



# MANUAL DE USUARIO

JUEGO: CIRCUS CIRCUS II



MATERIA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

ALUMNOS:

CISNEROS TORRES LUIS

LÓPEZ ORTIZ Z. IVONNE

PROFESOR:

ING. CESAR AUGUSTO RAMÍREZ GÁMEZ

MAYO DE 2017



En el siguiente documento se describirá el juego Circus Circus II.

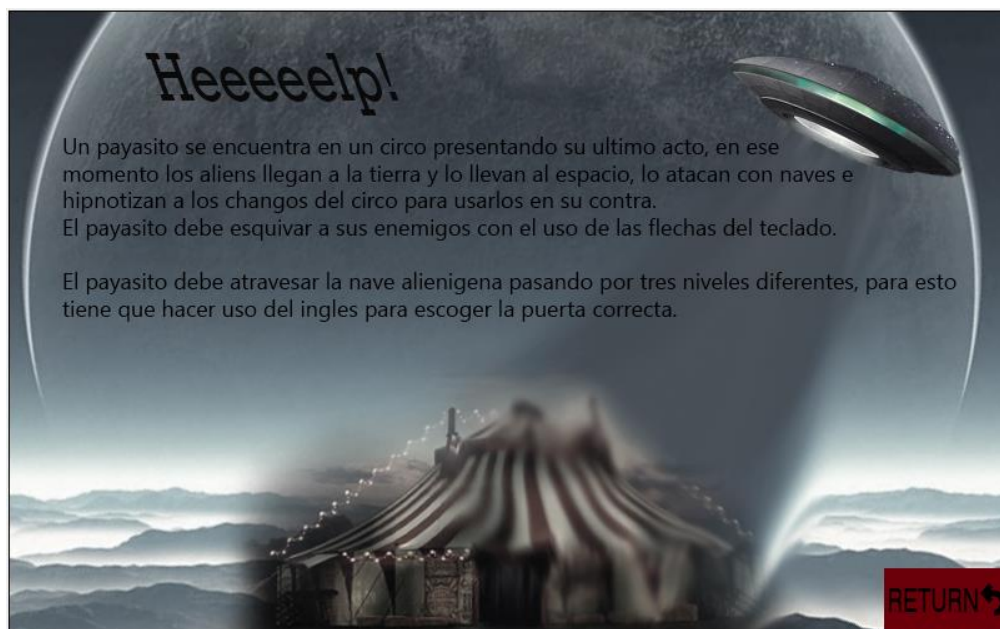
Esté es la segunda parte de un juego ya realizado en la materia de Estructuras B. Trata sobre un payasito que se encuentra en un circo, pero antes de presentarse en su acto final, llegan los extraterrestres tratando de conquistar la tierra. El payasito es llevado al espacio por los alienígenas, el logra escapar y quiere salvar a la tierra, para eso debe evitar naves que van hacia él y a los changos malos que tratan de eliminarlo.

Al inicio del juego nos encontramos con las opciones del menú:



Con ayuda del mouse podemos navegar a través de estas tres opciones.

Help es la introducción al juego como se ve en la imagen, nos dice el objetivo del juego y la manera de jugarlo (con las teclas de flecha).



En la esquina inferior derecha observamos que tenemos el botón de Return, esté al momento de estar en cualquier escenario nos ayudara siempre a regresar al menú principal.

