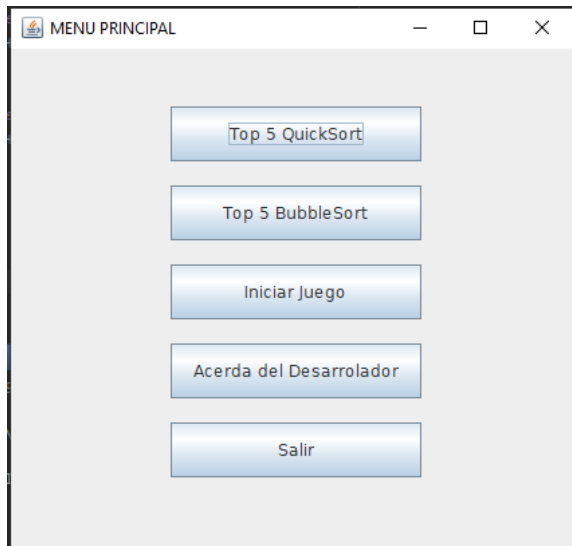
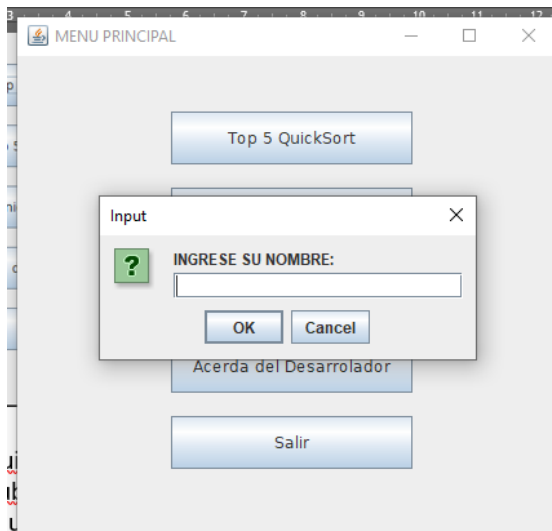


## MANUAL DE USUARIO PRACTICA 2 IPC1

### Menú principal

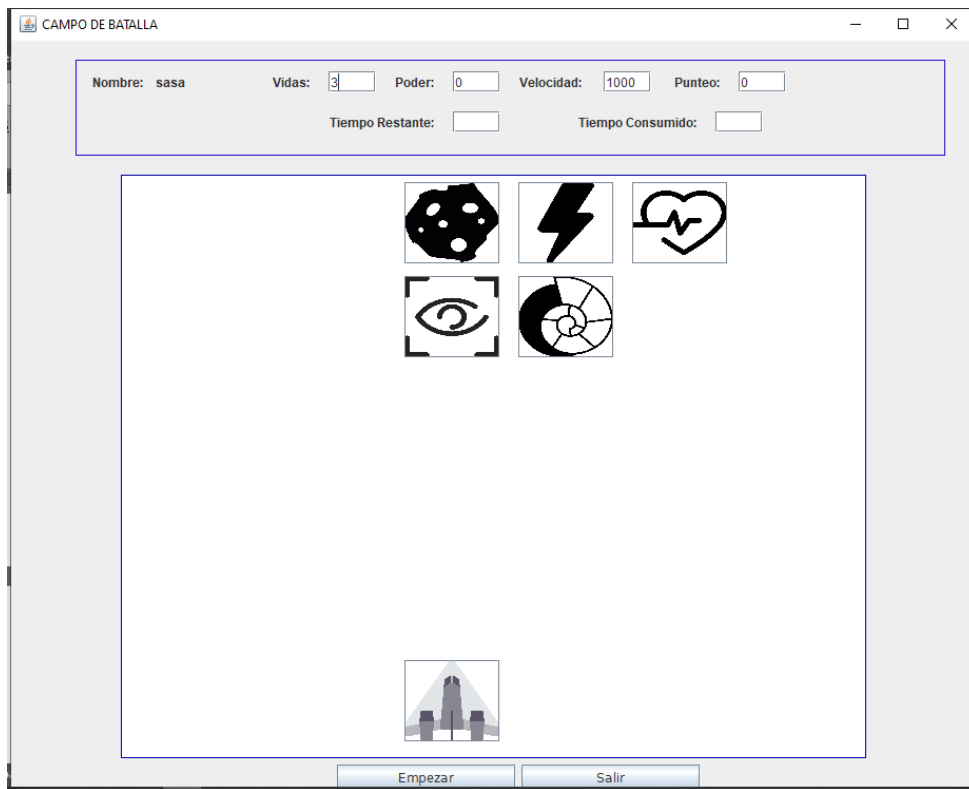


1. Top 5 QuickSort: Guarda las posiciones de mayor a menor.
2. Top 5 BubbleSort: Guarda las posiciones de menor a mayor.
3. Iniciar Juego: Entra al menú del juego
4. Acerca del Desarrollador: Información del estudiante-
5. Salir: Cerrar el programa.



En iniciar el Juego, pide en Nombre o Nickname

## Campo de Batalla



\*Solo se puede mover de izquierda y derecha en 4 casillas

Empezar: Botón para iniciar el juego

Salir: Botón para cuando termina el juego, se puede salir

### Objetos

1. Rayo: Acelera la velocidad de los objetos
2. Caracol: Desacelera la velocidad de los objetos
3. Ojo: Hace invisible el avión por 6 segundos
4. Corazón: Le da una vida más al avión
5. Asteroide: Objeto de amenaza para el avión.

## Acerca del Desarrollador



Nombre: Francisco Magdiel Asicono Mateo    Carnet: 201801449    IPC1 PRACTICA2

Presenta la información del estudiante, su nombre, carnet y nombre del curso.