



# Manual de Usuario

## Iniciar Aplicación

Para poder iniciar la aplicación, se tiene que acceder al directorio donde se encuentre y se debe de poner el nombre del ejecutable, en este caso **P5.exe**.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX

Welcome to DOSBox v0.74-3

For a short introduction for new users type: INTRO
For supported shell commands type: HELP

To adjust the emulated CPU speed, use ctrl-F11 and ctrl-F12.
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README file in the DOSBox directory.

HAVE FUN!
The DOSBox Team http://www.dosbox.com

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

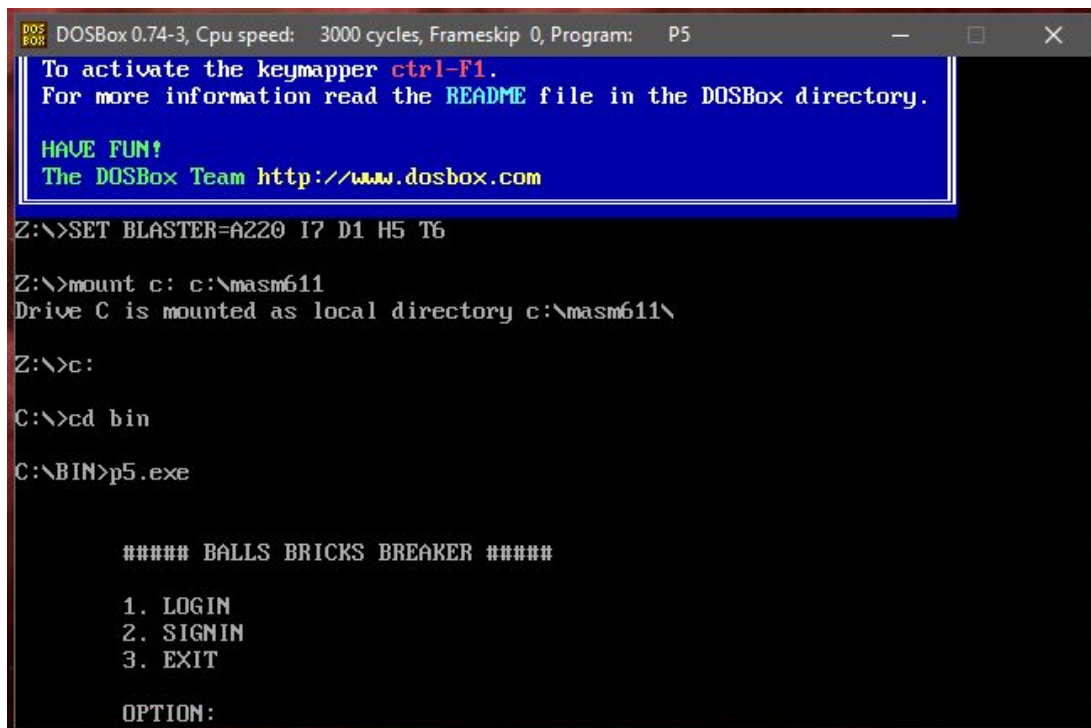
Z:\>mount c: c:\masm611
Drive C is mounted as local directory c:\masm611\

Z:\>c:

C:\>cd bin

C:\BIN>p5.exe_
```

Luego de haber iniciado la aplicación, se desplegará un menú con las opciones disponibles.



```
DOS
BOX DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: P5
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README file in the DOSBox directory.

HAVE FUN!
The DOSBox Team http://www.dosbox.com

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

Z:\>mount c: c:\masm611
Drive C is mounted as local directory c:\masm611\

Z:\>c:

