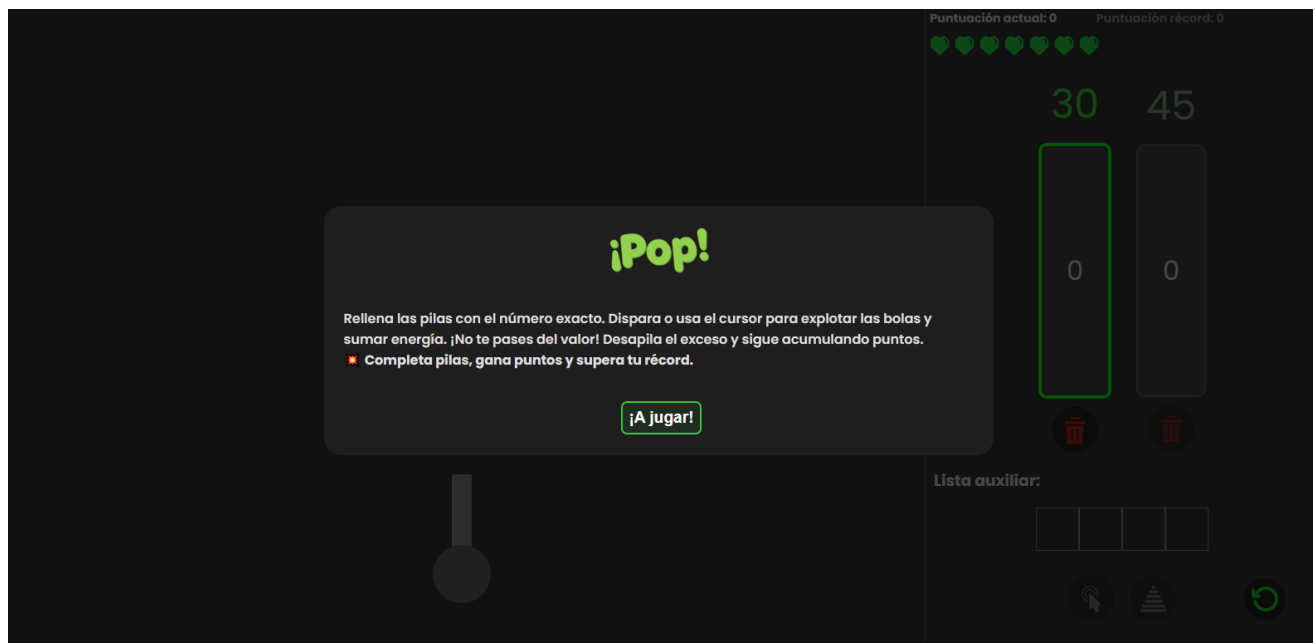


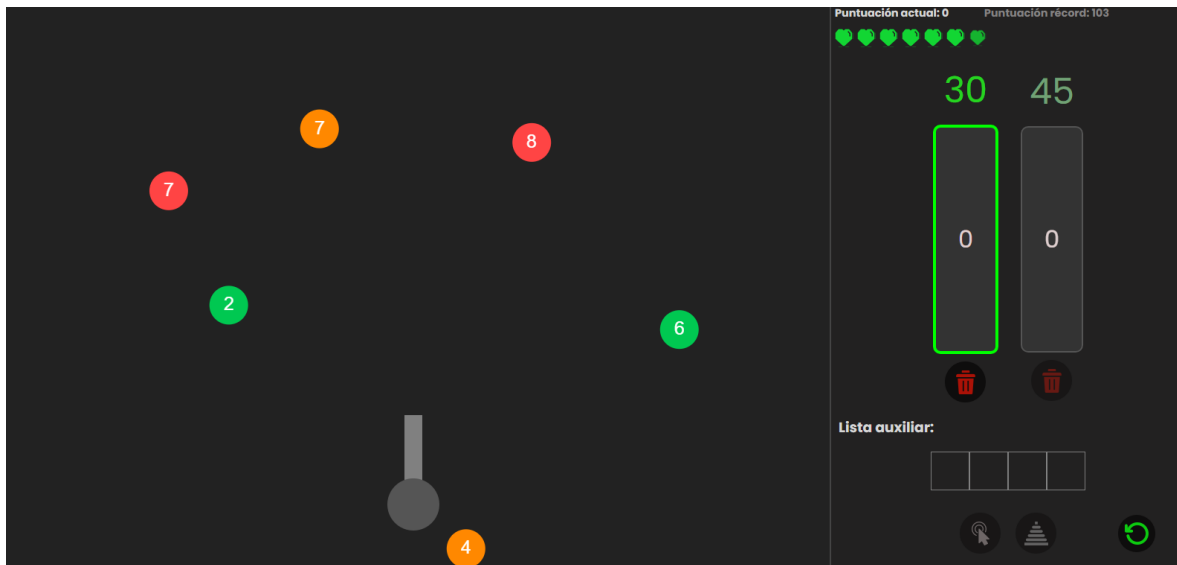
# Manual de usuario

**Introducción:** ¡Pop! Es un minijuego desarrollado en JavaScript, html y css, cuyo objetivo principal es **llenar estantes apilando bloques de un valor específico**. Cuando el jugador logra que la suma de los valores de los bloques apilados sea **exactamente igual al valor del estante**, obtiene puntos equivalentes a dicho valor. El propósito del juego es **acumular la mayor cantidad de puntos posibles** antes de que las vidas del jugador se agoten.

**Inicio:** Al iniciar vas a ver una pantalla como esta:



Luego de leer la descripción del juego, haz clic en el botón “¡ A jugar ¡” que aparece en pantalla, de esa manera comenzaras con el juego, donde te encontraras con la siguiente pantalla:



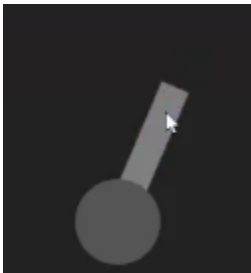
En la zona izquierda encontraras la zona de disparos, donde encontraras bolas con valores numéricos moviéndose en la pantalla, y un cañón en la parte inferior.

En la zona derecha encontraras dos rectángulos en forma vertical, los cuales llamaremos estantes; encima de cada estante vemos un valor numérico y debajo de cada estante vemos un botón con icono de caneca de basura. Mas abajo encontramos la zona de la lista auxiliar donde se encuentra un rectángulo en forma horizontal y partido en cuatro partes, el cual llamaremos espacio auxiliar o lista auxiliar. Mas abajo encontramos tres botones, de izquierda a derecha son: botón de explotar bolas, botón de apilar bloques y botón de reiniciar.

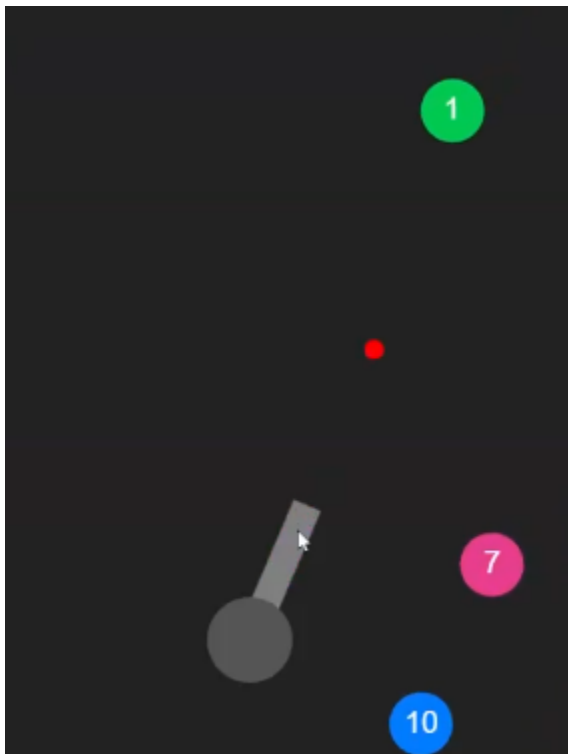
