

MANUAL DE USUARIO PLATAFORMA DE JUEGOS

I. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

Esta aplicación es una plataforma de juegos que se encontrara en línea. Permite que haya dos tipos de usuario, el invitado y el registrado. Si eres un usuario invitado solo podrás jugar dos juegos, que es el de buscaminas y el gato, de otra forma, si eres un usuario registrado podrás tener acceso a un juego más, el de batalla naval.

En las siguientes páginas se detalla el uso y funcionamiento de la aplicación para un eficaz manejo.

En este caso no estará en línea ya que sólo es una prueba, por lo tanto tendremos el ejecutable de la aplicación.

II. GUÍA DE INSTALACIÓN

La aplicación sólo es un ejecutable, si el ordenador cuenta con JRE versión 4 o superior a ésta. Para ejecutar la aplicación basta con darle clic al archivo PlataformaDeJuegos.jar, ya que este será el ejecutable del programa.

Los documentos JAR son Archivos ejecutables asociados con JARCS Compressed Archive (JPMdL Archival System).

Los archivos JAR también están asociados con JAR Archive (ARJ Software Inc.), Java Archive (Sun Microsystems Inc.), Java Applet (Sun) y FileViewPro.

¿Cómo abrir su archivo .JAR?

La forma más rápida y sencilla de abrir su archivo JAR es haciendo doble clic sobre éste. Esto permite que la inteligencia de Windows decida de forma automática la aplicación correcta para abrir su archivo JAR.

En caso de que su archivo JAR no abra, es muy probable que no tenga la aplicación correcta instalada en su PC para ver o editar extensiones de archivo JAR.

Si su PC abre el archivo JAR, pero se trata de la aplicación incorrecta, entonces usted necesitará cambiar los ajustes de asociación de archivo del registro de Windows. En otras palabras, Windows está asociando extensiones de archivo JAR con el programa incorrecto.

¿DÓNDE DESCARGAR JAVA?

Java para Windows, también conocida como plugin de Java o Java Virtual Machine (JVM), se instala mediante el ejecutable JRE (Java Runtime Environment).

Se puede descargar gratis desde el sitio de Oracle su actual propietario.

Accede a la página de descargas de Java en: <http://www.java.com/es/download/>

III. MANUAL DE USUARIO DE LA APLICACIÓN.

La pantalla principal es la siguiente:

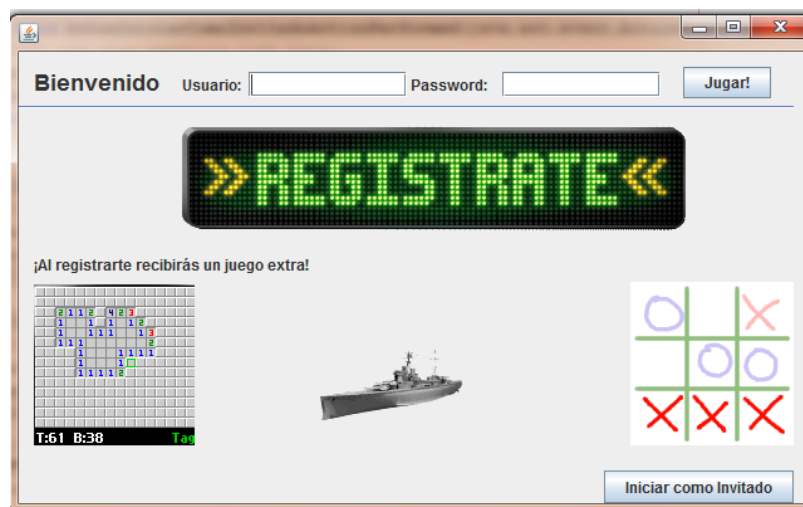


Figura 1.1

Si es la primera vez que ingresa al sistema puede iniciar como invitado o registrarse como un nuevo usuario.

- a) Iniciar como invitado: Si usted solo quiere jugar buscaminas sin registrarse de clic en el botón “Iniciar como invitado”



Figura 1.2

Seguido, aparecerá un aviso.



Figura 1.3

Si se desea seguir como invitado dar clic en Continuar como invitado. De esta forma se podrá solo jugar buscaminas y gato.