C:\>cd bin

C:\BIN>p5.exe

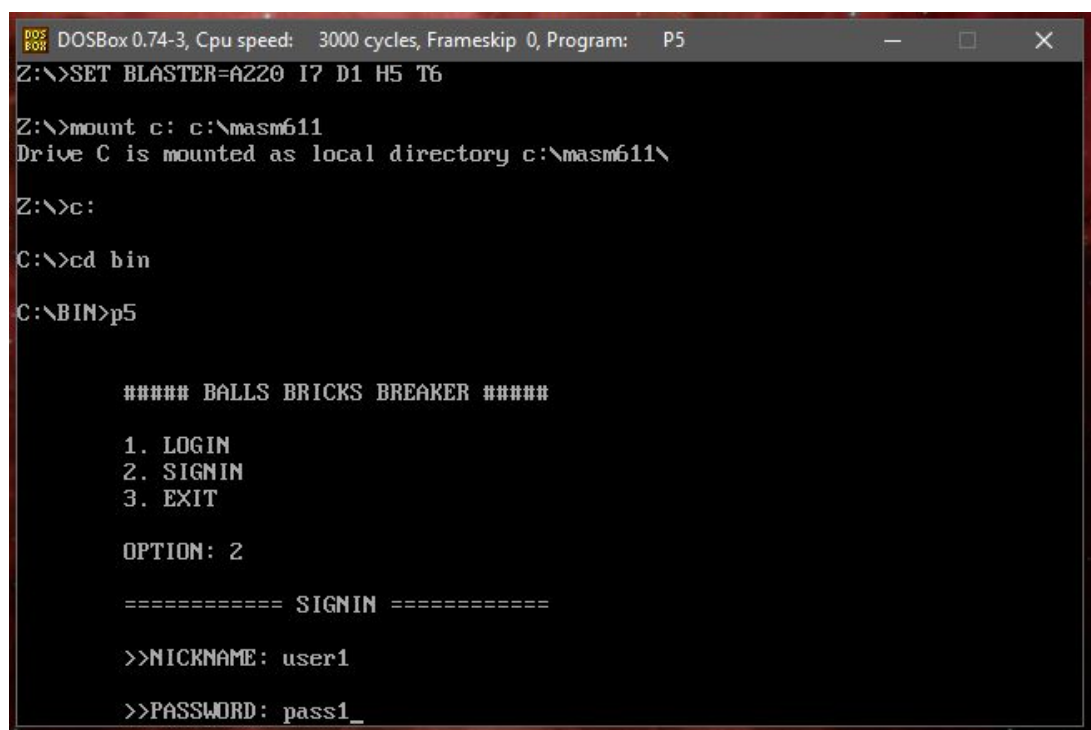
##### BALLS BRICKS BREAKER #####

1. LOGIN
2. SIGNIN
3. EXIT

OPTION:
```

## Registro

Con esta opción se podrá registrar en el sistema para tener acceso al jugar. El nombre de usuario y contraseña no deberán exceder 5 caracteres.



```
DOS
BOX DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: P5
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

Z:\>mount c: c:\masm611
Drive C is mounted as local directory c:\masm611\

Z:\>c:

