

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS
ESCUELA PROFESIONAL DE
INGENIERÍA DE SISTEMAS



JUEGO GAMERUN

MANUAL USUARIO

CURSO:

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

DOCENTE:

IVAN SORIA SOLIS

SEMESTRE: 2017-I

CICLO: VIII

INTEGRANTES:

Delgado Achata David Percy

Solis Vargas Edwin Moisés

Andahuaylas, julio - 2017



MANUAL DEL USUARIO

1 Responsables del Juego

Responsables del Juego	
Autores	<ul style="list-style-type: none">• Delgado Achata David Percy• Solis Vargas Edwin Moisés
Nombre del Juego	Game Run

2 Propósito:

El presente manual tiene como finalidad ser una guía básica de operación del juego; permitiendo al lector del mismo tiempo adquirir las destrezas y conocimientos indispensables para un logro y así disfrute del juego, y ser una herramienta de consulta de primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

Se pretende dar una idea más detallada de los alcances y ventajas del juego, que permite un aprendizaje usando una manera no convencional, despertando el interés del estudio, logrando así un mejor aprendizaje.

3 INTRODUCCIÓN

El juego del Game run fue creado con el objetivo de llamar la atención a los aficionados, quienes serán los niños y los jóvenes en mayor cantidad.

Una de las formas simples de que los interesados en el juego de Game run es que aprendan rápidamente las funciones, es por las manipulaciones y con la lectura la guía.

4 ¿Cómo Jugarlo?

Para poder jugar este juego, de manera sencillo y sin complicaciones, debe seguir los siguientes pasos:

5 Menú principal

Ejecutamos el juego y se nos mostrara lo siguiente



Aquí se muestra las opciones que tendrá q ser seleccionado por el usuario como vemos se muestra las opciones que son:

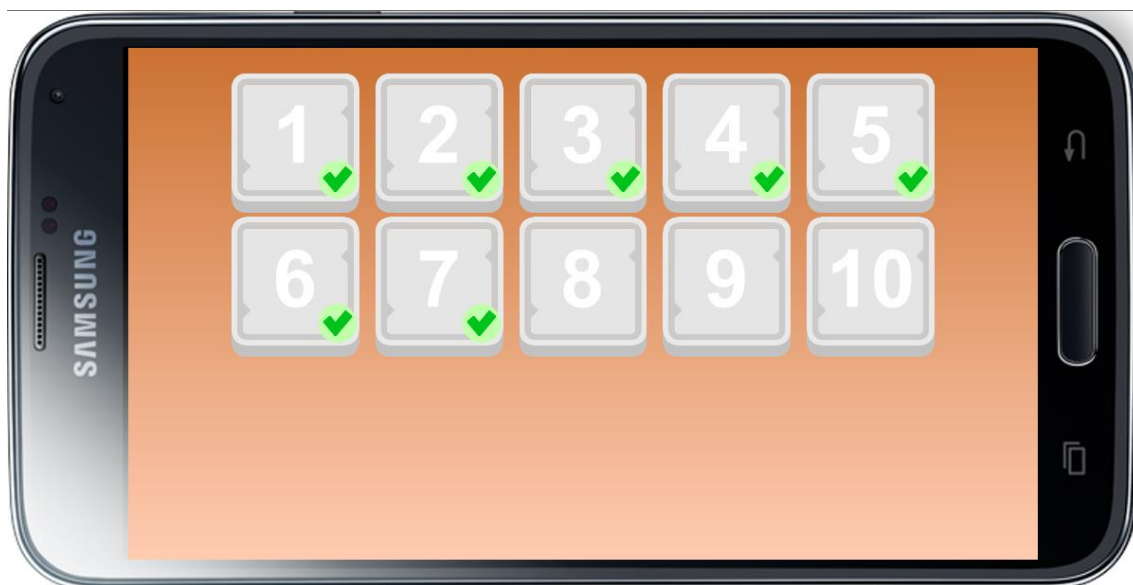
- **Sonido del juego de fondo.** - Esta opción se desactiva para no escuchar el sonido del juego en sí.
- **Sonido del juego real.** – Esta opción se desactiva para no escuchar los sonidos de disparo y el choque entre el objeto y la pelota.



- **jugar.** - Dar clic en la opción **jugar** para comenzar con el juego de GAMERUN como se muestra en la siguiente figura.



