



UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO ZONA 19 LA FLORIDA  
INGENIERIA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN  
TERCER CICLO SECCIÓN "A"

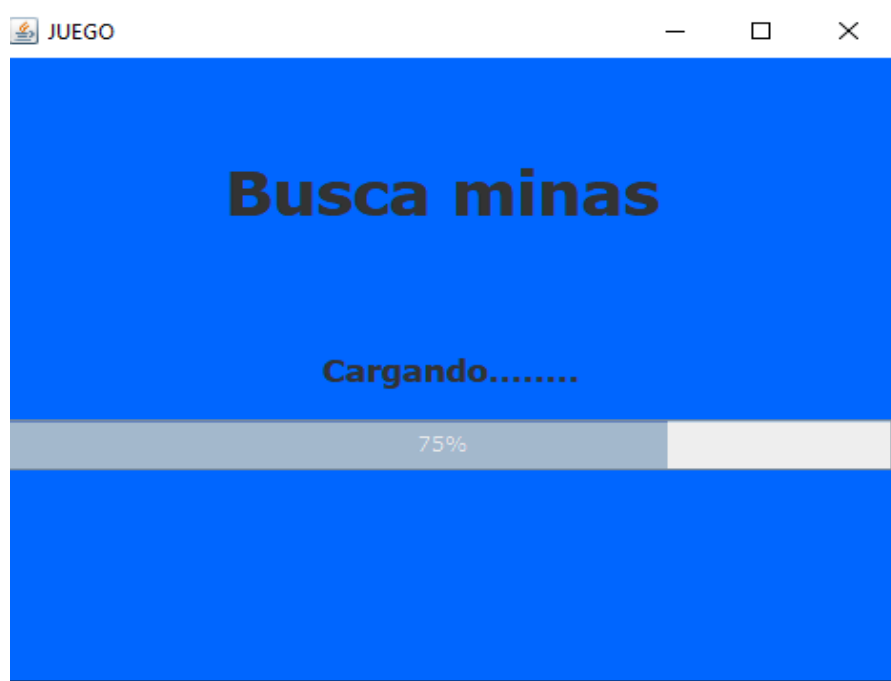
EDWARD DANIEL LOPEZ ESTEBAN

CARNÉ: 3590-20-15840

ZONA 19 COLONIA LA FLORIDA, 7 DE AGOSTO DEL 2021

## Manual de usuario

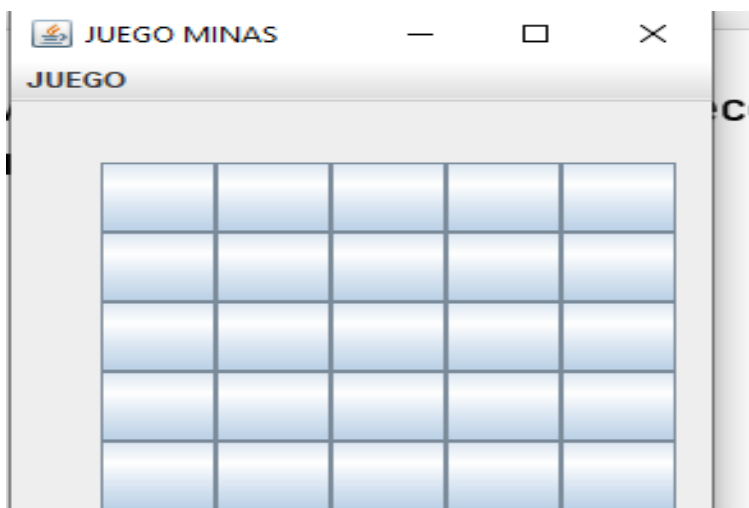
1. tenemos una ventana donde esperamos un momento a que cargue el proceso del juego.



