

# SPACEXAGON

## Manual de Usuario



Arce Carlos – Núñez Manuel

**Informática 3**

# Índice

<b>Instrucciones</b> .....	3
<b>Requerimientos</b> .....	4
<b>Menú Principal</b> .....	5
<b>Controles</b> .....	7
<b>Premios</b> .....	8
<b>Puntaje</b> .....	8
<b>Vidas</b> .....	8
<b>Fin del juego</b> .....	10

## **Instrucciones**

El objetivo del juego del juego es poder pilotar la nave a través del espacio y obtener la mayor cantidad de puntos, esta tarea no será fácil puesto que en el viaje que emprendemos nos encontraremos con diversos obstáculos.

La nave posee un área de movimiento en el cual puede rotar o trasladarse con absoluta libertad. Es trascendental tener un dominio absoluto de la nave, saber dirigirla por la complicada travesía. La nave se encuentra actualmente en una región del sistema solar comprendida aproximadamente entre las órbitas de Marte y Júpiter, dicha región es conocida como El cinturón de asteroides la cual alberga multitud de objetos irregulares denominados asteroides o planetas menores. El cinturón de asteroides se formó en la nebulosa solar junto con el resto del Sistema Solar. Los fragmentos de material contenidos en la región del cinturón hubieran formado un planeta, pero las perturbaciones gravitacionales de Júpiter, el planeta más masivo, produjeron que estos fragmentos colisionaran entre sí a grandes velocidades y no pudieran agruparse, resultando en el residuo rocoso que se observa en la actualidad.

La nave realiza un difícil viaje en medio del cinturón de asteroides los cuales se acercan a ella de manera brusca y frecuente. La única manera de sobrevivir al cinturón de asteroides es encontrar la pequeña salida del cinturón de asteroides, siempre existe una, y de esta manera poder continuar el viaje. También es posible obtener premios los cuales nos ayudaran en la travesía.

## Requerimientos

Librerías utilizadas: Glut.h y fmod.h

DLL utilizadas:

Para la librería glut.h

Glu32.dll

Glut32.dll

Para la librería de sonido fmod.h

Fmod.dll

Dependiendo del compilador de C++ que se tenga, podría pedir o no las siguientes.

Dlls:

libgcc\_s\_dw2-1.dll

libstdc++-6.dll

Las mismas deberían estar en la carpeta System de Windows.

El proyecto está en C++ por cuestiones de compatibilidad con algunas funciones utilizadas, pero la programación en sí es C puro.

## Menú Principal

En el menú principal de SpaceXagon podemos encontrar distintas opciones que nos ayudaran navegar en el juego de una mejor manera.



Si Seleccionamos la opción **Jugar**, debemos estar listos para el viaje, porque comienza el juego.

Si seleccionamos **Opciones**, vamos al menú que podemos ver en la siguiente figura. En el cual podemos seleccionar **Instrucciones**, **Dificultad**, **Sonidos** o simplemente **Volver**, para volver al menú principal.



Si escogemos la opción instrucciones, visualizaremos las instrucciones del juego. En ella se explica acerca del modo de juego, características de la nave, tipos de movimientos y otras informaciones relevantes que nos ayuden a desenvolvernos de buena manera.

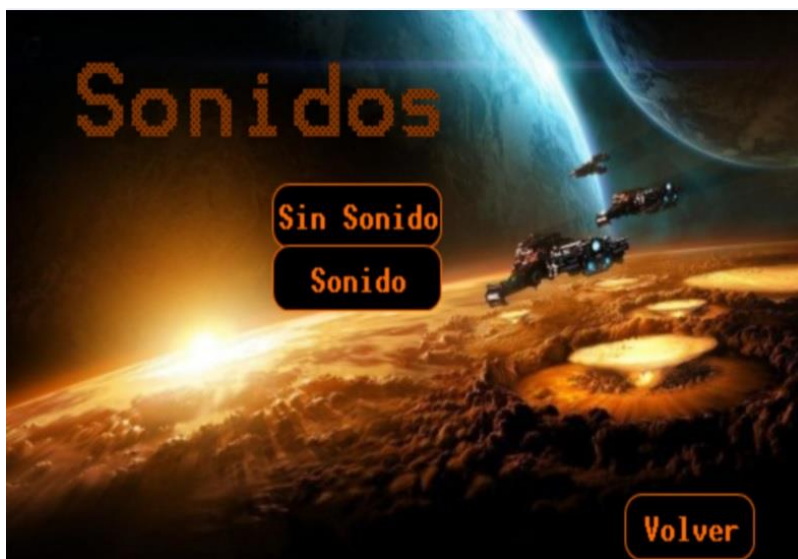


Al seleccionar la opción dificultad podemos escoger distintas modalidades de juego. Fácil, Normal o Difícil, la dificultad establece la velocidad de las paredes.



## Sonidos

En el menú sonido las opciones de las que disponemos son las siguientes, si deseamos jugar en silencio, o si deseamos jugar con los sonidos activados.



## Controles

Los controles de mando de la nave son varios, explicaremos todos y cada uno de ellos de manera a que el usuario pueda diferenciarlos y utilizarlos de forma correcta.

### **Letra L – l**

La nave gira hacia el lado derecho.

### **Letra J – j**

La nave gira hacia el lado izquierdo.

### **Letra A – a**

La nave se mueve para el lado izquierdo.