C:\>cd bin

C:\BIN>p5

##### BALLS BRICKS BREAKER #####

1. LOGIN
2. SIGNIN
3. EXIT

OPTION: 2

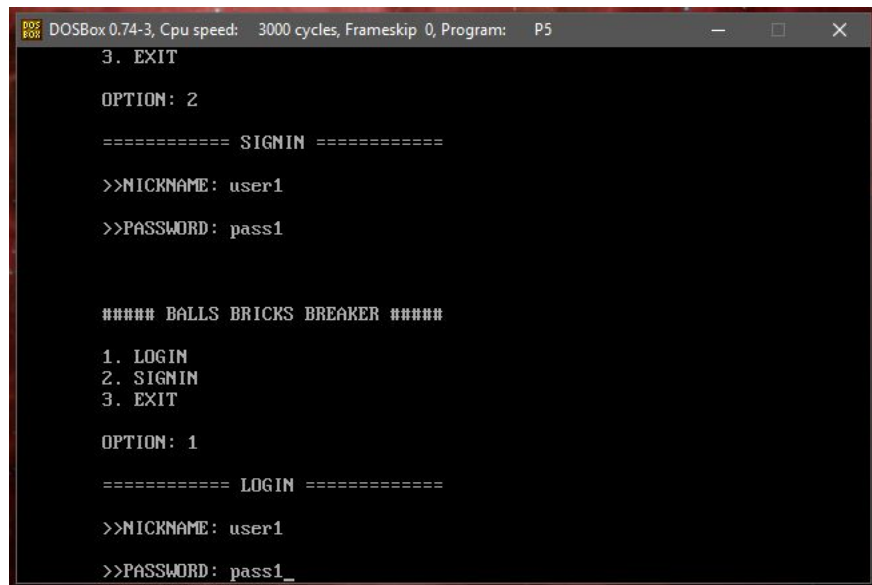
===== SIGNIN =====

>>NICKNAME: user1

>>PASSWORD: pass1_
```

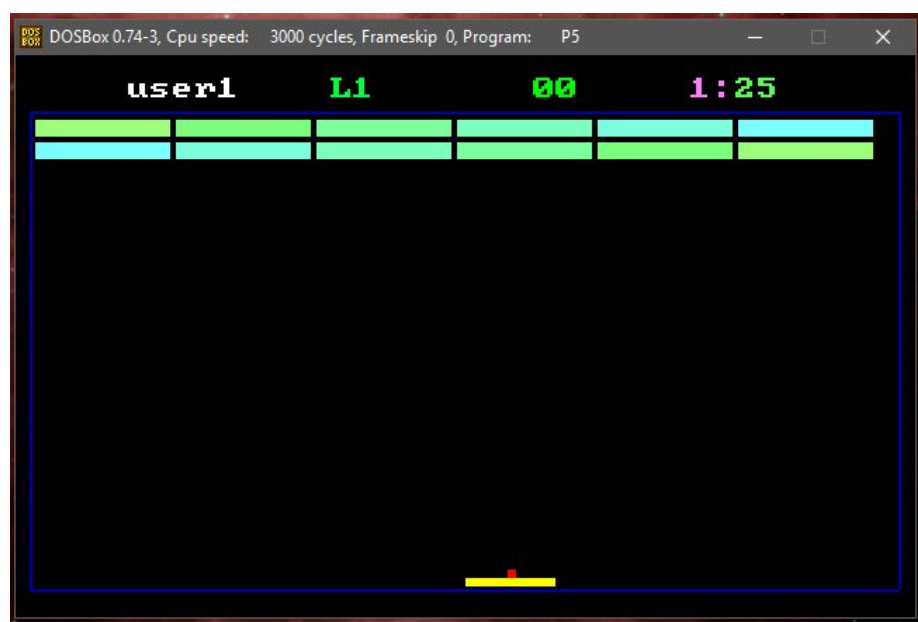
## Inicio de Sesión

Con este apartado se puede acceder al juego principal por medio de un usuario previamente registrado, solo se tiene que introducir el nombre de usuario y contraseña correspondiente.



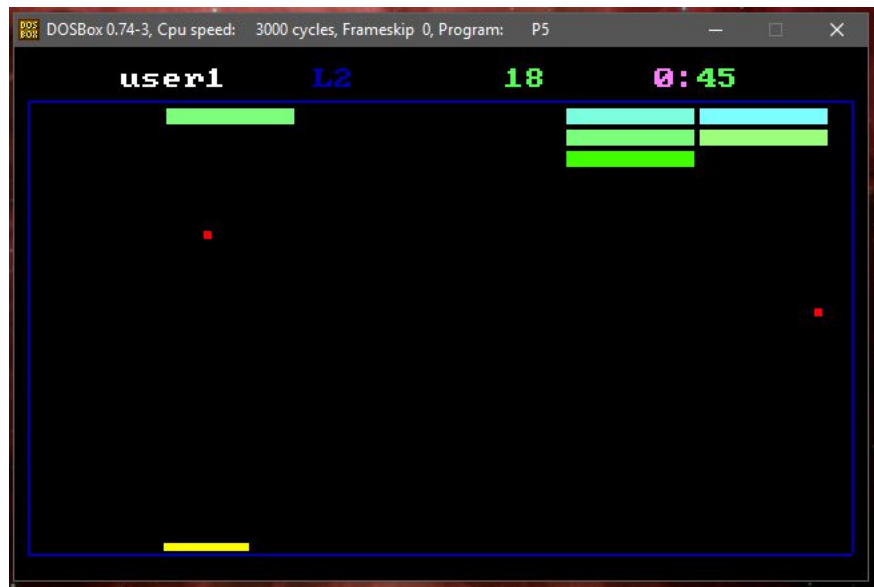
## Área de Juego

El área de juego muestra el nombre de usuario que inicio sesion, el nivel en el que se encuentra, el punteo y el tiempo transcurrido.



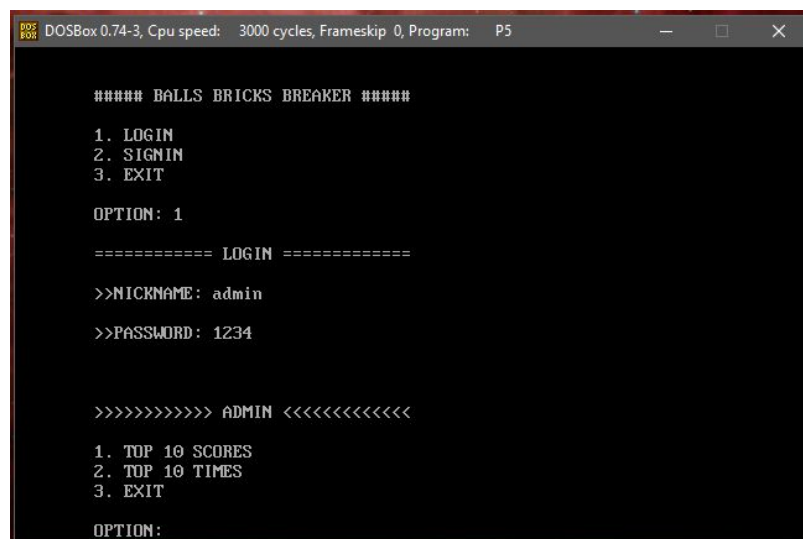
Para poder avanzar de nivel se tiene que destruir todos los bloques, dependiendo del nivel se desplegaran pelotas extras y aumentará la velocidad del juego. Para poder pausar el juego se tiene que presionar la tecla **ESC**, luego se tendrán disponibles las siguientes opciones presionando las siguiente teclas:

- **Space Bar:** salir al menú principal.
- **1:** saltar al primer nivel.
- **2:** saltar al segundo nivel.
- **3:** saltar al tercer nivel.
- **ESC:** regresar al juego en curso.



