

# Manual Usuario

## Práctica 2:

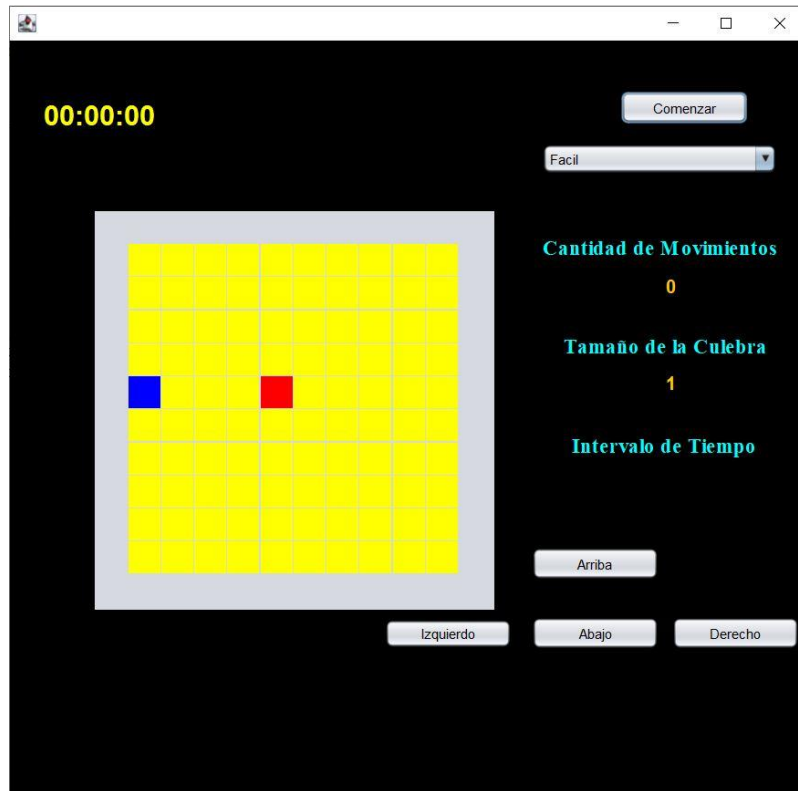


Introducción a la Programación y Computación 1

Francisco Daniel Peruch de León

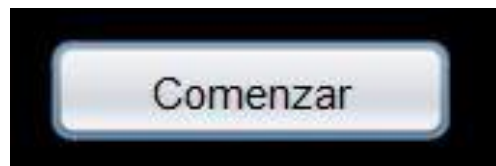
202100639

## Ventana de Inicio:



Esta es la ventana en donde se desarrolla el juego, teniendo las diferentes funcionalidades para para comenzar el mismo.

## Botón “Comenzar”:



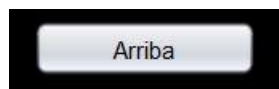
Para comenzar con el juego, se debe buscar el botón con la palabra “Comenzar”, y dar clic sobre este para iniciar el juego.

## Botones:

Una vez iniciado el juego, deberá mover a la serpiente para capturar la comida. Para estos movimientos puede utilizar los siguientes botones, cuyas funcionalidades se describen a continuación:

### Botón “Arriba”:

Al oprimir este botón la serpiente tomara un rumbo en dirección hacia arriba del tablero.



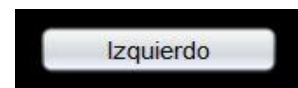
### Botón “Abajo”:

Al oprimir este botón la serpiente tomara un rumbo en dirección hacia abajo del tablero.



### Botón “Izquierdo”:

Al oprimir este botón la serpiente tomara un rumbo en dirección hacia la izquierda del tablero.



### Botón “Derecho”:

Al oprimir este botón la serpiente tomara un rumbo en dirección hacia la izquierda del tablero.



### **Cantidad de Movimientos:**

En esta se muestra la cantidad de movimientos que ha realizado la culebra.

**Cantidad de Movimientos**  
**0**

### **Tamaño de la Serpiente:**

En esta se muestra el tamaño que posee la serpiente en el momento de la ejecución del juego.

**Tamaño de la Serpiente**  
**1**

### **Intervalo de Tiempo:**

En esta se muestra el tiempo que tarda la serpiente en pasar a otra posición en milisegundos.

**Intervalo de Tiempo**

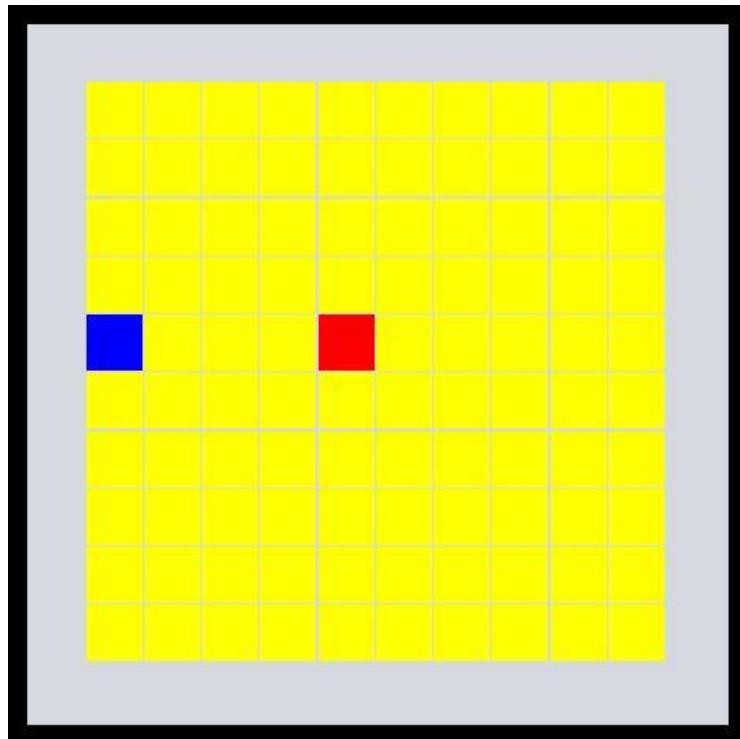
### **Contador del Tiempo de la Partida:**

En este se detalla la cantidad de tiempo que la partida ha estado en curso.

**00:00:00**

## Tablero:

En este se muestra el lugar en donde la serpiente se mueve y donde se ubica la fruta que esta debe capturar para crecer.



**partida ha estado en curso.**