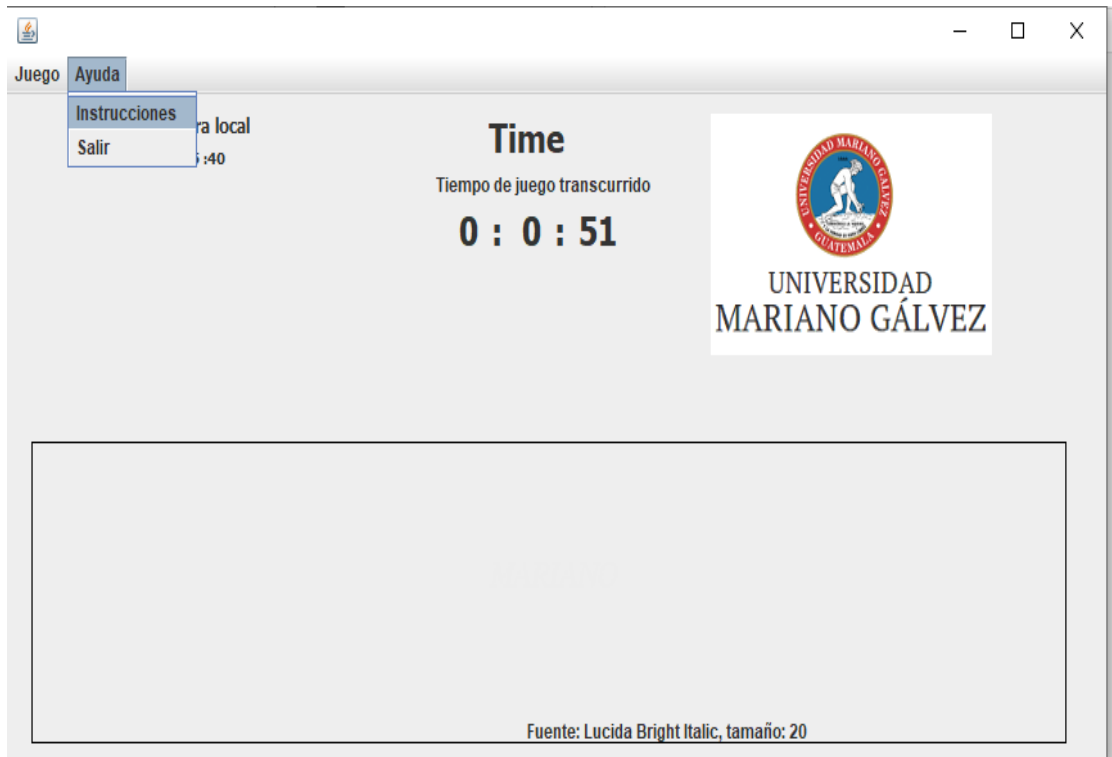
2. tenemos el menú donde se mira el nombre de la u en un texto dinámico comienza la banda sonora tenemos el nivel del juego que desea el cronometro del juego y la hora local del sistema.



3. vamos a la opción juego y seleccionamos el que prefiramos principiante o avanzado.