**Objetivo del juego:** Acumular los máximos puntos posibles, ¿Cómo? Cada estante tiene un valor numérico que es representado por el numero arriba del mismo, si llenamos el estante obtenemos una cantidad de puntos igual al valor del estante. ¿Cómo llenamos el estante? Primero debemos seleccionar uno de los dos estantes que se nos presentan, para ello hacemos clic sobre alguno, por defecto el primer estante es el que esta seleccionado, para reconocer cual estante tenemos seleccionado nos fijamos en cuál de los dos tiene un borde más grande y brillante, luego de esto tenemos dos formas para llenar el estante seleccionado. La primera es dirigirnos a la zona de disparos, y tomar el cañón ¿Cómo tomamos el cañón? Hacemos un clic en cualquier parte del cañón manteniendo presionado el botón, soltamos para disparar, podemos calibrar la velocidad del proyectil mediante el largo del brazo del cañón, el cual controlamos tomando el cañón y moviendo el mouse más lejos de la base del cañón para alargar el brazo, y más cerca para acortarlo, entre más

corto sea el brazo, mayor velocidad para el proyectil. Como ya sabemos disparar el cañón, vamos a apuntar hacia alguna bola de las que se mueven en pantalla y vamos a intentar darle, si logramos dar con alguna bola, ella explotará y desaparecerá de la pantalla, e inmediatamente verás como el estante seleccionado se llena hasta la proporción del valor numérico de la bola explotada con respecto al valor del estante, es decir que, si disparas y explotas una bola de un valor de 10, y el estante seleccionado tiene un valor de 20 y el estante está vacío, entonces el estante seleccionado se llena hasta la mitad.

