

MANUAL DE USUARIO

ESQUIVA COCHES

MANDE AGUSTIN

Este manual está pensado para usuarios que desean jugar al juego de escritorio hecho con Electron (basado en el proyecto ``primerPROYECTOelectron``). Explica como jugar, qué archivos contiene y algunos consejos útiles.

Índice

1. ¿Qué es este juego?
2. Requisitos del sistema
3. Instalación
4. Cómo jugar
5. Estructura del proyecto
6. Preguntas frecuentes (FAQ)
7. Términos y autor

1. ¿Qué es este juego?

Es un juego simple y rápido donde controlás un auto para **esquivar obstáculos**, con sonido y gráficos incluidos. Está empaquetado como aplicación de escritorio usando **Electron**, ideal para partidas casuales.

2. Requisitos del sistema

- Sistema operativo: Windows, macOS o Linux (según el entorno educativo)
- Procesador: cualquier CPU moderna, incluso integrada
- RAM: mínimo 2 GB (más que suficiente para una app Electron sencilla)
- Espacio en disco: poco más de unos MB (depende del empaquetado ejecutable)
- Otros: no requiere conexión a internet tras la instalación

3. Instalación

Usuarios finales

1. Descargá el repositorio de GitHub:

<https://github.com/agustinlmande/primerPROYECTOelectron> e ingresa a la carpeta dist.

2. Doble clic en `esquivaCoches.exe` y disfruta del juego.

Desarrolladores (modo código fuente)

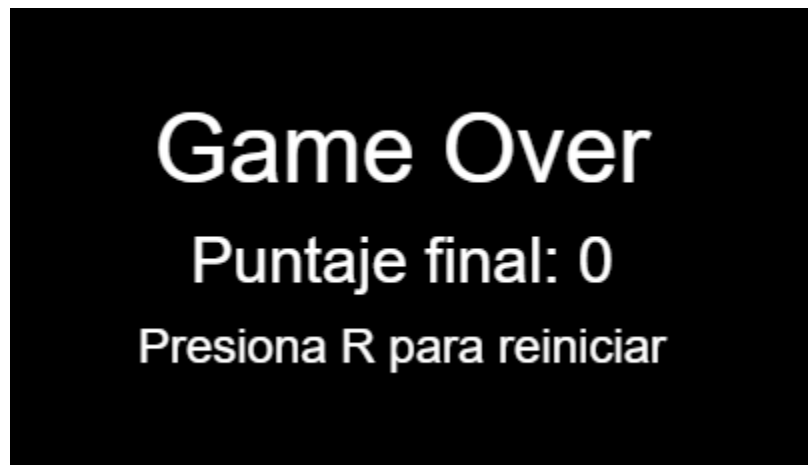
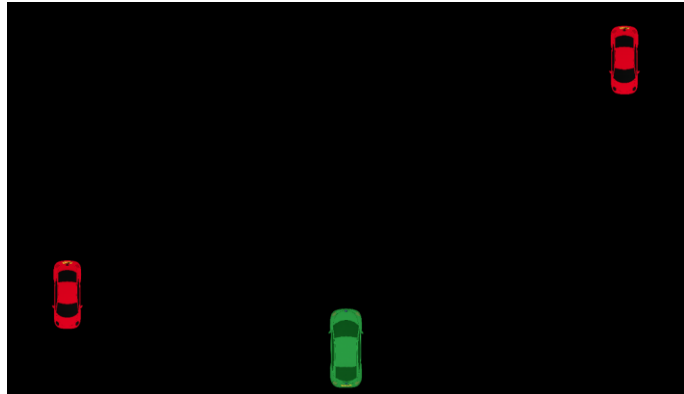
1. Cloná el repositorio y accedé a la carpeta:

- `git clone https://github.com/agustinlmande/primerPROYECTOelectron.git`
- `cd primerPROYECTOelectron`
- 2. Instalá dependencias e iniciá el juego:
- `npm install`
- `npm start`

4. Cómo jugar

El juego se ejecuta en una ventana creada con Electron y renderiza una interfaz basada en HTML/CSS/JavaScript. Incluye las siguientes características:

- Inicio del juego: carga automática de la ventana.
- Controles: utiliza las flechas (←, →, ↑, ↓) para mover el coche y esquivar obstáculos.
- Audio: el juego incorpora sonidos que se reproducen durante la partida (carpeta sounds/).
- Gráficos: imágenes de autos y fondo se cargan desde la carpeta images/.
- Final de partida: al chocar, el juego muestra el puntaje y da la opción de reiniciar con la tecla 'R'.



5. Estructura del proyecto

Archivos y carpetas importantes:

primerPROYECTOelectron/

— images/	# Recursos gráficos: autos, fondo, íconos
— sounds/	# Efectos de sonido o música del juego
— index.html	# Interfaz HTML
— style.css	# Estilos visuales
— main.js	# Proceso principal de Electron (crea ventana)

└─ preload.js # Código de enlace seguro entre main y renderer
└─ renderer.js # Lógica del juego: interacción, movimiento, eventos
└─ package.json # Metadatos y scripts de npm
└─ .gitignore # Archivos/patrones ignorados por git

Descripción de archivos principales:

- main.js: Crea la ventana del juego (BrowserWindow) y configura la comunicación interna.
- preload.js: Expone funciones seguras al script del juego.
- renderer.js: Implementa la lógica de la partida (movimiento, colisiones, puntaje).
- images/ y sounds/: Contienen recursos que dan vida al juego.

6. Preguntas frecuentes (FAQ)

¿Cómo iniciarlo? Desde el acceso directo (instalación) o con npm start (código fuente).

¿Qué controles se usan? Flechas del teclado (←, →, ↑, ↓).

¿Por qué no suena? Verificá que los archivos estén en sounds/ y que el sistema no esté en silencio.

¿Se puede modificar el juego? Sí, editando renderer.js, index.html o reemplazando imágenes/sonidos.

¿Funciona en mi sistema? Sí, Electron es multiplataforma.

7. Términos y autor

Desarrollador: Agustín L. Mande

Uso permitido: libre, orientado a fines educativos. Podés modificarlo, compartirlo y aprender con él.

