

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTA DE INGENIERÍA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
DICIEMBRE 2020

Manual de Usuario

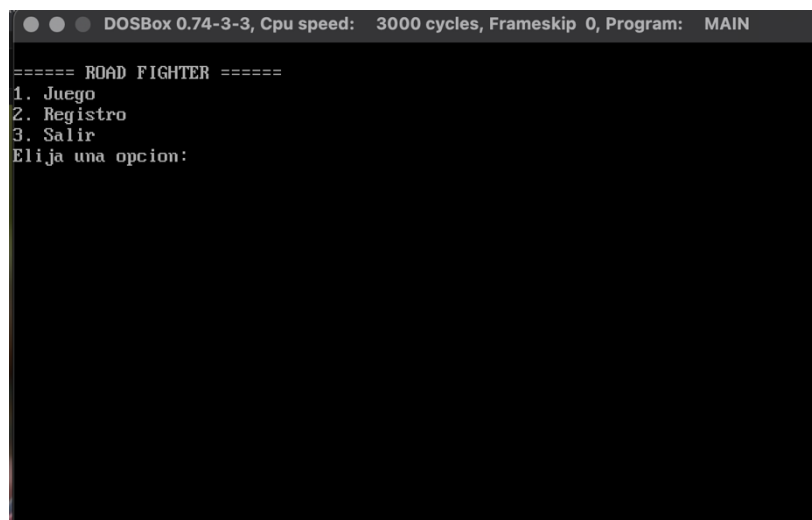
Carlos Ojani NG Valladares
201801434

INTRODUCCIÓN

Road Fighter es un juego clásico que consta de un auto que esquiva obstáculos. Este puede recolectar premios a lo largo del nivel, incrementaran su puntaje y al terminar la partida se guarda su resultado. Es un juego muy sencillo basado en únicamente tres niveles, cada uno con diferente dificultad y tiempo.

MANEJO DEL JUEGO

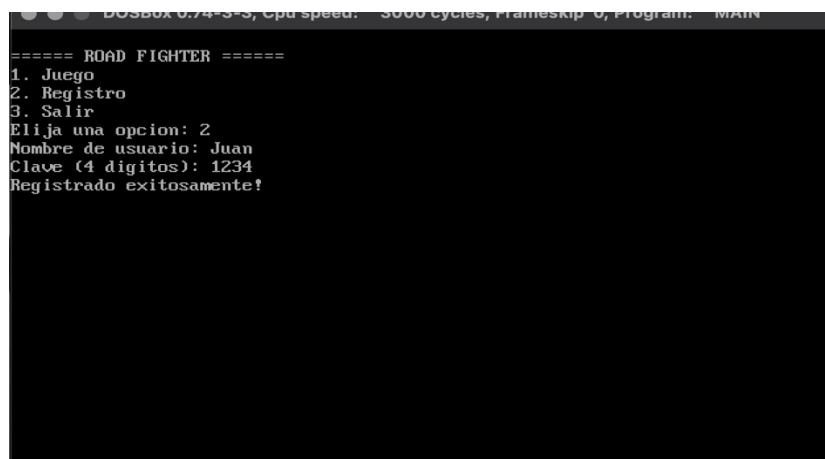
El usuario verá el menú principal que consta de tres opciones: juego, registro y salir. Al ingresar a juego, el usuario ya debe de estar registrado, podrá cargar el juego e iniciar a jugarlo. Primeramente, entrando mediante el login del sistema.



```
DOSBox 0.74-3-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: MAIN

===== ROAD FIGHTER =====
1. Juego
2. Registro
3. Salir
Elija una opcion:
```

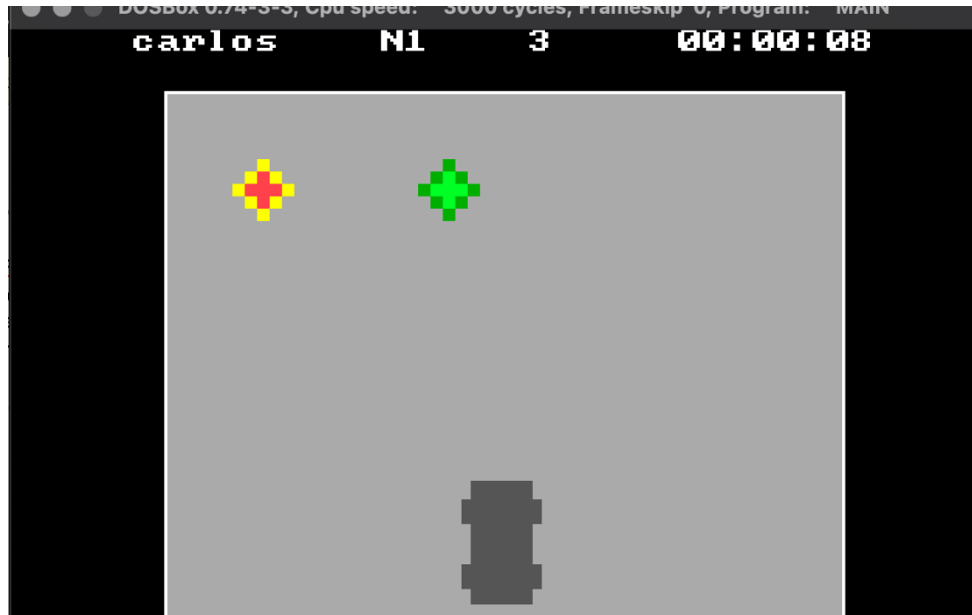
Si inicia sesión como administrador, podrá generar reportes de partidas jugadas, el top 10 de partidas con mayor puntaje. La segunda opción, permite al usuario registrarse para poder así guardar sus partidas. Al momento de registrar podrá iniciar sesión e iniciar una partida.



```
DOSBox 0.74-3-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: MAIN

===== ROAD FIGHTER =====
1. Juego
2. Registro
3. Salir
Elija una opcion: 2
Nombre de usuario: Juan
Clave (4 digitos): 1234
Registrado exitosamente!
```

Al entrar el juego, el usuario deberá ingresar la ruta del archivo que contiene toda la configuración del juego. El nivel, tiempo del nivel, puntaje por premio, obstáculos y demás. Al estar configurado correctamente, el usuario podrá jugar y verá algo como lo siguiente:



El juego está encerrado en un margen pequeño, en donde el auto se mantiene en la misma posición vertical y únicamente se desplaza horizontalmente, esquivando obstáculos y recolectando premios. En la parte superior se observa el nombre del usuario, el nivel y el tiempo transcurrido.

El usuario podrá poner en pausa el juego apretando la tecla ESC, y al apretarla de nuevo se reanuda el juego en donde se quedó.

Al terminar cada partida, está se almacena. El administrador podrá ver las partidas y su puntaje mediante un reporte. Este mostrará un top 10 de partidas, y podrá generar un archivo de extensión .rep para guardar este historial.

Top 10 Puntos			
1.	carlos	3	10
2.		0	0
3.		0	0
4.		0	0
5.		0	0
6.		0	0
7.		0	0
8.		0	0
9.		0	0
10.		0	0_