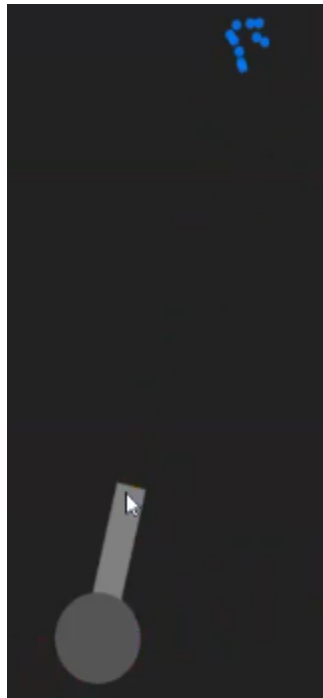
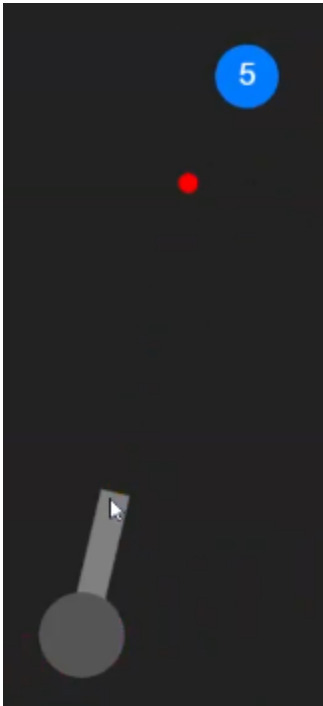
Tomar cañón manteniéndolo presionado con el mouse:



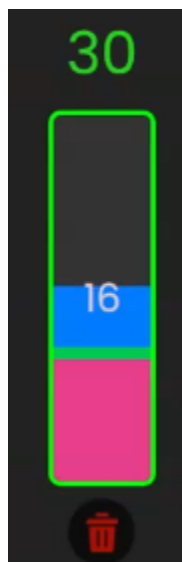
solotar el boton del mouse para disparar:



Impactar bola:



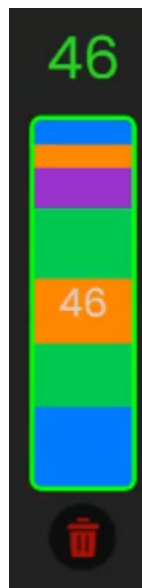
Una vez una bola es explotada, la pila seleccionada se llena en proporción:



El número en la mitad del estante nos indica cuanto hemos llenado el estante, o lo que es lo mismo, indica la suma de los valores de cada una de las bolas que hemos explotado y apilado en el estante. En el caso anterior, el estante es de 30 y hemos llenado 16, es decir que falta 14 para completar el estante, entonces deberíamos explotar bolas de valores tales que consigamos sumar lo que falta, por ejemplo, podríamos explotar una bola de 10 y otra de 4 para completar el estante.

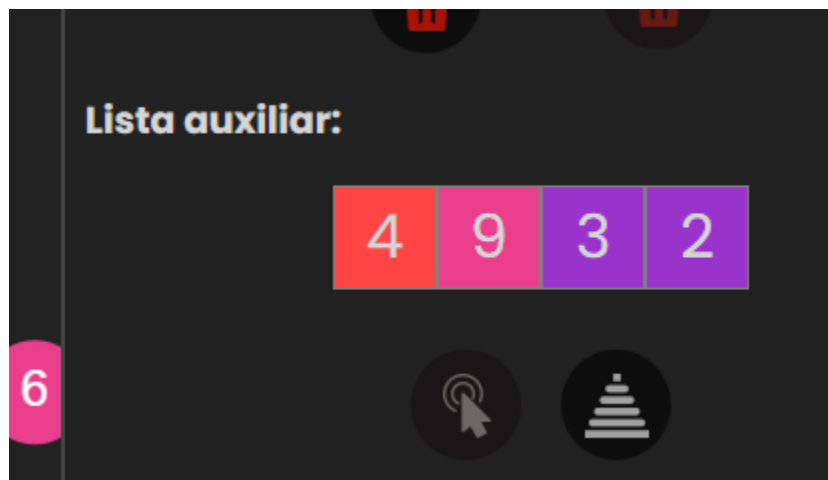
Durante el llenado del estante, puede pasar que sobrepasemos el valor del estante, en ese caso debemos hacer uso del botón con la caneca de basura para desapilar el excedente, este botón quita lo más reciente que hayamos puesto, es decir que si lo ultimo que entro al estante fue un 20, entonces al hacer clic en el botón de basura el estante va a perder 20, y si volvemos hacer clic, entonces se quita lo penúltimo que se colocó y así sucesivamente.

