

Manual del usuario

Menú inicial:

```
C:\MASM611\BIN>proye.exe

1. Ingresar
2. Registrar
3. Salir
```

Para interactuar con el menú principal solo presionar una tecla entre 1 a 8, no es necesario presionar enter para confirmar. Si ingresa un carácter no válido, solo se le pedirá otro.

Ingresar:

Se solicita usuario y contraseña, si no son correctos regresará al menú inicial

```
C:\MASM611\BIN>proye.exe

1. Ingresar
2. Registrar
3. Salir
1
Usuario:
@Javier
Contraseña:
1234_
```

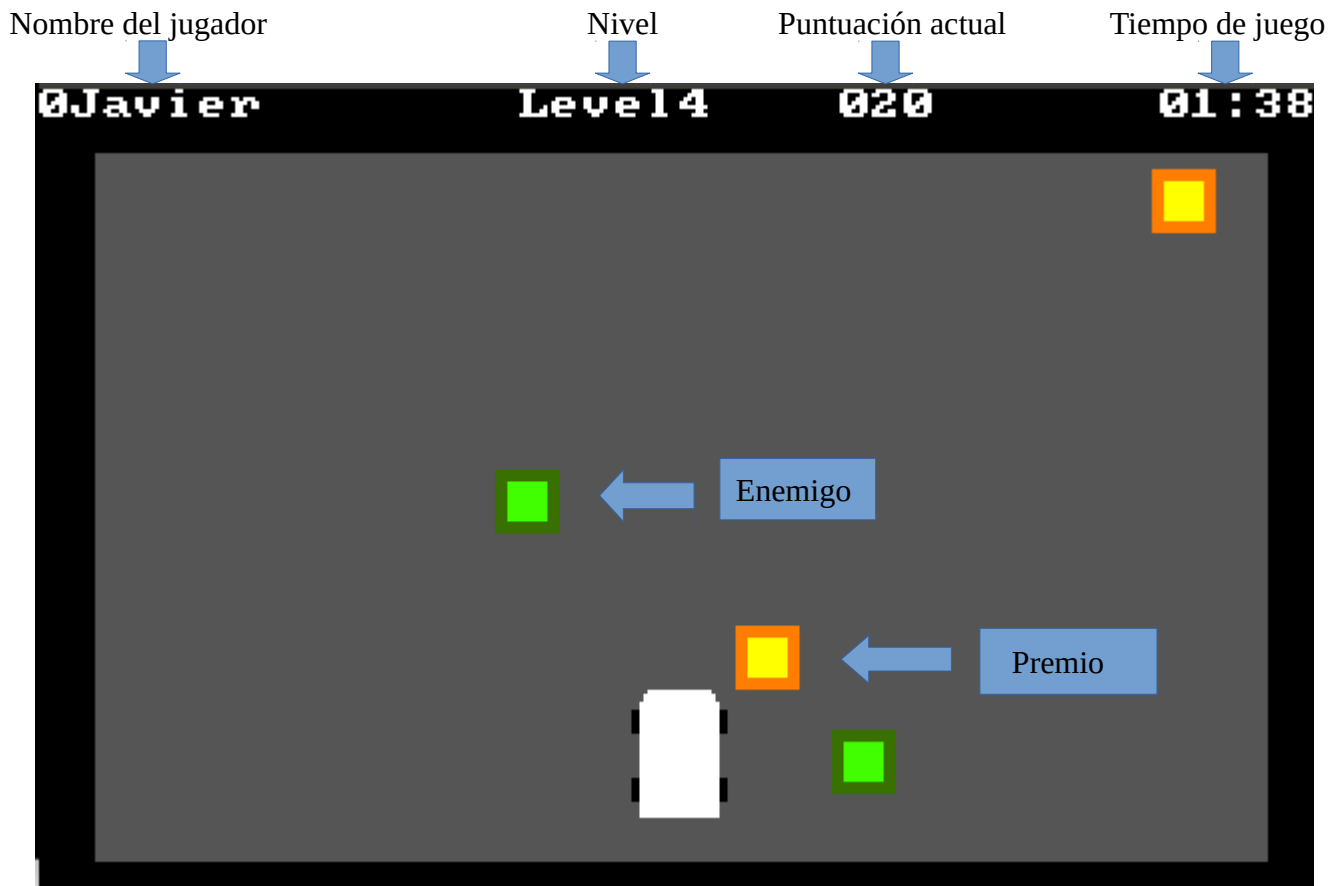
Existen dos tipos de usuario admin y jugador, cada uno tendrá acceso a un menú diferente.

Sesión de usuario:

```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: HERBERTH JOSUE ARGUETA
CARNET: 201612383
SECCION: A

1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir
_
```

Juego:



El vehículo se mueve únicamente en su eje horizontal, utilizando las flechas del teclado (Izquierda, derecha). Los bloques enemigos restan puntos y los bloques premio suben, la cantidad depende del nivel en el que se encuentre el jugador. Si se llega a 0 puntos o se terminan los niveles se termina el juego, al terminarse el juego se guardan la puntuación y tiempo si es lo mas alto que ha llegado el jugador en sesión.