Como vemos el juego cuenta con 10 niveles



Juego del primer nivel

- En la pantalla se muestra el lanzador de pelota y las pelotas, también el objetivo en este caso es un pollo, el cual el pollo está protegido de unas barras.

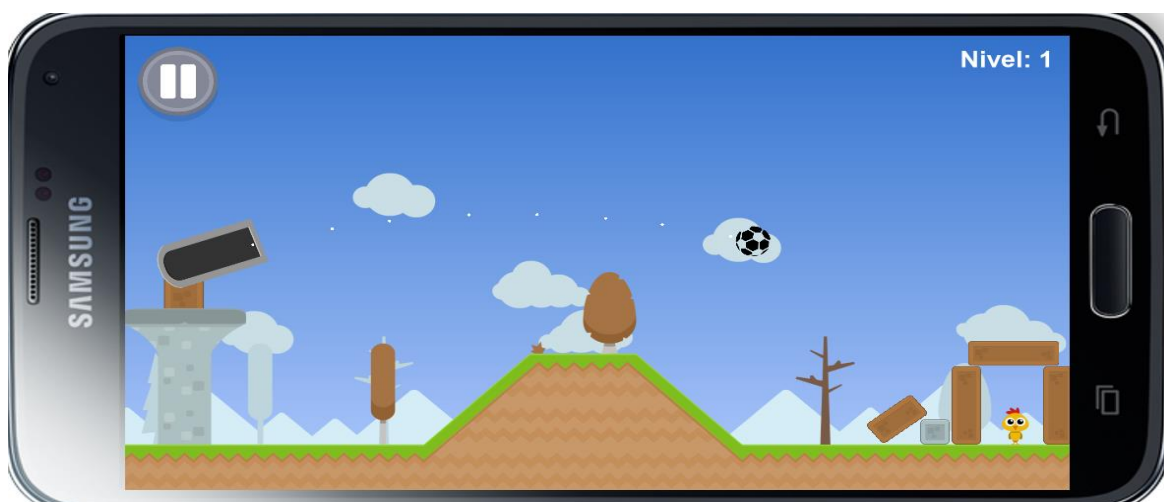


Lo primero que hacemos es poder ver la distancia y poder calcular el Angulo de disparo, y hacer clic en el cañón, para ver con que fuerza ira la pelota y por ultimo soltar la bola.





La pelota como vemos es lanzada.



Como podemos ver el objetivo (pollo) fue eliminado por ello nos muestra la siguiente imagen.



Si no podemos eliminar el objetivo se nos mostrara la siguiente imagen.





Juego del segundo nivel

En este nivel podremos ver que el objetivo aumenta y cada vez que pasemos de nivel, los objetivos serán más.



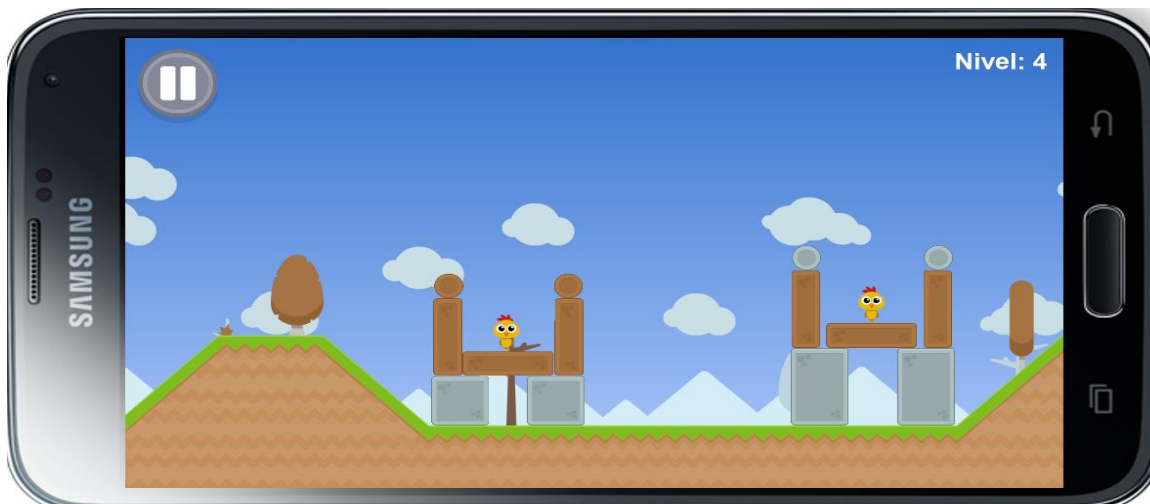
Juego del tercer nivel

En el tercer nivel ya podemos ver que aparece una pelota diferente. Esta pelota tiene más potencia al explotar.