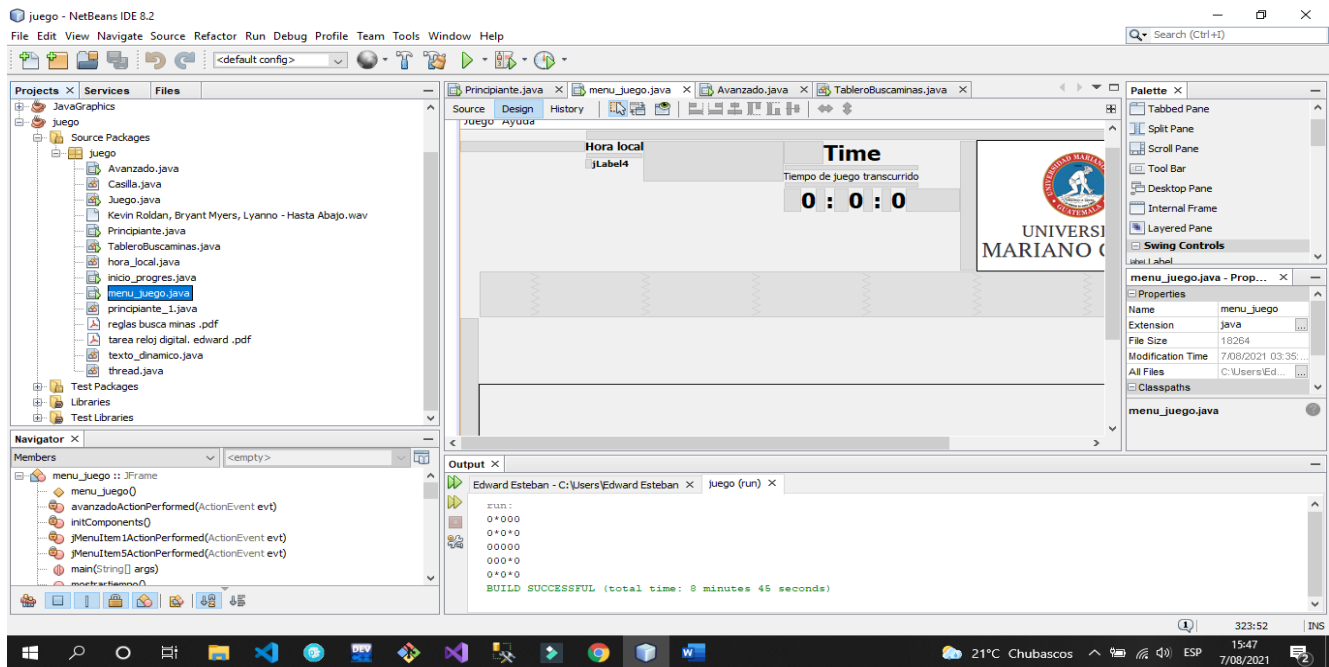


4. tenemos la opción de ayuda donde se nos muestran las reglas del juego presionamos instrucciones y tenemos la opción de salida para salir del programa .

