

Universidad de San Carlos de Guatemala
Primer semestre
Facultad de ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Laboratorio Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1



Roberto Carlos Gómez Donis 202000544

Edgardo Andrés Nil Guzmán 20180119

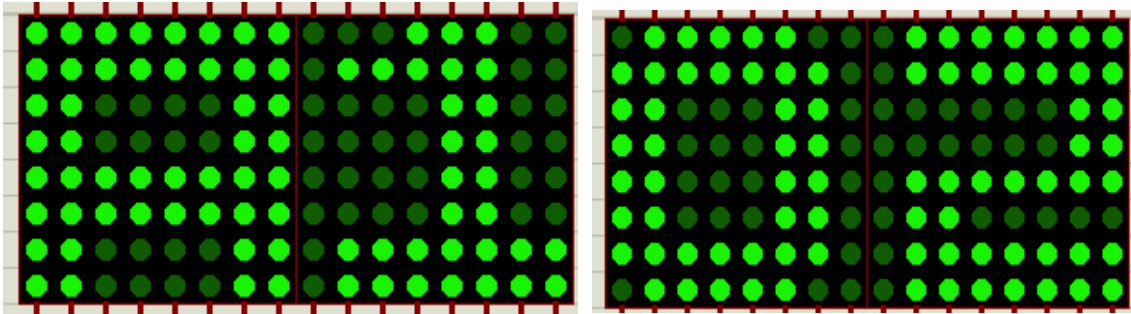
César André Ramírez Dávila 202010816

José Manuel Ibarra Pirir 202001800

Angel Francisco Sique Santos 202012039

1. Mensaje Inicial

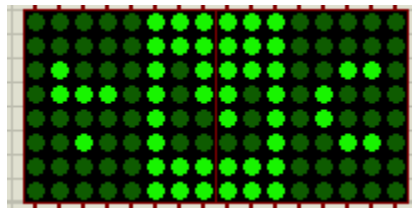
Al ejecutar la aplicación lo primer que sale es el mensaje del grupo.



2. Menú Principal

Se cuentan con 3 opciones disponibles, estas son:

- Nueva Partida
- Estadísticas
- Configuración



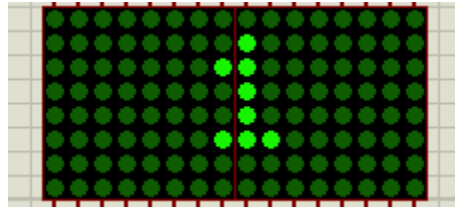
Para seleccionar una de las opciones, se debe pulsar uno de los siguientes botones:



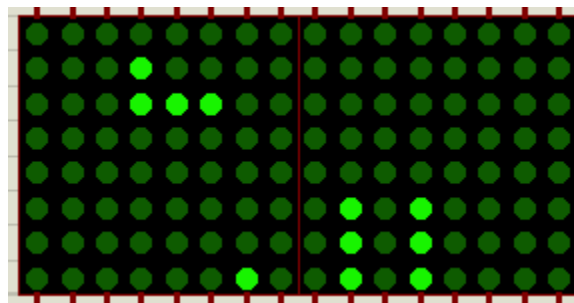
Donde BTNIZQ es para una nueva partida, BTNDISP para entrar a las estadísticas y BTNDER para las configuraciones.

3. Nueva Partida

Al seleccionar esta opción se muestra el nivel y seguidamente empieza la partida.



En el primer nivel el objetivo es destruir las 3 torres, teniendo en cuenta que se empieza con 3 vidas y se pierde una cada vez que se choca con una torre.

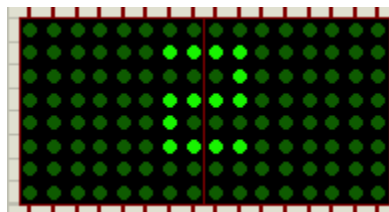


Haciendo uso de los botones descritos anteriormente, ahora se puede cambiar la dirección del avión y disparar un proyectil.



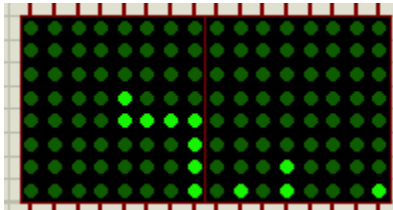
3.1. Siguiendo Nivel

Cuando el usuario destruye una torre sube en uno su puntuación y al destruir todas las torres correspondientes al nivel, se mostrará el número del siguiente nivel y nuevamente continua con el flujo del juego.



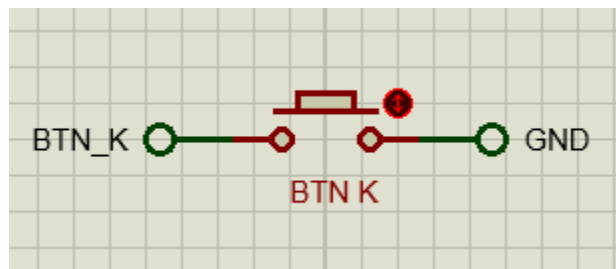
3.2. Choque con torre

Si el usuario deja que el avión impacte con una torre, este perderá una vida y será posicionado 2 casillas arriba del impacto para poder continuar con el juego.

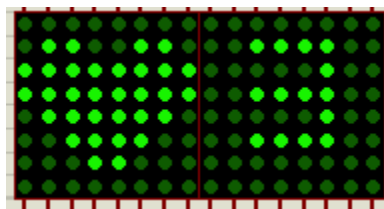


3.3. Pausar juego

Se dispone de un botón con el cual se puede pausar el estado del juego y en esta parte el usuario puede observar el número de vidas restantes.



En este caso nos indica que se tienen las vidas completas.



Para salir de este menú se cuentan con dos opciones, si el botón es presionado por 2 segundos el juego se reanuda, pero si el botón es presionado por 3 segundos el usuario abandona la partida en curso y vuelve al menú principal.

3.4. Vida extra

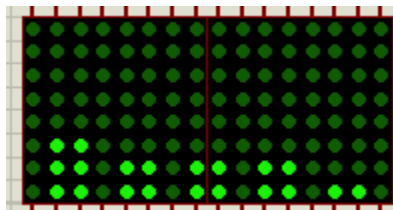
Cuando el usuario logre destruir 5 torres, se le premia con una vida extra, esto sucesivamente cada 5 torres que vaya destruyendo le sumará una vida, con un límite de acumular 10 vidas.

3.5. Fin Juego

Si el jugador pierda todas las vidas que tenía se guarda su puntuación y este es regresado al menú principal, donde puede iniciar nuevamente una partida.

4. Estadísticas

Al seleccionar esta opción se mostrará el porcentaje de las ultimas 5 jugadas en un gráfico de barras. Esto se calcula con la cantidad de puntos que obtuvo en la partida.



Para salir de esta opción se debe presionar el botón K por tres segundos.

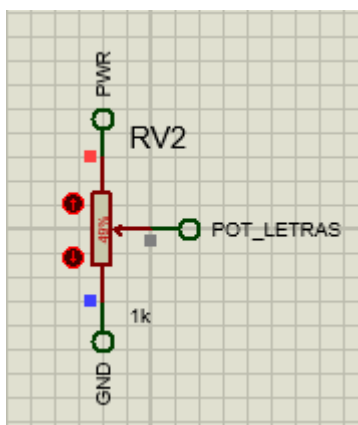
5. Configuración

Al seleccionar esta opción se puede cambiar los valores de la velocidad y vidas, esto con los potenciómetros.

Potenciómetro para vidas



Potenciómetro para vidas



Barras de vidas y velocidad.

