



ENRIQUE ALEXANDER TEBALAN HERNANDEZ  
Carné: 202230026

## MANUAL DE USUARIO PRACTICA #1 2024

### Iniciar el Juego (sin parámetro)

Para iniciar el juego se debe abrir el símbolo del sistema en la ubicación del archivo.jar, a continuación se debe colocar lo siguiente:

"java -jar PRACTICA1\_ENRIQUE\_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR"

Se presiona Enter y el juego iniciará mostrándole el menú principal:

```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\DELL> cd C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target
PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> java -jar PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR

=====
|BIENVENID@! :D
=====
By kik3.h
=====

Iniciando juego sin parámetro
=====

-----
Seleccione su Juego
Diviertase ;3
-----

(1). Wordle
(2). Basketball
(3). 2048
(4). Estadísticas
(5). SALIR
Favor ingrese el numero de opción a elegir: |
```

### Inicio del Juego con Parámetro

El juego cuenta con tres parámetros que representan a cada uno de los juegos

disponibles:

"WORDLE"

"BASKETBALL"

"2048"

- Los parámetros son utilizados para iniciar con un juego y saltarse el menú principal. Para iniciar con un parámetro se escribe lo mismo que para iniciar sin uno solamente agregándole a la par del nombre del archivo.jar el parámetro deseado.

- “java -jar PRACTICA1\_ENRIQUE\_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR **PARAMETRO**”

Se presiona enter el juego se saltará el menú principal e iniciará con el juego de su elección.

El parámetro puede estar en minúsculas o mayúsculas.

Inicio con parámetro **WORDLE**:

```
PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> java -jar PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR WORDLE

=====
|BIENVENID@! :D
-----
By kik3.h
=====

-----
Iniciando juego con el parámetro: WORDLE
-----

|          WORDLE          |
|-----|
Gana quien adivine la palabra oculta :D
-----

Favor Ingresa la palabra oculta de 5 letras:
|
```

Inicio con parámetro **BASKETBALL**:

```
PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> java -jar PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR BASKETBALL

=====
|BIENVENID@! :D
-----
By kik3.h
=====

-----
Iniciando juego con el parámetro: BASKETBALL
-----

|Bienvenido al juego de Basketball!
-----

Favor, ingresa el nombre del Jugador 1:
|
```

Inicio con parámetro **2048**:

```
PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> java -jar PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR 2048



|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
|   |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |



-----
| Bienvenido al juego 2048 !
-----

Muevete para lograr sumar 2048 :D

=====
INGRESA UN MOVIMIENTO (en minuscula):
w: Moverse Hacia Arriba      ?
s: Moverse Hacia Abajo       ?
d: Moverse Hacia Derecha     >
a: Moverse Hacia Izquierda    <
q: Salir del Juego 2048.
=====
Favor ingresa alguna Opcion:|
```

En el dado caso que se ingrese un parámetro inválido el juego lo mostrará e iniciará sin parámetro y le mostrará el menú principal.

```
PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> java -jar PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN-1.0-SNAPSHOT.JAR RANDOM

=====
                ¡BIENVENID@! :D
            -----
                By kik3.h
            -----
=====
Iniciando juego sin parámetro
=====

-----
Seleccione su Juego
Diviertase ;3
-----
(1). Wordle
(2). Basketball
(3). 2048
(4). Estadísticas
(5). SALIR
Favor ingrese el numero de opción a elegir: |
```

## Menú Principal

El menú principal es el siguiente:

```
-----
Seleccione su Juego
Diviertase ;3
-----
(1). Wordle
(2). Basketball
(3). 2048
(4). Estadísticas
(5). SALIR
Favor ingrese el numero de opción a elegir: |
```

Para elegir una opción simplemente digite el número de la opción y presione enter.

Ejemplo demostrativo:

```
Favor ingrese el numero de opción a elegir: 1|
```

## WORDLE

Si ha decidido jugar wordle ya sea por el parámetro o por el menú principal.

Se le desplegará en la pantalla el siguiente submenu:

```
Windows PowerShell
-----
                ¡ WORDLE !
            -----
Gana quien adivine la palabra oculta :D
-----

Favor Ingresa la palabra oculta de 5 letras:
KIKES|
```

Se le pedirá que ingrese una palabra oculta, que después de vera de adivinar en base a las pistas.

digitando la palabra y presionando enter.

```
Favor Ingresa la palabra oculta de 5 letras:
KIKES|
```

Despues de haber ingresado, desaparecerá la palabra. Y comienzas a digitar palabras de como máximo 5 letras únicamente:

Te aparecerán en verde las letras que esten en la palabra y en la posición correcta.