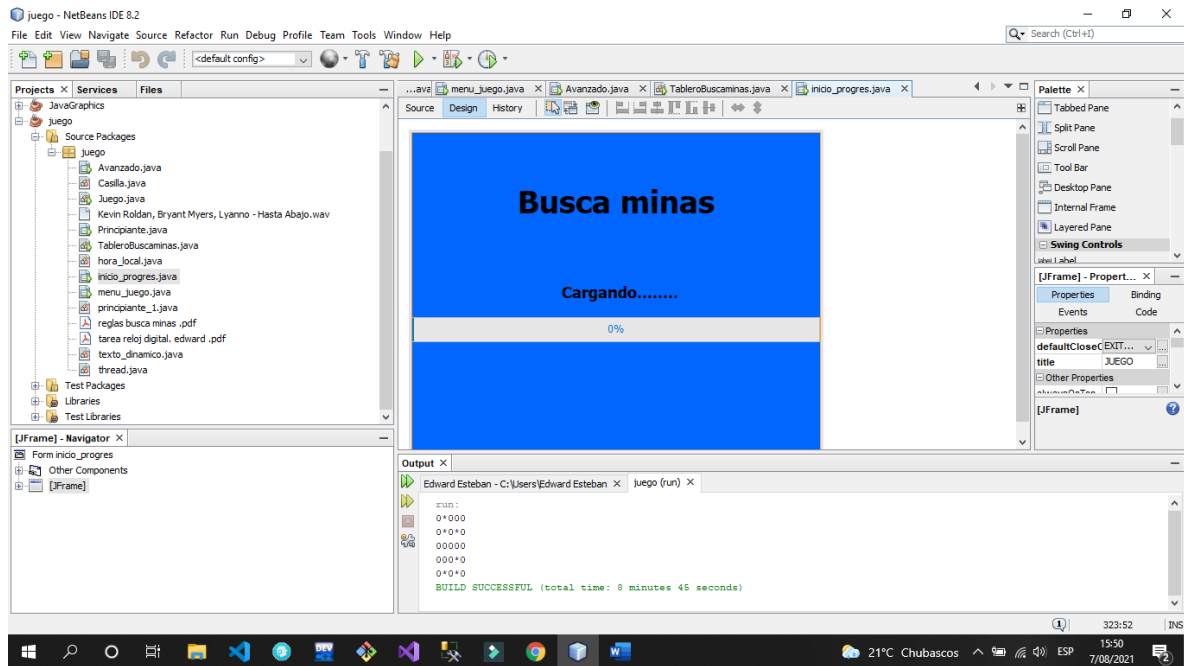


# Manual de programador

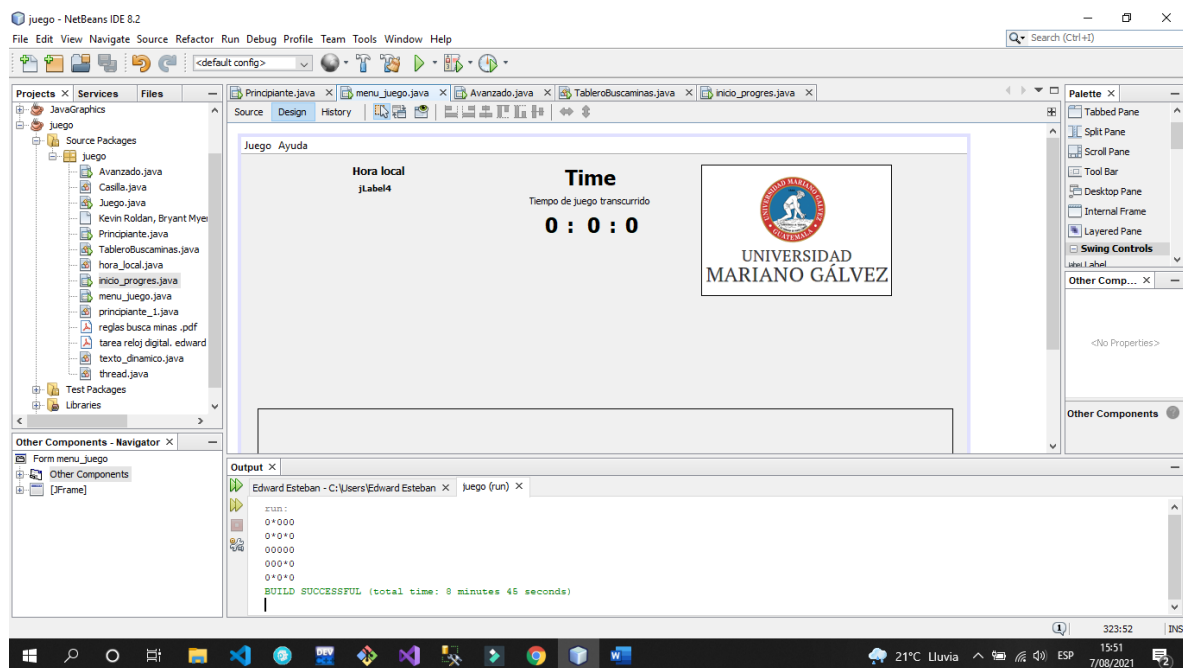
1. Tenemos 6 clases las cuales y 4 hilos donde se hacen los subprocessos del programa.



2. En el primer JFrame tenemos el progressbar para poder acceder al menú.



3. Luego tenemos el menú donde realizamos las operaciones correspondientes en el menú se utilizan 3 de los 4 hilos.



4. Tenemos el form de principiante y se nos muestra un menú bar donde están las opciones del numero de minas y si queremos regresar al menú.