Figura 1.4

- i. Para jugar Buscaminas se puede elegir el nivel que desee, existen tres: fácil, intermedio y experto. Sólo de clic en el botón del nivel que quiera jugar.

Después dependiendo del nivel le aparecerán las ventanas correspondientes.

Fácil.

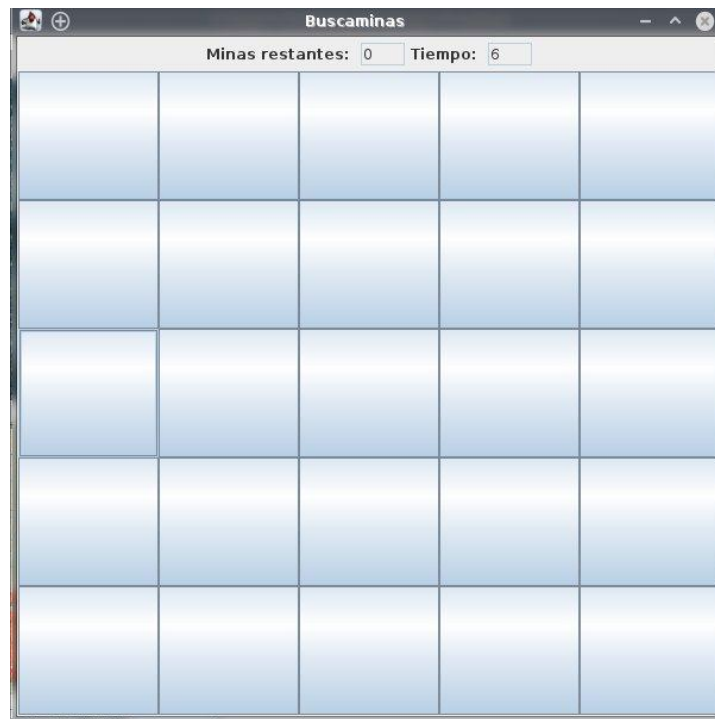


Figura 1.4.1

Intermedio.

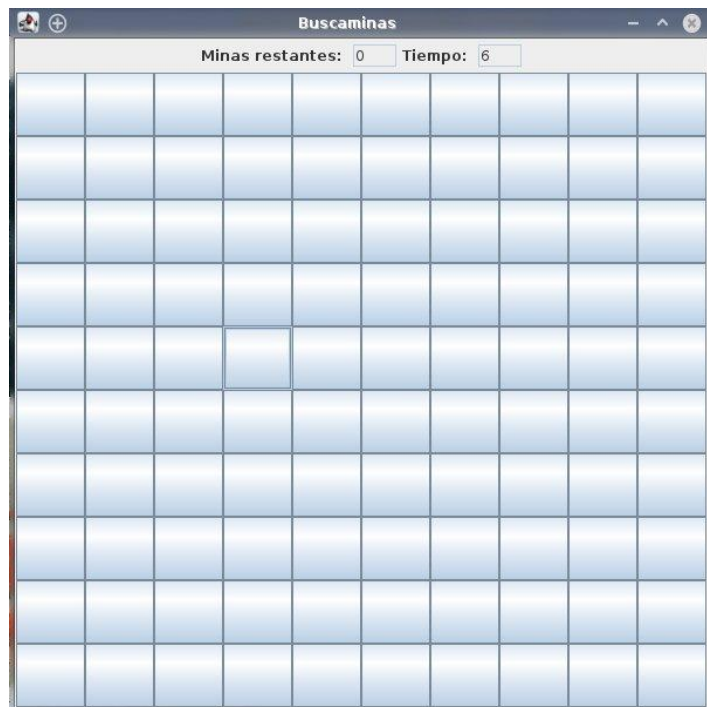


Figura 1.4.2

Experto.