Juego del cuarto nivel



Juego del Quinto nivel

Mientras el nivel va aumentando los objetivos y las pelotas van aumentando también.





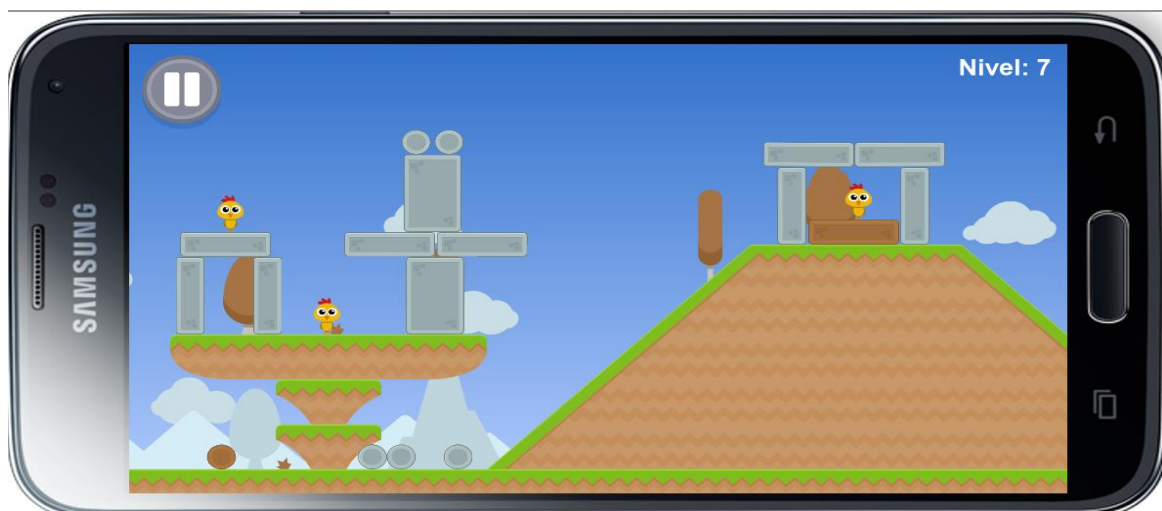
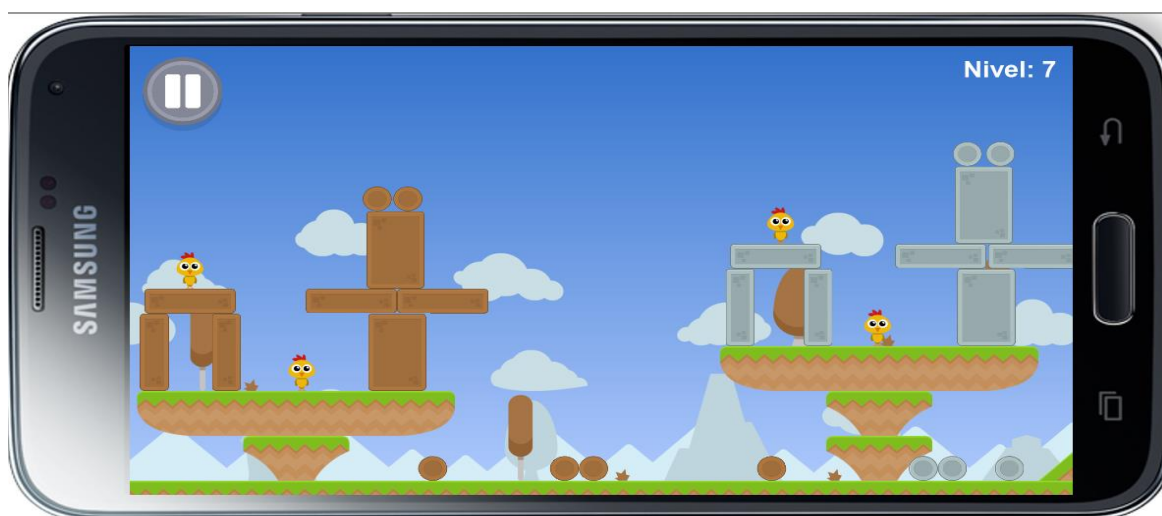
Juego del Sexto nivel

En este nivel veremos que la distancia juega un papel importante.

