correcta de selección es primero el bando "Defensor" (a) y posteriormente esperar que el otro usuario seleccione el bando "Invasor" (b).



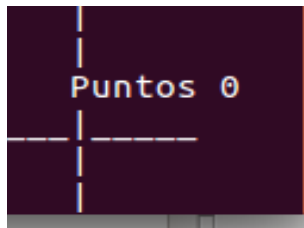
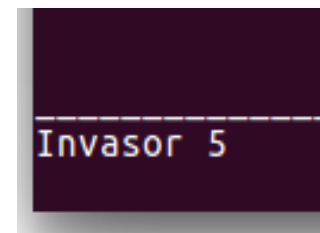


### Pantalla de juego:

Este es el entorno del juego, cada jugador puede moverse de forma horizontal utilizando las teclas "a" (movimiento a la izquierda), "b" (movimiento a la derecha), "w" (disparo).

### Vida:

En esta área se muestran las vidas disponibles de nuestro lado y las vidas restantes del jugador rival.

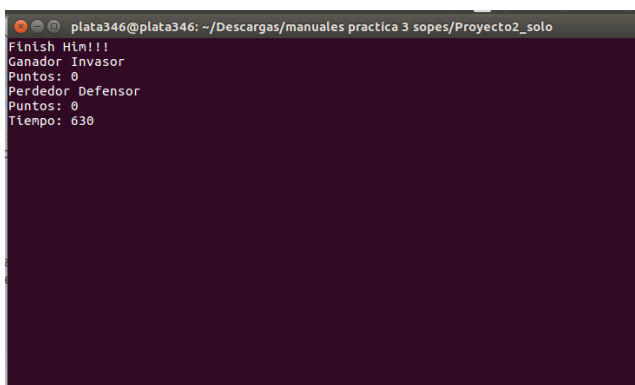
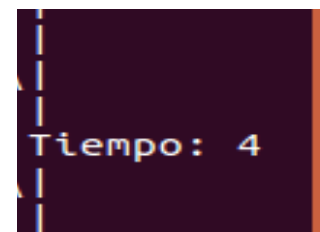


### Puntos:

En esta sección se muestran los puntos acumulados al acertar disparos a las naves o al enemigo.

### Tiempo:

En esta sección se muestra el avance del tiempo transcurrido desde que se inicio el juego.



### Pantalla final:

esta pantalla se muestra cuando uno de los jugadores ha ganado y el juego termina, esta puede presentarse al momento de alcanzar un total de 100 pts, así como al terminar las vidas propias o del rival.

SOPORTE

<i>Autor</i>	ALAN BAUTISTA
<i>ID</i>	2012-12487
<i>Tel</i>	43319524