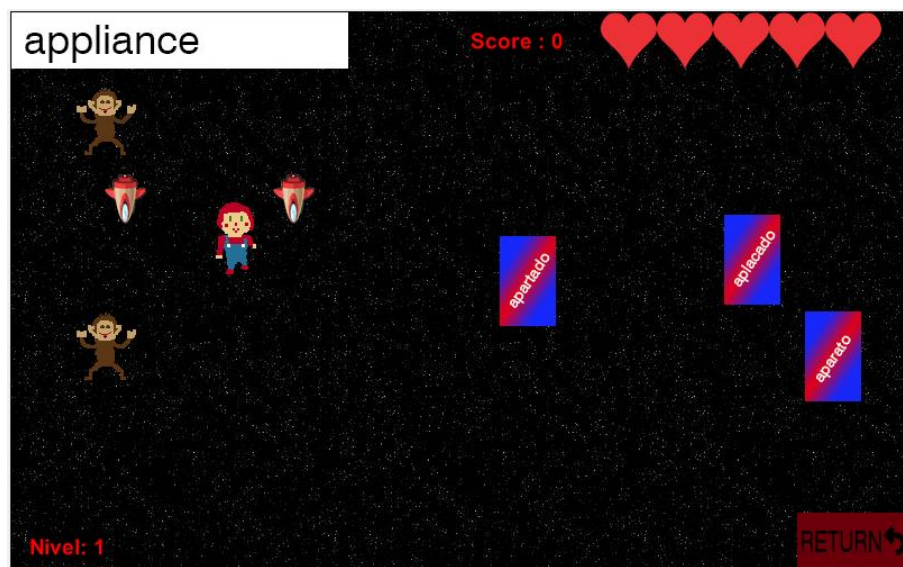
Credits nos da la información sobre los alumnos, materia y profesor que hicieron posible que se realizara el juego.



El siguiente botón es el de Start, es el botón que inicializa el juego.

Encontramos en este escenario que nos podemos desplazar como ya lo dijimos en diferentes direcciones gracias a las flechas.

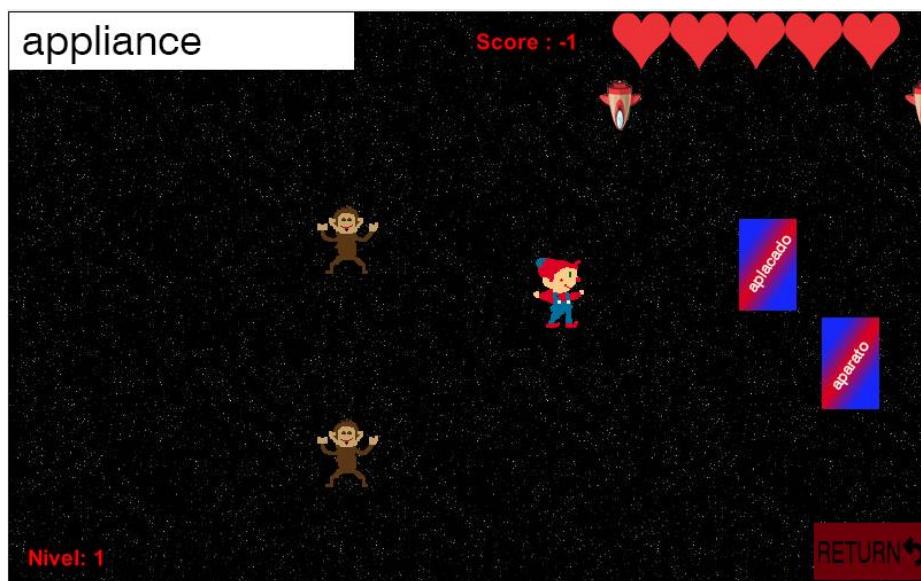
El payasito al estar tratando de luchar contra los aliens debe pasar por varios niveles encontrando diferentes puertas y él debe pasar solo las puertas correctas para generar puntos, en caso contrario se le restaran.