Una vez se llena el estante exactamente con el valor del estante, entonces ganamos puntos iguales al valor del estante que llenamos.



También podemos llenar los estantes explotando las bolas directamente con el mouse sin necesidad de disparar; para ello, primero debemos hacer clic en el botón de explotar bolas, que es el que tiene icono de cursor, nos dirigimos a la zona de disparos y hacemos clic en las bolas que queremos explotar. Una vez hacemos clic sobre una bola, ella explota y en el espacio auxiliar en una de las cuatro divisiones aparece un bloque con el valor numérico de la bola explotada, luego podemos hacer

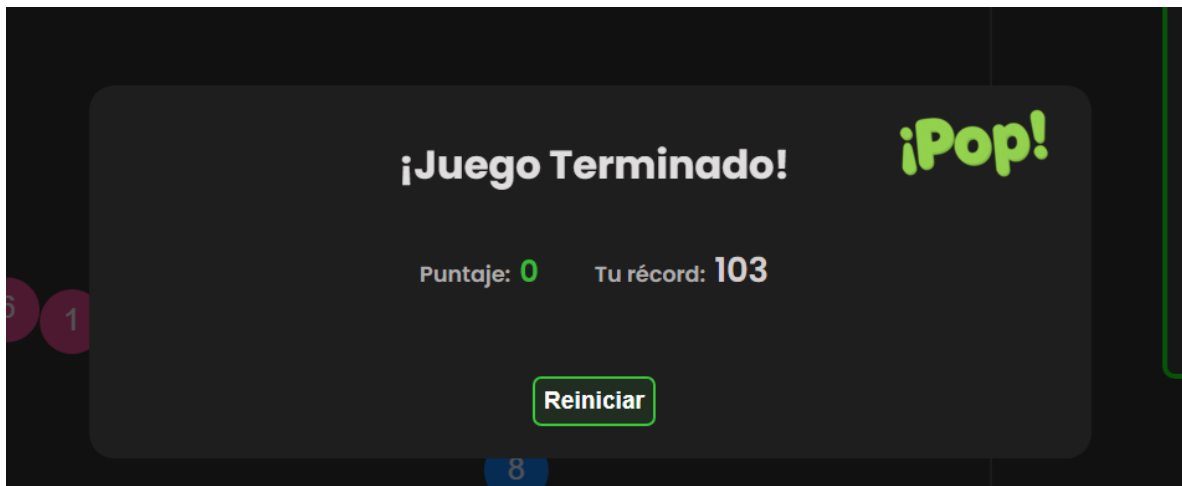
uso del botón apilar bloques para colocar el valor del bloque del espacio auxiliar en el estante seleccionado. Como solo hay cuatro divisiones en el espacio auxiliar, solo podemos explotar cuatro bolas de esta forma. Cuando hagamos clic en apilar bloques, se van colocando en el estante seleccionado en orden de llegada al espacio auxiliar. Luego de explotar cuatro bolas de tal forma, tendremos que esperar un minuto para que podamos volver a explotar otras cuatro bolas con este método.



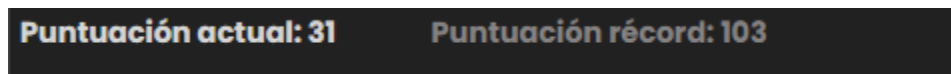
Al principio del juego contamos con 7 vidas, las cuales vamos perdiendo de una en una cada 15 segundos, si queremos mantenernos con vida, debemos conseguir puntos para recargar corazones; cada 40 puntos conseguidos obtenemos una nueva vida, con la limitante de que no podemos tener más de 7 vidas. Una vez se terminen las vidas, se acaba el juego.



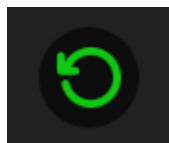
Una vez se acaba el juego, aparece un aviso diciéndonos cual fue nuestro puntaje:



Durante el juego, podremos ver cuanto puntaje llevamos y cuál es nuestro récord en la parte superior derecha de la pantalla:



También tenemos un botón de reinicio para volver a empezar el juego:



No siendo más, ¡buena suerte!