## Panel de Administración

Para tener acceso a este apartado se tiene que loguear con el usuario **“admin”** y contraseña **“1234”**.



## Top 10 Punteos

Con esta opción se despliega el ranking con los mejores 10 puntajes ordenados de manera ascendente.

```

DOS
BOX
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: P5
OPTION: 1

::: TOP10 SCORES :::

1) edwin      3      031
2) user1      3      029
3) edwin      3      020
4) user1      2      018
5) edwin      2      014
6) edwin      3      005
7) edwin      3      003
8) edwin      1      001
9) $          000
10) $         000

>>>>>>>>>> ADMIN <<<<<<<<<<<<<<

1. TOP 10 SCORES
2. TOP 10 TIMES
3. EXIT

OPTION: _

```

## Top 10 Tiempos

Con esta opción se despliega el ranking con los mejores 10 tiempos de duración ordenados de manera ascendente.

```
DOS BOX DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: P5
```

```
OPTION: 2  
  
:::::::: TOP10 TIMES ::::::::::  
  
1) edwin      3       062  
2) edwin      2       060  
3) user1      3       060  
4) edwin      3       049  
5) user1      2       047  
6) edwin      3       019  
7) edwin      3       012  
8) edwin      1       009  
9) $          000  
10) $         000  
  
>>>>>>>>> ADMIN <<<<<<<<<<<  
  
1. TOP 10 SCORES  
2. TOP 10 TIMES  
3. EXIT  
  
OPTION: _
```