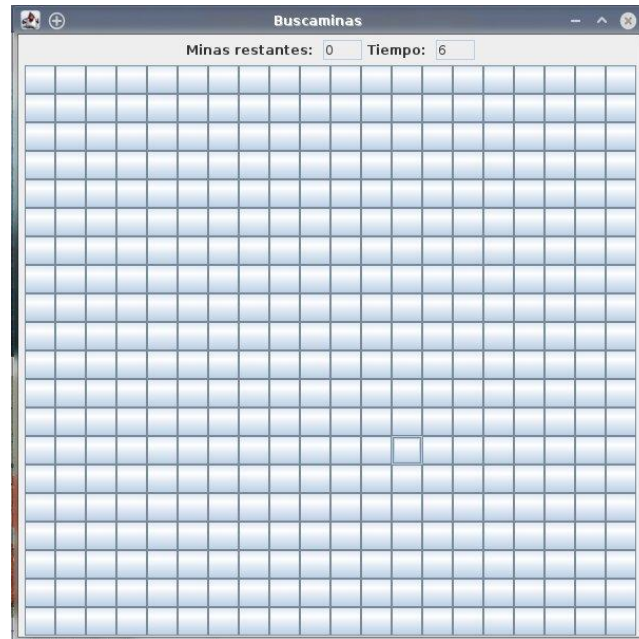


Figura 1.4.3

- ii. Para el gato de clic en gato y se generará el juego, se juega con otra persona a la vez. Cuando haya un ganador le aparecerá un aviso.

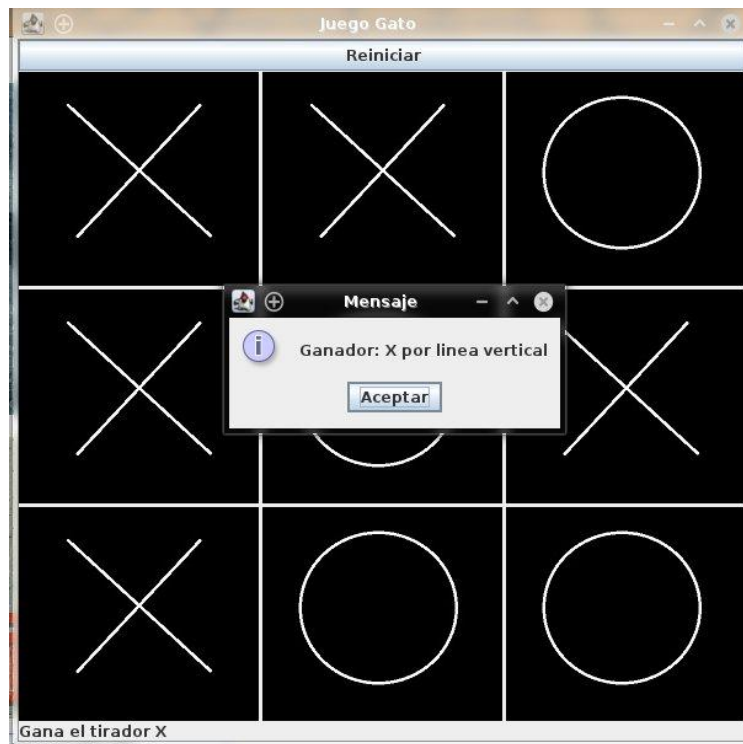


Figura 1.5

- b) Registrarse: Si quiere registrarse, en la pantalla inicial viene un botón que dice Regístrate, de clic y lo llevará a un formulario.

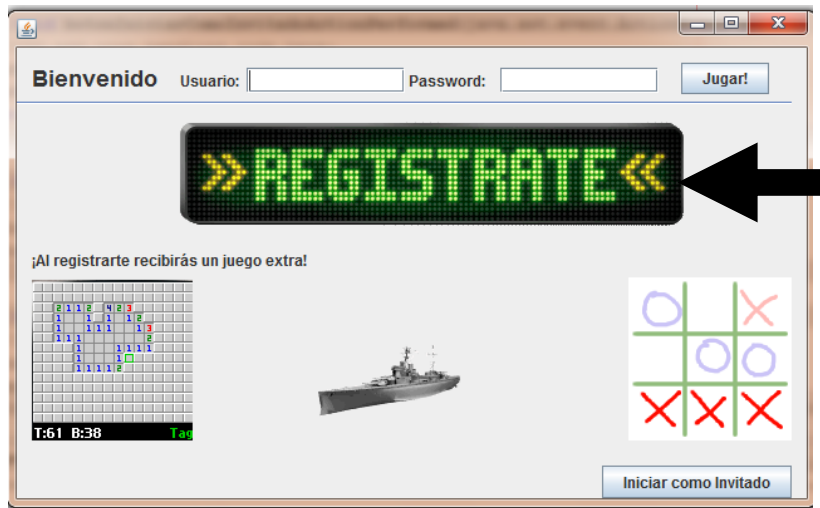


Figura 1.6.1



Figura 1.6.2

Aquí llene los campos correspondientes para que se guarde su registro, finalmente de clic en Regístrate!