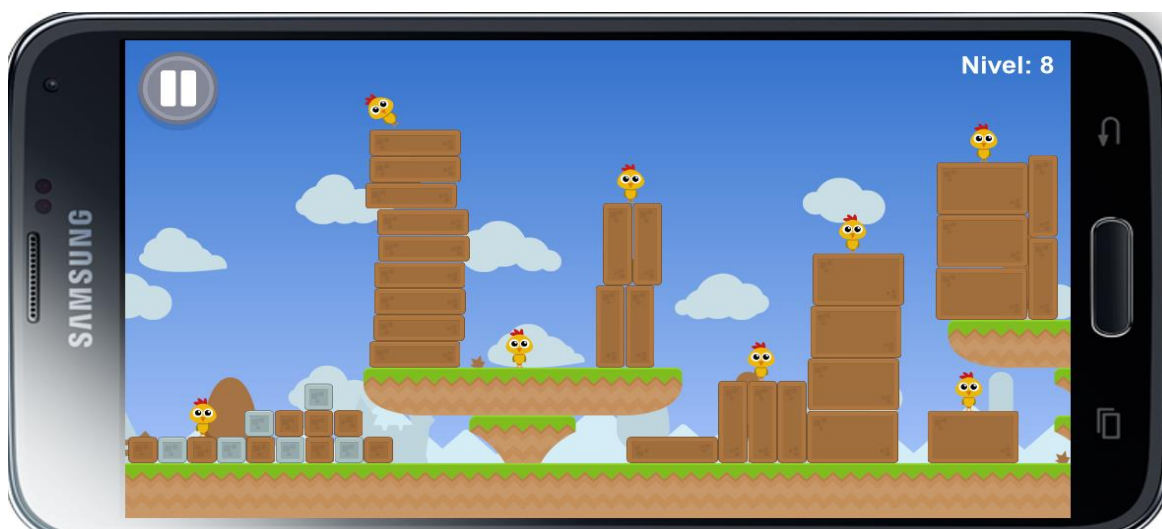


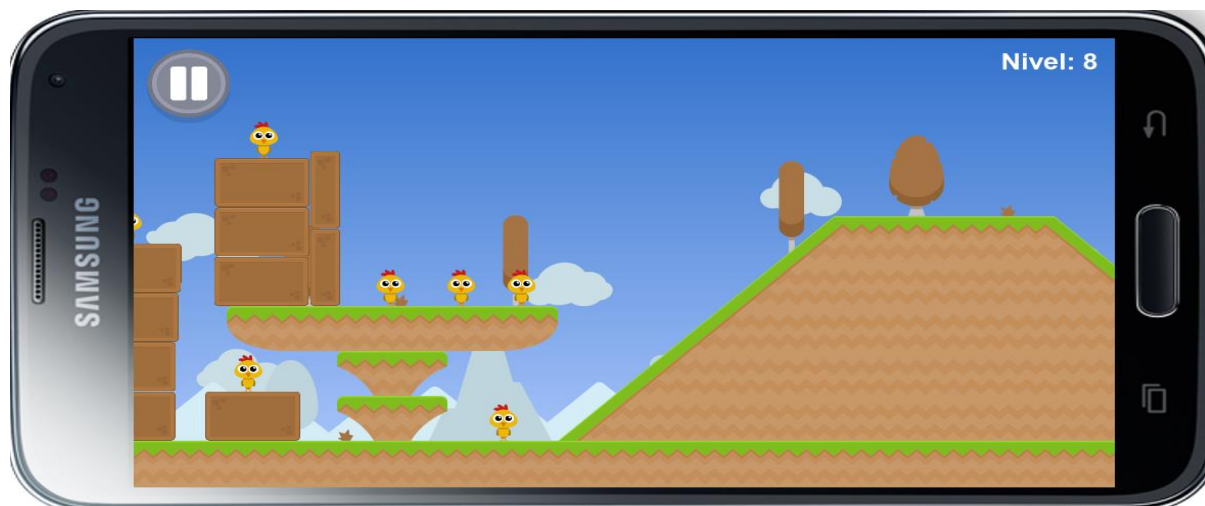


Juego del séptimo nivel

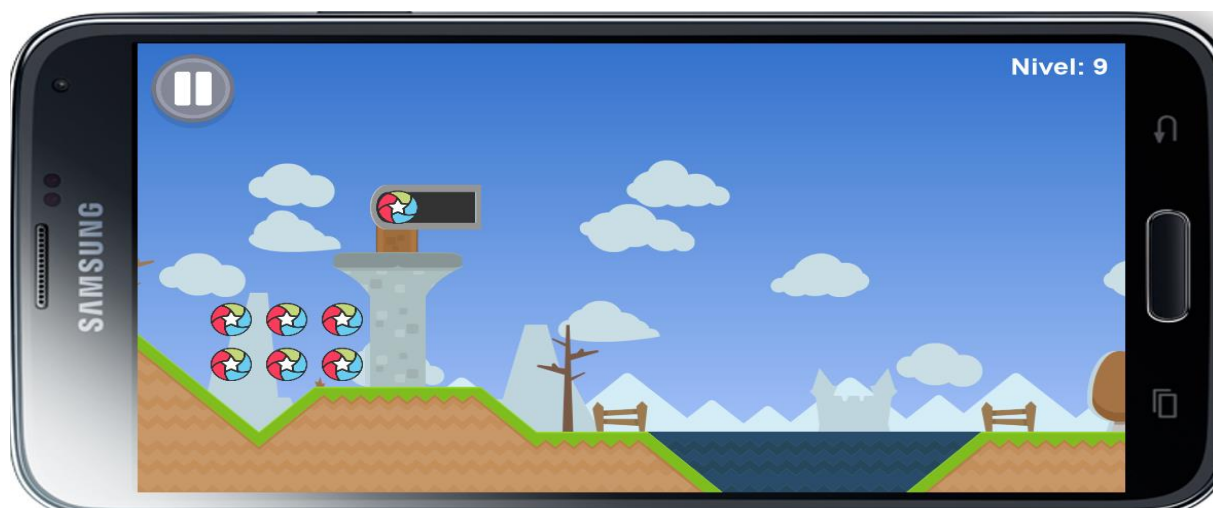


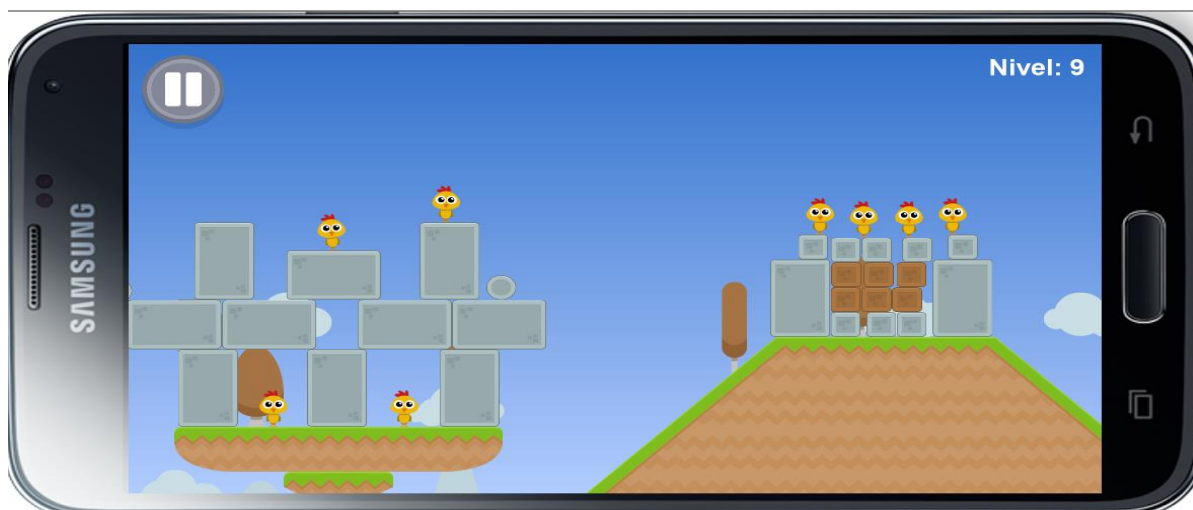
Juego de octavo nivel



