MANUAL USUARIO

Este documento tiene el enfoque de ayudar al usuario con el funcionamiento del juego. El nombre del juego es serpientes y escaleras, el tablero se mostrará de la parte inferior derecha con la posición número 1 y así sucesivamente hasta llegar a la última posición, la cual es el número 64.

A la hora de iniciar el programa se mostrará el menú, con el cual deberá de seleccionar una de las opciones.

- Donde el numero "1" será iniciar el juego.
- Donde el numero "2" será reanudar el juego si ya había jugado de lo contrario se mostrará el juego en la primera casilla del tablero.
- Donde el numero "3" será generar un reporte html de todos los resultados de las operaciones que se realizaron en todo el programa.
- Donde el numero "4" será salir del juego sin guardar nada de movimientos si ya tenía alguna partida iniciada.

Donde los problemas serán según la línea en la que se localice la ficha

	541			
	131	441 1		

Se imprimirá el tablero y le indicar con el "@" en la posición actual en la que se encuentra y a la hora de presionar la tecla "t" automáticamente hará el tiro de un dado el cual tiene un rango de 2 a 6, con el movimiento del tablero.

El nu	mero que	васо ез	: 2				
				61		631	641 +1
		541		52 j #1		501	491
(43.) #1	421	431	441	451 #1	46 	471	481
	391 #1	38	371 H			241	-31
	261	27	281	291 #1	30 J	311	
241	23) †1	221	211		19 	101	17) #1
		11.j +l	123	131	14		
*1			5) (1	41		2) #1	

En este ejemplo se le dice al juego que realice un tiro con el dado y el número que salió es el "2" en este caso no callo en una casilla que tenga alguna penalización. Por lo que puede seguir realizando el recorrido.

571	581	18.0 j # 1	60 t	61	621	63 j	641
			54				
						40) #1	
			131				
	7) 101						
	callo en					facil	
	la ley do m tier quio Beti quio Gem		iro de: ! el valo:				

En este caso a la hora de tirar el dado se puede observar que cae en una penalización, en la cual se le indica abajo y le diré automáticamente cual es el programa que tiene que realizar y el resultado de la operación del ejercicio que se le pidió para poder avanzar en el tablero. Ojo: no tiene que ingresar el dato de la operación si no que el programa asume que su respuesta es correcta.

Al momento que el jugador desee abandonar la partida y regresar al menú principal tendrá que presionar la letra "p" y regresar al menú.

Después se sitúa nuevamente en el menú y podrá reanudar el juego o iniciar nuevamente. Ojo si inicia nuevamente el juego se borrará el avance que llevaba.

Ejemplo donde se inicia otra vez el juego.

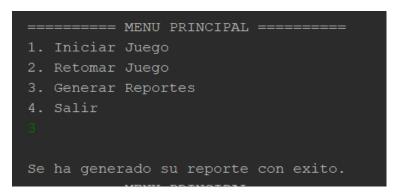
	N. C. Carlo	portes					
571	581	591	601	611	621	631	641
		*1		41	11		#1
561	55;	541		521	511		
#1			#1				
111	421	43	441		461	471	481
#1		#(#1		#1
101	39)	38	371	361	35	341	331
#1				(#1	#1		
251	261	271		291		311	321
#1				E 1	#1		
241	23)	221	21		19)	181	17)
#1			#1	*1			
	101	331	121	131	341	151	161
				#1	- 11	#1	
0.1		61		41		21	
#1	#1	#1		#1			01

Ejemplo donde se reanuda el juego.

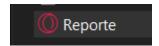
Z. Ref	iclar Jo tomar Ju nerar Be	ego ego	IPAL				
	59 	59) #1		41; #)	621	63	64)
561		541	53		51 I	501	
41.1	42	431 #1	441		(€) }	47)	
401 #1		381	37	361 #1	35 I # I	341	33
25 #	26)			29) #1	30 #	31	
24) #1	23	221	21) #1		191	181	17
9		11)	12	13) (1)	14	15	16) #1
8 #1	7) #)	61 #1		41 - #1	31	21	

Al momento de superar las 64 casillas del juego ganará y podrá generar el reporte de las operaciones realizadas al largo del juego.

Para la impresión del reporte hará por medio de un archivo html en donde en la carpeta donde se encuentre el proyecto.



A la hora de dirigirse a la carpeta le aparecerá un archivo con el nombre de "REPORTE" el cual se abrirá con el navegador que tenga predeterminado en su computadora.



Y el diseño en el cual se imprimirán las operaciones realizadas será:

			REPO	ORTE				
Open	aciones I	Realizada	s en toc	ia la elat	oracion	del pro	grama	
			Tablero d	lel Juego				
66	180	**	A5	AV.	(42)	140 :	186	
							100	
							188	
	.77			20	- 35		33	
			29					
						19		
						16		
		Table	ro de penaliz	raciones del j	vego			
			12.	1	1	0.0	181	

Y se mostrara todas las operaciones realzadas.