Ya que se registro puede volver a la página principal e ingresar con su usuario y su password registrados, y de clic en el botón Jugar!



Figura 1.6.3

Esta acción lo llevará a una nueva ventana con opción a los 3 juegos disponibles.



Figura 1.6.4

- i. En el buscaminas ahora hay otra opción. **Personalizado** nos permite poner la cantidad de minas a encontrar en nuestro juego.

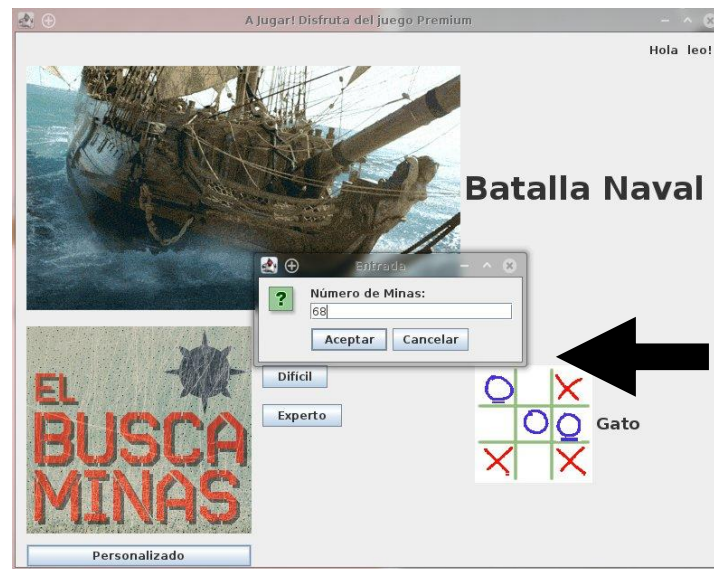


Figura 1.6.5

El juego se generará de ese tamaño.