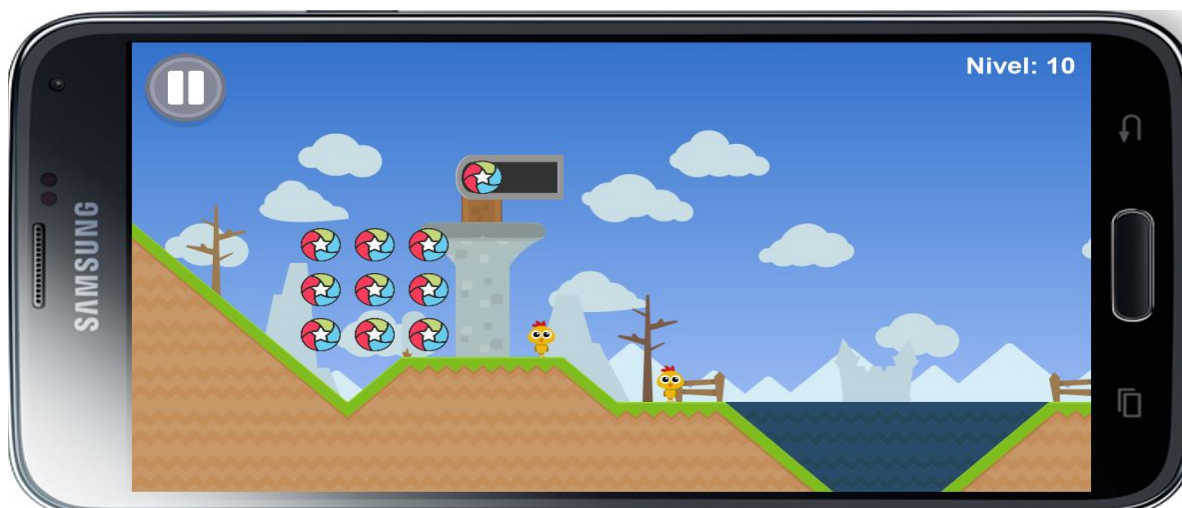


Juego de noveno nivel



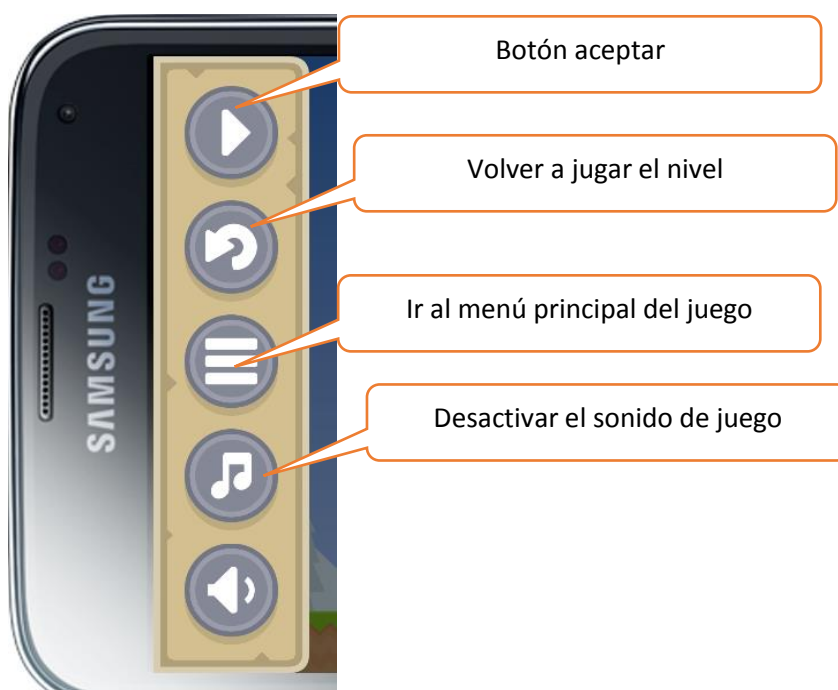


Juego del Decimo Nivel





Más iconos de configuración.



6 ¿Dónde Funciona el juego?

Se puede exportar para Android como apk, para Windows como .exe, también para mac.

7 ¿Utiliza librerías?

No se utiliza librerías externas, ya que lua ya cuenta con librerías implantadas, solo hacemos instancias a las clases, llamando los eventos que están en modos, escucha a cualquier petición.