Las de color amarillo significan que la letra esta en la palabra mas no en su posición correcta.

Y las de color rojo significa que no están ni en la palabra ni en la posición correcta.

```
-----
|               WORDLE               |
-----
Gana quien adivine la palabra oculta :D
-----

Intento número 1. Por favor, ingresa tu palabra.
KINDS
El Resultado es:
KINDS
Intento número 2. Por favor, ingresa tu palabra.
KONDS
El Resultado es:
KONDS
Intento número 3. Por favor, ingresa tu palabra.
KIKNS
El Resultado es:
KIKNS
Intento número 4. Por favor, ingresa tu palabra.
KONDSS
¡La palabra ingresada debe tener exactamente 5 letras!
Intento número 4. Por favor, ingresa tu palabra.
KENKS
El Resultado es:
KENKS
Intento número 5. Por favor, ingresa tu palabra.
ASDFS
El Resultado es:
ASDFS
Intento número 6. Por favor, ingresa tu palabra.
KIKES|
```

RECURDA SOLO TIENES 6 INTENTOS PARA ADIVINAR

Si logras adivinar te aparecerá lo siguiente:

```
Intento número 6. Por favor, ingresa tu palabra.
KIKES
-----
¡Felicitaciones! Has adivinado la palabra en el intento: 6.
LA PALABRA ES: KIKES
-----

Gracias por jugar. Hasta luego :)
-----

-----
(1).   Jugar de nuevo
(2).   Elegir otro juego
(3).   Mostrar estadísticas y resultados
(4).   Salir
-----
FAVOR INGRESE UNA OPCIÓN
|
```

En el dado caso que no lo hayas conseguido el juego te dira que has perdido y se despliega el menu2 y puedes volver a jugar digitando el numero 1 o bien cambiar de juego digitando el numero 2. Recuerda presionando “Enter”

## BASKETBALL

Este juego simula un partido de basketball, por turnos, entre dos jugadores. Cada jugador puede hacer tiros y también hacer movimientos de defensa.

Se te pedirá que ingreses los nombres de los 2 jugadores y la cantidad de turnos que desean jugar. Presionando "Enter":

```
-----  
¡Bienvenido al juego de Basketball!  
-----
```

```
Favor, ingresa el nombre del Jugador 1:  
KIKE  
Ingresa el nombre del Jugador 2:  
MOISES  
Ingresa la cantidad de turnos:  
2
```

Al Hacerlo el juego comienza:

Deveras de elegir entre varias opciones digitando el numero que le corresponda:  
Recuerda.

En cada turno, cada jugador puede escoger entre 2 tipos de lanzamientos:

- Salto largo desde 5 metros, vale 3 puntos y la probabilidad de anotar es de 65%
- Salto corto desde 3 metros, vale 2 puntos y la probabilidad de anotar es de 80%
- Defensa cuerpo a cuerpo, reduce la probabilidad de anotar en un 15% y probabilidad de hacer falta del 35%
- Defensa fuerte, reduce la probabilidad de anotar en un 30% y probabilidad de hacer falta del 65%

```
-----  
TURNO 1:  
=====
```

Es turno de **KIKE**. ¿Qué acción deseas realizar? :

1. SALTO LARGO
2. TIRO LARGO
3. DEFENSA CUERPO A CUERPO
4. DEFENSA FUERTE

```
=====
```

Favor Ingresa el numero de opcion:1

**KIKE** anotó 3 puntos. Desde salto largo!

```
=====
```

Es turno de **MOISES**. ¿Qué acción deseas realizar? :

1. SALTO LARGO
2. TIRO LARGO
3. DEFENSA CUERPO A CUERPO
4. DEFENSA FUERTE

```
=====
```

Favor Ingresa el numero de opcion:2

**MOISES** anotó 2 puntos. Desde salto corto!

```
=====
```

Sigue jugando, en el caso que generen una falta, se le concede un tiro libre con el valor de 2 pts si anotas.

```
=====
Es turno de KIKE. ¿Qué acción deseas realizar? :
1. SALTO LARGO
2. TIRO LARGO
3. DEFENSA CUERPO A CUERPO
4. DEFENSA FUERTE
=====
Favor Ingresa el numero de opcion:3
KIKE COMETIO FALTA.
SE LE CONCEDE UN TIRO LIBRE A KIKE SIGUIENTE JUGADOR:
=====
Es el tiro libre de KIKE. ¿Deseas ejecutar tu tiro libre?
1. Intentar anotar
2. Continuar
Ingresa el número de la opción:1
KIKE anotó 2 puntos.
```