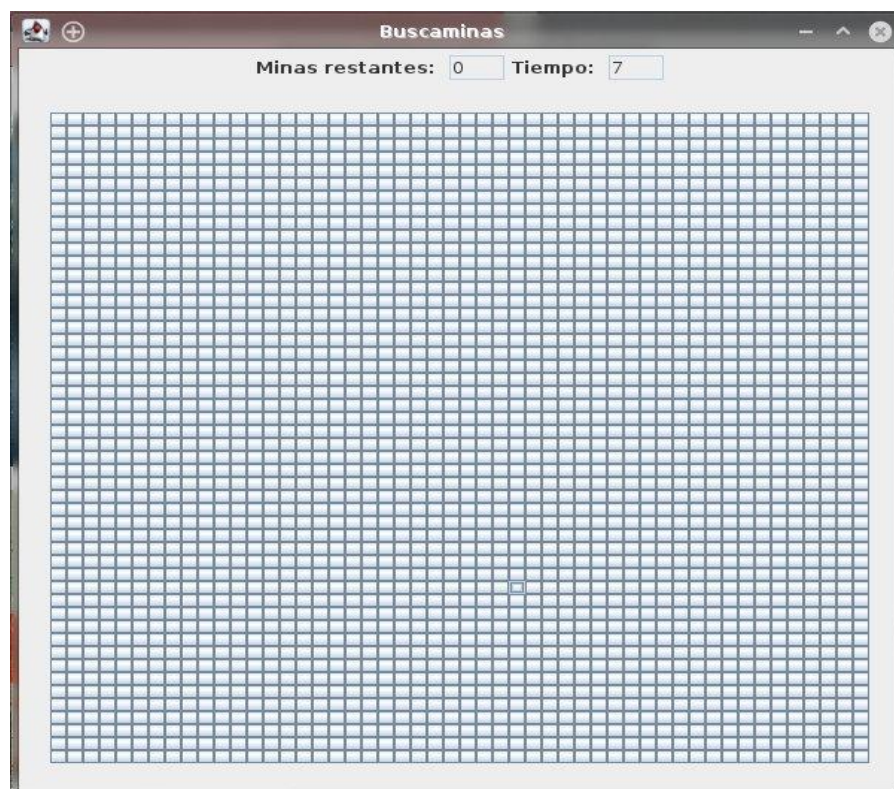


Figura 1.6.6

- ii. Batalla naval: Este será el juego Premium abrirá los tableros y cuando haya un ganador nos mandará un mensaje como en el gato.

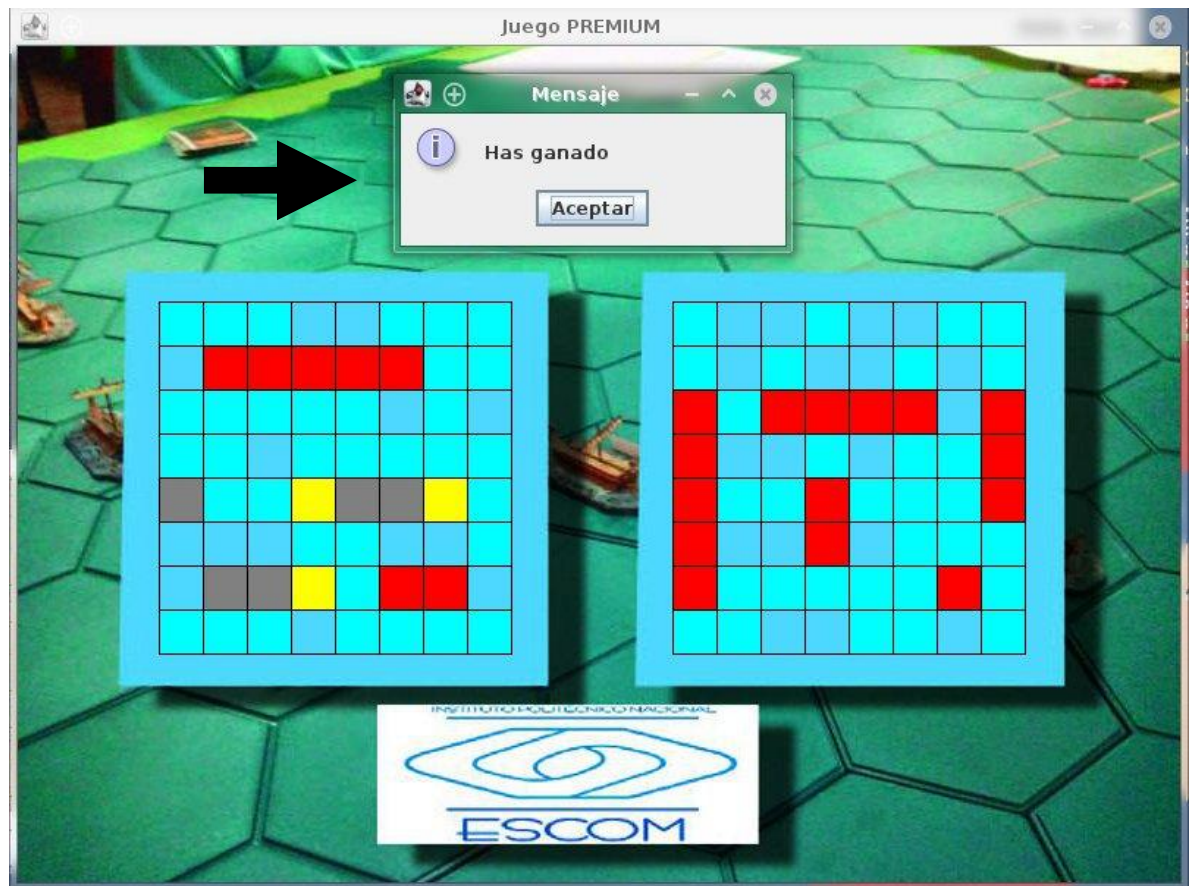


Figura 1.7