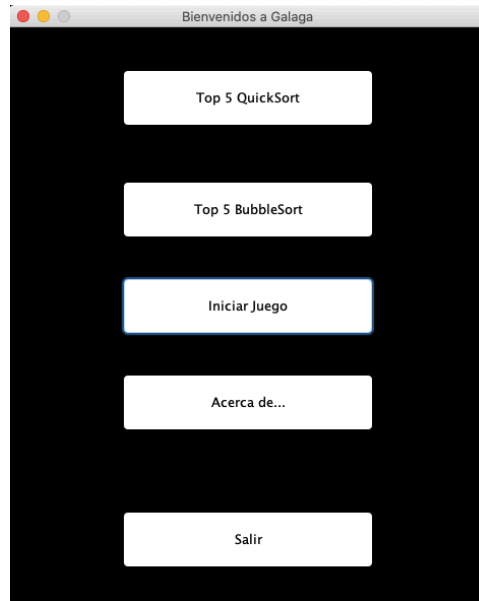


Manual de Usuario del juego GALAGA

- Interfaz

El juego consiste en un menú principal con 5 diferentes opciones, las cuales se desglosan de la siguiente manera:



- Funcionalidad de botones:

- Botón Top 5 QuickSort: Este botón creará un archivo con formato HTML en el cuál se mostrará el top5 de jugadores con mayores punteos por medio de ordenamiento QuickSort.

NICKNAME	PUNTEO
PERSONA1	900
PERSONA2	500
PERSONA3	100

- Botón Top 5 BubbleSort: Este botón creará un archivo con formato HTML en el cuál se mostrará el top5 de jugadores con mayores punteos por medio de ordenamiento BubbleSort.

NICKNAME	SEGUNDOS TRANSCURRIDOS
PERSONA1	100
PERSONA2	120
PERSONA3	150

- **Botón Iniciar Juego:** El juego tendrá un tiempo máximo de 4 minutos. El jugador gana si logra finalizar el tiempo.

Características:

- La ventana se compone del tablero y un panel de estadísticas
- El tablero de juego se compone de 4 carriles, 6 filas.
- El panel de estadísticas mostrará la cantidad de vidas, poder, velocidad, punteo y tiempo restante del jugador.
- La nave estará en la parte inferior del tablero, solamente permitirá movimientos horizontales (puede moverse de izquierda o derecha utilizando las flechas del teclado).
- Existen 5 tipos de objetos que se generan automáticamente y van cayendo de la parte superior del tablero hacia la parte inferior de manera aleatoria en cualquier carril.
- Los corazones aumentan las vidas del jugador solo si tiene menos de 3 vidas. La cantidad máxima de vidas son 3.
- Los rayos aumentan 1 unidad la velocidad en la que los objetos caen. La velocidad máxima es de 5 unidades.
- El caracol resta 1 unidad de la velocidad en la que los objetos caen. La unidad mínima es 1.
- El ojo representa poderes de invisibilidad, aumenta en 1 unidad el contador de poderes.
- Los asteroides le restan una vida al jugador si llegan a colisionar, si uno.
- Si el contador de poderes es mayor a 0 entonces podrá hacerse invisible por 6 segundos, podrá seguir moviéndose de derecha a izquierda.
- Para utilizar una unidad de poder debe de presionar la flecha para abajo.
- La nave puede disparar misiles los cuales se moverán desde la parte inferior a la parte superior a una velocidad constante no variable. Para disparar debe de presionar la tecla espaciadora.
- Si un misil choca con cualquier objeto (Corazón, Rayo, Caracol, Ojo, Asteroide) lo destruye.
- Si un misil choca con un asteroide suma 100 puntos al punteo.

Galaga

	Rayo		
Corazón			
Astroide			
Astroide	Caracol	Nave	Ojo

Nickname: Fabio

Vidas:
3

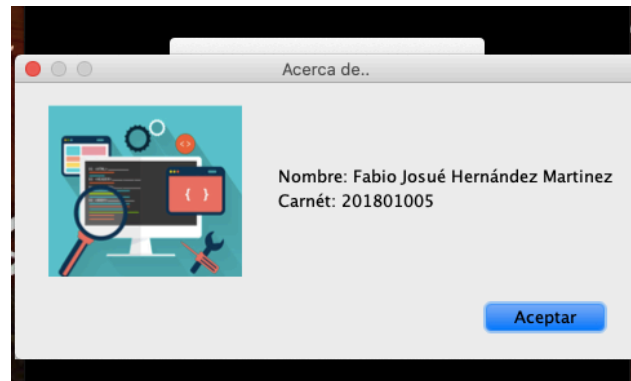
Poder:
0

Velocidad:
1

Punteo:
0

Tiempo restante (seg)
225

- Botón Acerca de...: Este botón un popUp con la información del programador del juego.



- Botón Salir: Este botón permite finalizar la ejecución del juego.