AL TERMINARSE LOS TURNOS SE MOSTRARAN LOS RESULTADOS:

```
=====
RESULTADOS FINALES
KIKE: 5 puntos
MOISES: 5 puntos
#####
HUBO EMPATE!!!!
#####
```

Despues de ello se despliega el menú 2 para que puedas decidir si jugar de nuevo o cambiar de videojuego:

```
-----
(1).    Jugar de nuevo
(2).    Elegir otro juego
(3).    Mostrar estadísticas y resultados
(4).    Salir
-----
```

FAVOR INGRESE UNA OPCIÓN

2|

## 2048

Este juego consiste en un tablero de 4x4 con casillas que pueden estar vacías o que pueden contener un número.

El jugador puede mover la totalidad de las casillas del tablero hacia arriba(w), abajo (s), derecha (d) o izquierda (a).

El ojetivo es moverse hasta lograr sumar **2048**

Al elegir este videojuego del menú se desplagara el inicio donde podras jugar ingresando:

INGRESA UN MOVIMIENTO (en minúscula):

- w: Moverse Hacia Arriba ?
- s: Moverse Hacia Abajo ?
- d: Moverse Hacia Derecha >
- a: Moverse Hacia Izquierda <
- q: Salir del Juego 2048.

```
Windows PowerShell
+ -

  0  0  2  0
  0  0  0  0
  0  0  0  0
  0  0  0  0
  0  0  0  0

-----

¡ Bienvenido al juego 2048 !

-----

Muevete para lograr sumar 2048 :D

=====
INGRESA UN MOVIMIENTO (en minúscula):
w: Moverse Hacia Arriba ?
s: Moverse Hacia Abajo ?
d: Moverse Hacia Derecha >
a: Moverse Hacia Izquierda <
q: Salir del Juego 2048.
=====
Favor ingresa alguna Opcion:w|
```

Si ingresas una opción que no este en el menú se te desplegara el siguiente mensaje:

```
=====
Favor ingresa alguna Opcion:ssd
Jugada inválida. Por favor ingrese w, a, s, o d para mover, o q para salir.
=====
```

Únicamente vuelve a intentarlo y ingresa una opción correcta:

Si sigues jugando y te quedas sin espacio te aparecerá el siguiente mensaje:

```

 16 | 4 | 8 | 32 |
---|---|---|---|
 8 | 32 | 2 | 4 |
---|---|---|---|
 2 | 4 | 4 | 2 |
---|---|---|---|
16 | 8 | 2 | 8 |
---|---|---|---|

Fin del juego. Ya no se pueden hacer más movimientos.
#####
      GAME OVER
#####
aca inicia 2048

-----
(1).   Jugar de nuevo
(2).   Elegir otro juego
(3).   Mostrar estadísticas y resultados
(4).   Salir
-----
FAVOR INGRESE UNA OPCIÓN
|
```

Por lo cual de nuevo se desplegara el menú2 para que decidas si jugar de nuevo o ver tus estadísticas de tus partidas en los 3 videojuegos:

ESTADISTICAS Y RESULTADOS:

Ingresando esta opción te aparecerán el conteo de tus partidas:



```
#####
      RESULTADOS Y ESTADISTICAS: By kik3.h
-----

  Cantidad de veces que se ha iniciado un juego:
WORDLE: 1      BASKETBALL: 1      2048: 1
-----

  Cantidad de veces que el jugador ha intentado
  adivinar una palabra en Wordle:5
-----

Victorias Humanas WORDLE: 1
Victorias en el juego 2048: 0
Cantidad de veces que el jugador ha perdido Wordle: 0
Cantidad de veces que el jugador ha salido
del juego 2048 sin finalizar el juego:1
-----

GRACIAS POR JUGAR MI VIDEOJUEGO : '3
      By: kik3.h
#####

-----

(1).   Jugar de nuevo
(2).   Elegir otro juego
(3).   Mostrar estadísticas y resultados
(4).   Salir
-----

FAVOR INGRESE UNA OPCIÓN
|
```

## SALIR

Si decides salir, el videojuego te mostrara un mensaje de despedida y cerrara el juego, por lo cual tus estadísticas se perderan.

```
-----

  Has elegido salir del juego
  -----

  Regresa pronto : 'c
-----

PS C:\Users\DELL\OneDrive\Documentos\NetBeansProjects\PRACTICA1_ENRIQUE_TEBALAN\target> |
```

Y eso seria todo lo esencial y básico para poder disfrutar de mi videojuego,

Espero te haya gustado, es mi primer videojuego....**by: kik3.h**