### **Letra D – d**

La nave se mueve para el lado derecho.

### **Letra W – w**

La nave se mueve para arriba, es decir, avanza.

### **Letra S – s**

La nave se mueve para abajo, es decir, retrocede.

## **Premios**

A lo largo del viaje, podremos visualizar los premios que irán apareciendo de manera aleatoria, los mismos nos ayudaran a poder continuar, existen distintos tipos de premios. Pero es necesario tener cuidado, no siempre es conveniente alzarse con los premios, tiene su riesgo y muchas veces es mejor olvidarlos y escapar del cinturón de asteroides.

\*Vida Extra – Esfera Roja

\*Invencibilidad – Esfera Blanca

\*Velocidad del Móvil aumentada en 2 – Esfera Verde

\*Velocidad de los Obstáculos reducida en 2 – Esfera Azul

\*1000 Puntos – Esfera Rosa

## **Puntaje**

El puntaje del juego va aumentando de 10 en 10 a medida que pasan los segundos, si uno puede intersectar una esfera de puntos extras entonces tendrá 1000 puntos extras los cuales se adicionaran a los ya acumulados.

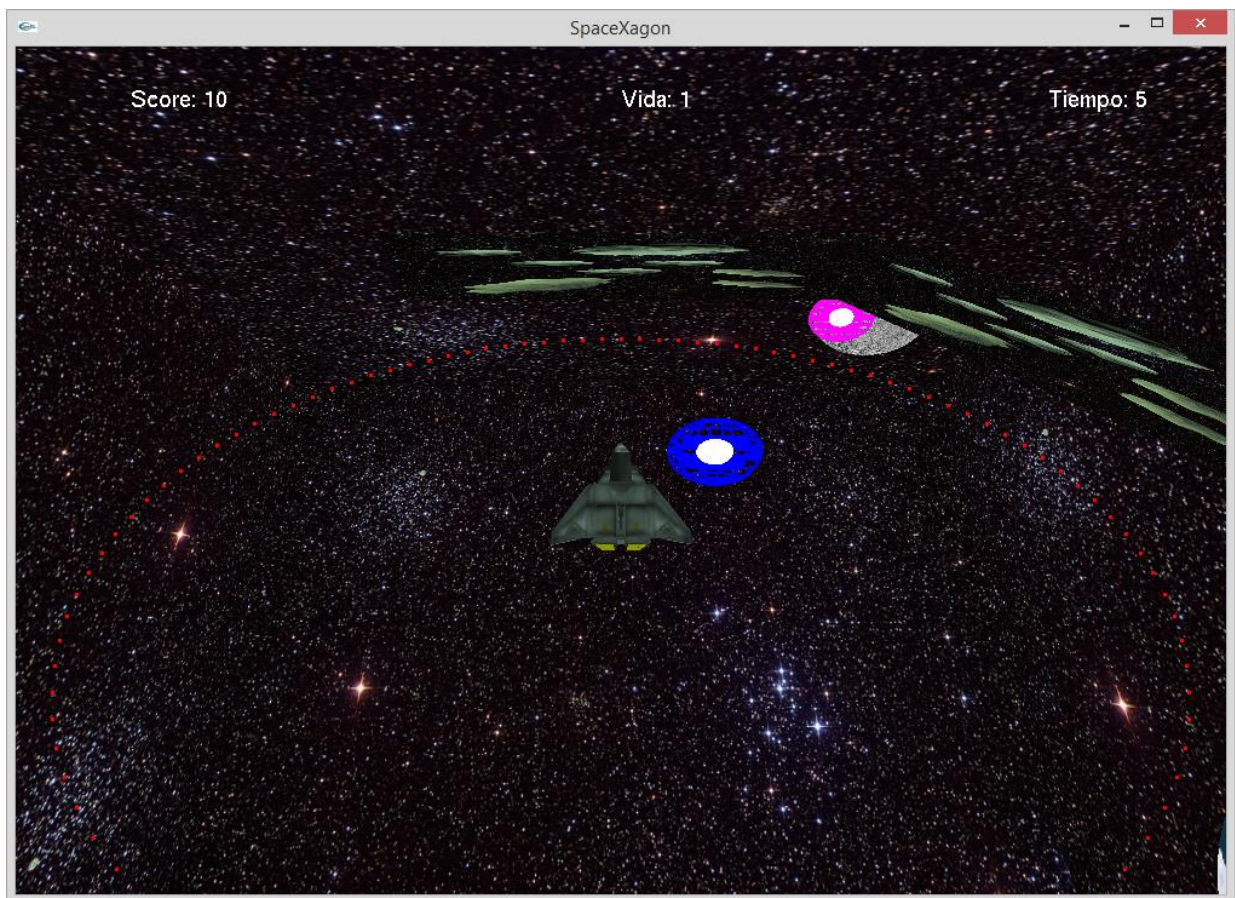
El Puntaje del juego puede visualizarse en la parte superior de la pantalla de juego.

## **Vidas**

En un principio los tripulantes disponen de 3 vidas las cuales van disminuyendo o aumentando. Disminuyen con cada colisión de la nave con el cinturón de asteroides y aumentan al intersectar las esferas rojas de vida extra.

La cantidad de vida con la que dispone la nave puede observarse en la parte superior de la pantalla de juego.





## FIN DEL JUEGO

Tiempo total, duración de la partida. Puntaje es el total obtenido.