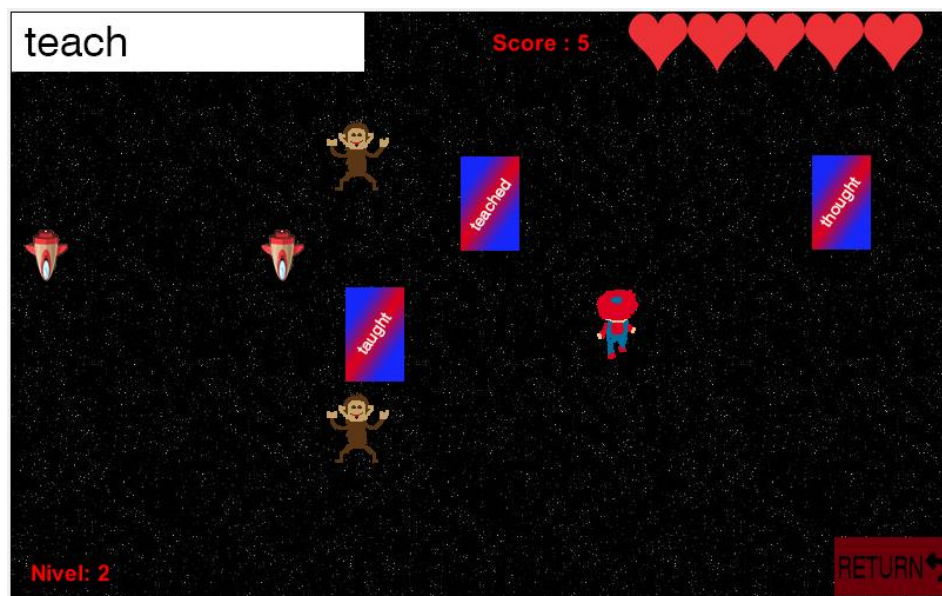
Para saber que puerta es la correcta en cada nivel se mostraran en la parte superior izquierda palabras en ingles.

El primer nivel se caracteriza por hacer la traducción de alguna palabra en ingles al español.



Al momento de elegir la puerta incorrecta como ya lo mencionamos se restaran puntos al igual que se eliminara esa puerta, quedando como opción solo dos más para así llegar a la correcta.

Segundo nivel nos encontramos con verbos en el tiempo presente, y el payasito debe conjugarlos al tiempo pasado.



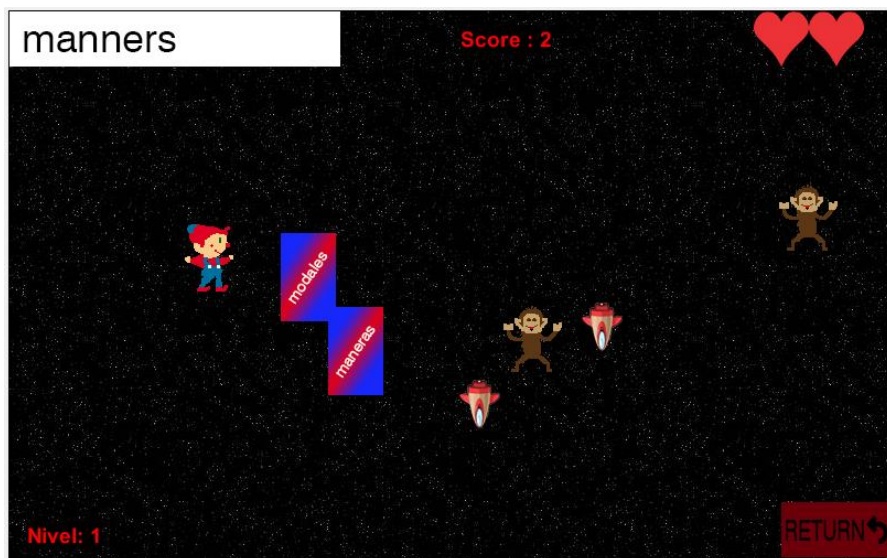
Por último tenemos al tercer nivel en el cual se debe traducir el Phrasal Verb.



Y así al pasar por los 3 niveles, tendremos a un ganador y termina el juego.



El payasito inicia siempre con 5 vidas pero si en el transcurso del juego alguna nave o algún chango lo toca, este le restara vidas.



Al momento que se pierden todas las vidas, se termina el juego.