Pausa de juego

Presionar ESC para pausa, presionar ESC nuevamente para salir de pausa o presionar space para salir del juego. Al salir del juego igual se guarda el tiempo y puntuación del usuario en sesión.

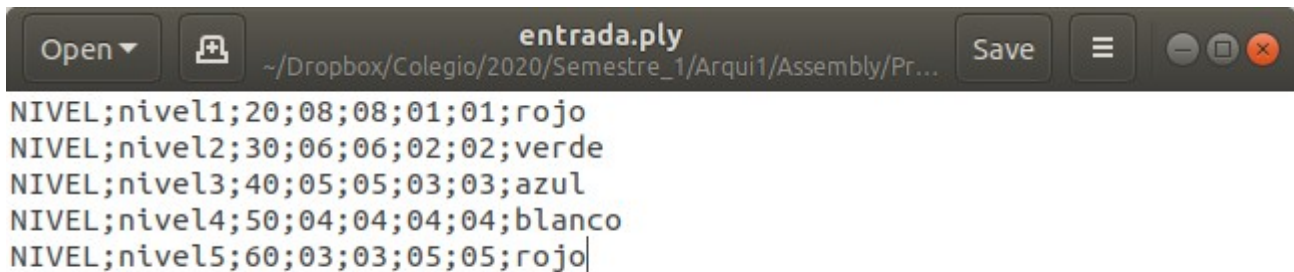
Cargar juego:

Se podrán cargar diferentes niveles utilizando un archivo de entrada con el siguiente formato:

NIVEL;nivel;TiempoNivel;TiempoObstaculos;TiempoPremio;PuntosObstaculos;PuntosPremios;color

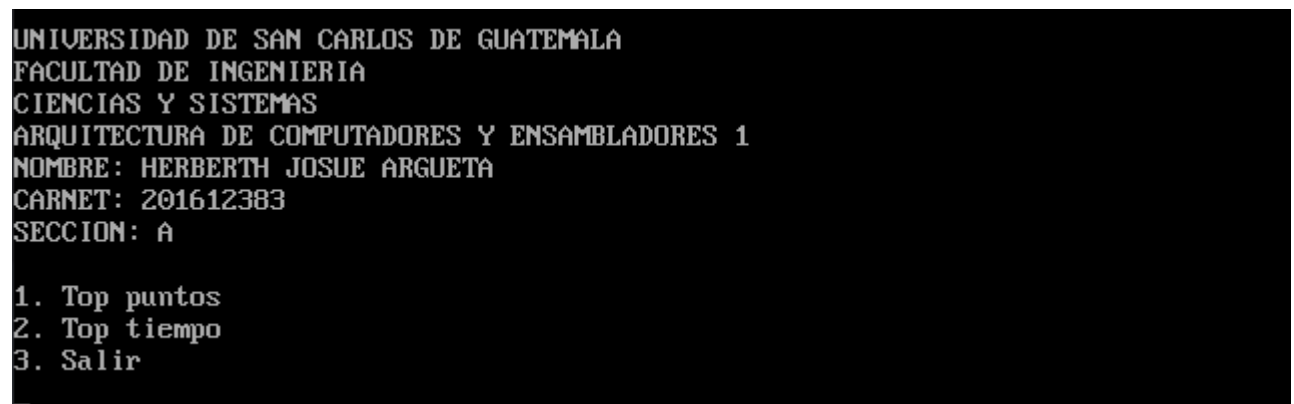
Cada nivel tiene que venir separado por saltos de línea, no pueden venir mas de 6 niveles

Ejemplo:



```
Open [icon] entrada.ply Save [icon] [icon] [icon] [icon]
~/Dropbox/Colegio/2020/Semestre_1/Arqui1/Assembly/Pr...
NIVEL;nivel1;20;08;08;01;01;rojo
NIVEL;nivel2;30;06;06;02;02;verde
NIVEL;nivel3;40;05;05;03;03;azul
NIVEL;nivel4;50;04;04;04;04;blanco
NIVEL;nivel5;60;03;03;05;05;rojo
```

Sesión de admin:



```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: HERBERTH JOSUE ARGUETA
CARNET: 201612383
SECCION: A

1. Top puntos
2. Top tiempo
3. Salir
```

Después de seleccionar que top desea mostrar, se imprimirán en pantalla los 10 puntases o tiempos mas altos en el sistema:

	Top	puntos	
01	@Javier	lv117	081
02	:Javier	lv111	079
03	=Javier	lv114	074
04	3Javier	lv14	074
05	0Javier	Level6	069
06	7Javier	lv18	069
07	2Javier	lv13	068
08	>Javier	lv115	054
09	BJavier	lv119	053
10	?Javier	lv116	051

Si se presiona space se mostrara el demo de los ordenamientos

```

1. BubbleSort
2. QuickSort
3. ShellSort
2
1. ASCENDENTE
2. DESCENDENTE
1
Velocidad: _

```

Se muestra la animación correspondiente al ordenamiento y velocidad seleccionado:

