Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitectura de computadores y ensambladores 1

Escuela de Sistemas

Ing. Otto Rene Escobar Leiva

Aux Frederick Jonathan Faugier Pinto

Manual Usuario:

Proyecto 2

Nombre: Carnet:

John Henry López Mijangos

201710392

Guatemala, 30 de junio del 2022

Descripción del proyecto:

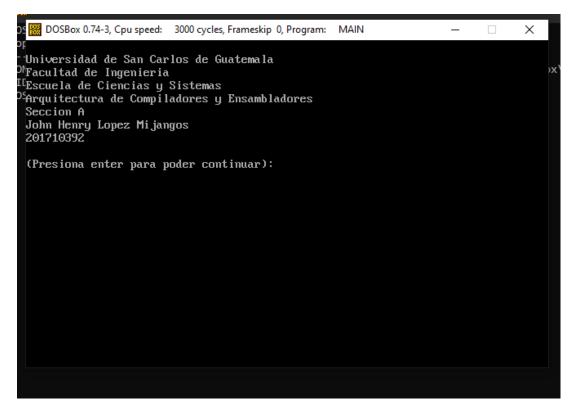
Este proyecto consistió en un ecosistema, donde se encontraría un juego popular videojuego de esquivar vehículos, en el cual se contará con niveles y también se tendrá la opción de poder registrar usuarios e ingresar al juego, esto con la finalidad de que se pueda generar el reporte de Top 10 por puntos obtenidos y por el mayor tiempo de juego. el cual consiste en una nave espaciales, en la cual se controla un carro la cual se dedica a esquivar autos, un apartado para ingresar sesión, un apartado para registrarse y métodos de ordenamiento posibles de ver a través de scores que se generaba a partir de jugar. Existiendo distintos menús dependiendo del tipo de usuario, ya sea usuario normal, usuario admin o admin general.

Interfaz del Programa:

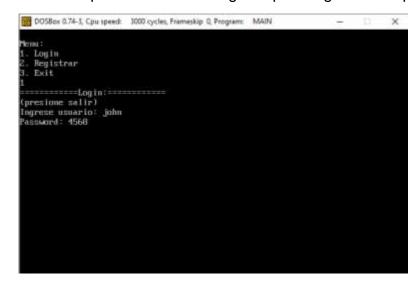
Bienvenida del programa:

Cuando inicie la aplicación le aparecerá un menú donde usted puede presionar entery elegir una opción para iniciar el juego.

```
Menu:
F1. Login
F2. Register
F9. Exit
```



En esta parte se valida el ingreso para registrarse o para ir al login.



Si usted es administrador, puede acceder a este menú y ver los reportes de las diferentes indoles.



Si usted es usuario normal, puede ver un menú para iniciar juego y ver el top de mas score.

```
DOSBox Status Window

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

Cof=====Menu de usuario=== user: johnhenrylopez

CON1. Iniciar Juego

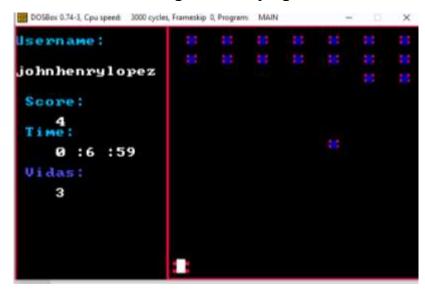
MIC2. TOP 10

DOS3. Salir
```

Usted puede jugar una partida, teniendo en cuenta que tiene 3 vidas, además puede ganar el juego si esquiva 25 vehículos.



Vista grafica del juego





Apartado para la visualización de ordenamientos, datos sin ordenar:

