



Universidad Autónoma De San Luis Potosí



Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Sistemas Inteligentes

“Manual de usuario Speedrun”

Esquivel Garza Josué Israel (281876)

Jorge Eduardo Moctezuma Estrada (294132)

Lenguajes de programación

M.I.E. Reyes Alejandro

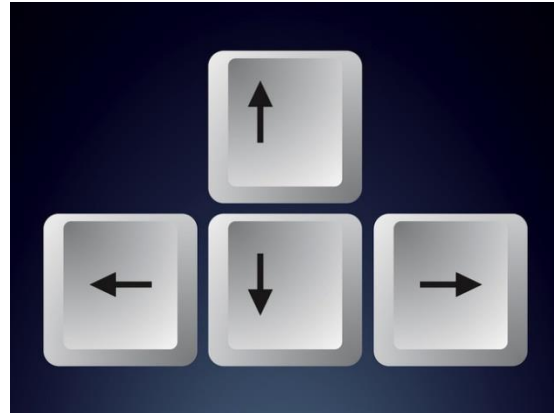
Semestre 2019-2020/II

San Luis Potosí 09 de junio de 2020

Antes de jugar:

Tienes que saber que este juego es de dos jugadores, controlados independientemente, el jugador uno jugara con las flechas.

El segundo jugador jugara con las teclas W A S D.



Menú

Tendrás 3 opciones diferentes:

INICIO

SALIR

AYUDA

Puedes dar click en cualquiera de las 3 opciones para hacer lo que gustes según lo que mencionen las opciones.

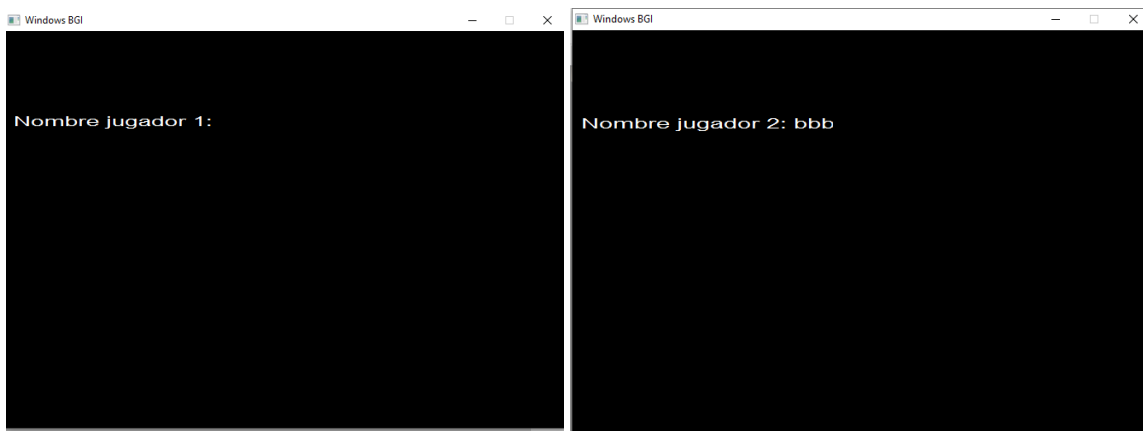


INICIO

Una vez das click en el botón inicio te pedirá el nombre de usuario de jugador 1 y el del jugador 2

Introdúcelos y pon la tecla “enter” para confirmar cada uno, está habilitada la opción de borrar por si te equivocas.

Nota procura que tu nombre sea de 3 letras.



En seguida que pongas el nombre entrarás al juego.



Salir



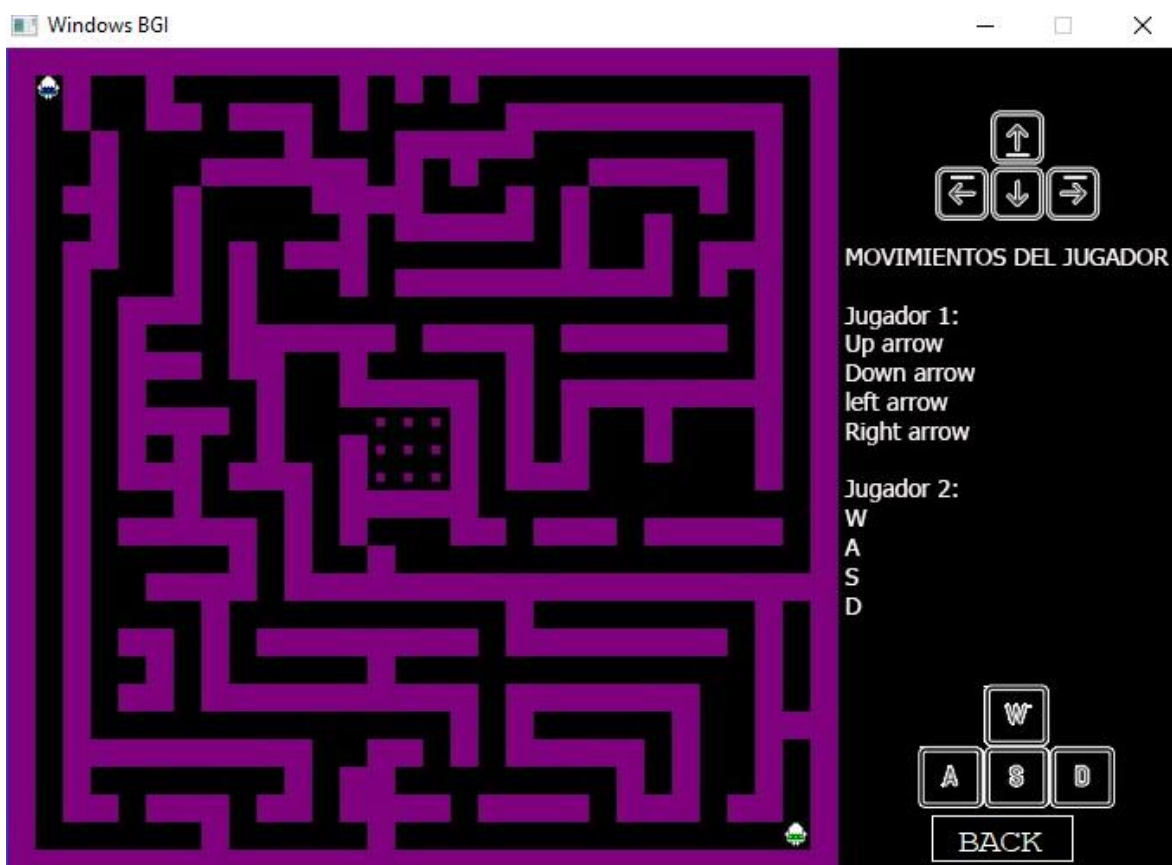
Da click en salir y saldrás del juego.

Ayuda



Da click en ayuda y te aparecerá un rápido manual para jugar Speedrun:

Nota da click en back para retroceder al menú.

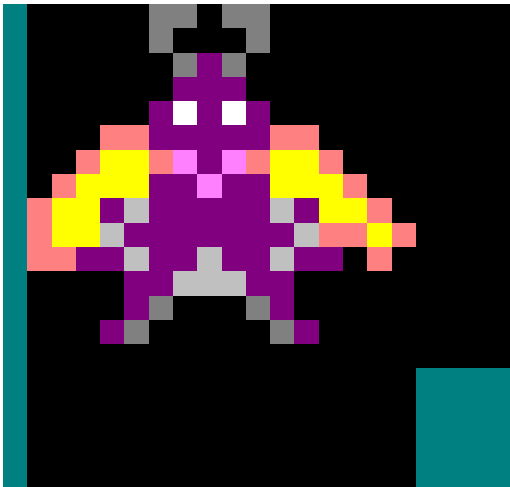


Laberinto:

El objetivo de este laberinto es llegar a la parte central, el jugador que llegue primero será el ganador, cada jugador inicia con 1000 puntos, por cada movimiento el jugador perderá 5 puntos, cualquiera que gane tendrá una puntuación diferente.

La dificultad de este juego radica en:

1. Llegar al centro del laberinto antes que tu adversario.
2. El laberinto se ira sobrescribiendo, de esta maneara cambiara la estructura del mismo para que a la hora de moverte sobre un camino este pueda tomar otras alternativas.
3. Esquivar a los dragones que en este caso actúan como los enemigos del juego, al tocarlos te llevarán al punto de inicio del laberinto.
4. Tener el mayor numero de puntos posibles llegando antes que tu adversario y cuidando tus movimientos.



Fin del juego:

El final del juego se decidirá al llegar uno de los dos jugadores al centro del mapa, donde se mostrará una pantalla con el nombre del jugador ganador y la puntuación.

Para salir de la pantalla de ganadores y regresar al menú de inicio es necesario oprimir la tecla "Enter".

