



Racing (Manual de usuario)

Mario Martínez Lanuza

Universidad Cenfotec

FIS-01 Física 1

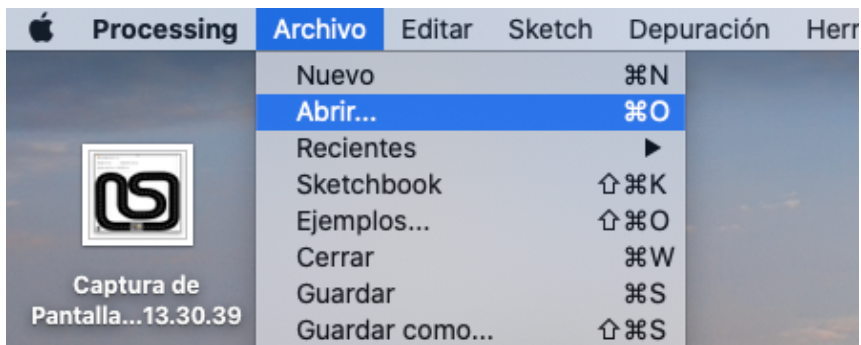
Luis Guillermo Muñoz

Fecha: julio, 2011

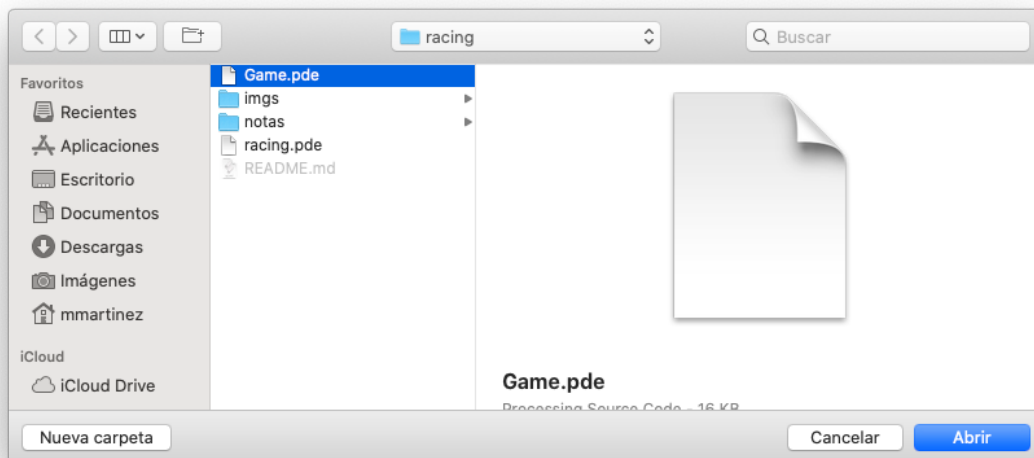
Racing es un juego en lenguaje java, que puede ser ejecutado en cualquier plataforma, seguidamente se detallan los pasos para jugar o el **manual de usuario**.

Paso 1: Cargar el juego

Una vez instalado Processing, debe abrir la aplicación, para esto sigue la ruta que se muestra en la imagen (Archivo/Abrir)



Seguidamente busca la carpeta donde se encuentran los archivos Game.pde y Racing.pde, elije cualquiera de ellos y da clic en Abrir, como se muestra en la siguiente imagen.



Paso 2: iniciar juego

Una vez abierto el juego de clic en el ícono señalado en la siguiente imagen que indica iniciar juego, y para detenerlo de clic en el ícono que dice detener juego.



Paso 3: Reglas del juego

Este es un juego para dos jugadores, representados por un carro rojo y uno amarillo, cada uno dispone de 30 segundos para hacer el recorrido en la pista, y gana el que logre el recorrido en el menor tiempo.

El carro rojo está asignado al primer jugador y el amarillo al segundo jugador.

Cada jugador debe hacer el recorrido sobre la pista, eso implica que la distancia recorrida debe ser superior a los tres mil metros (cada pixel equivale a 1 metro), si un jugador no sigue un recorrido similar al pasar por la meta no detiene el cronometro.

Al llegar a la meta, siguiendo la pista, el carro se detiene, y se deshabilitan la tecla de acelerar, y detiene el conteo del tiempo, y con esto calcula la velocidad promedio de todo el recorrido.

Además, el carro debe pasar a través del área marcada en el siguiente dibujo como “Área de ingreso”, de lo contrario, el juego no lo considera como que llegó a la meta, y se detiene en la línea anotada como “Línea de meta”.



Teclas

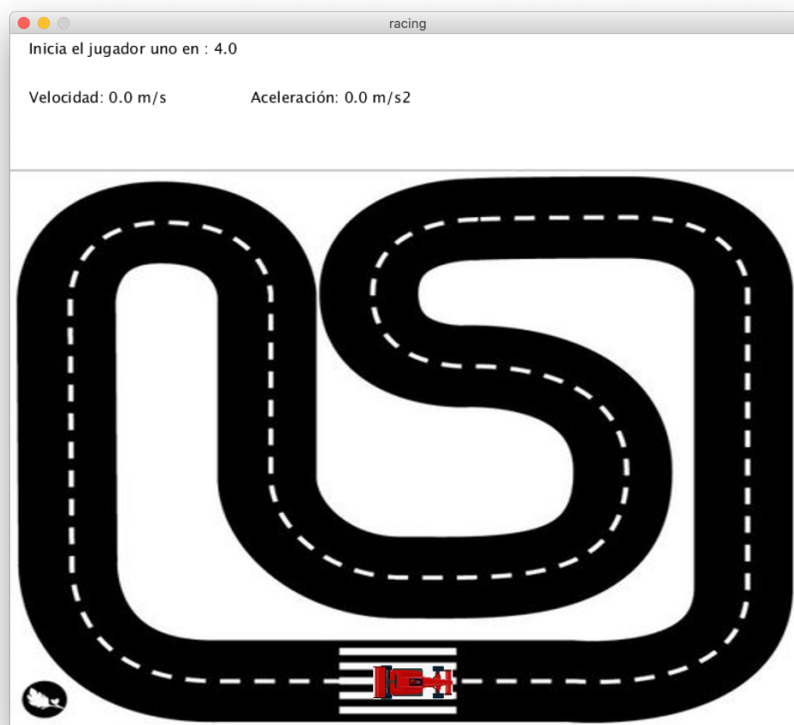
En el juego se utilizan las teclas que se muestran en la siguiente imagen, las flechas son para la dirección del movimiento, la letra 'A' o 'a' para acelerar y la 'D' o 'd' para desacelerar.



Tiempo previo

Al iniciar el partido se visualiza la siguiente imagen, en esta aparece una leyenda que indica el jugador que va a iniciar y un cronómetro que indica los segundos restantes para la salida.

Cada jugador dispone del mismo tiempo previo, que es de 5 segundos, durante ese tiempo previo se deshabilita la tecla de acelerar.

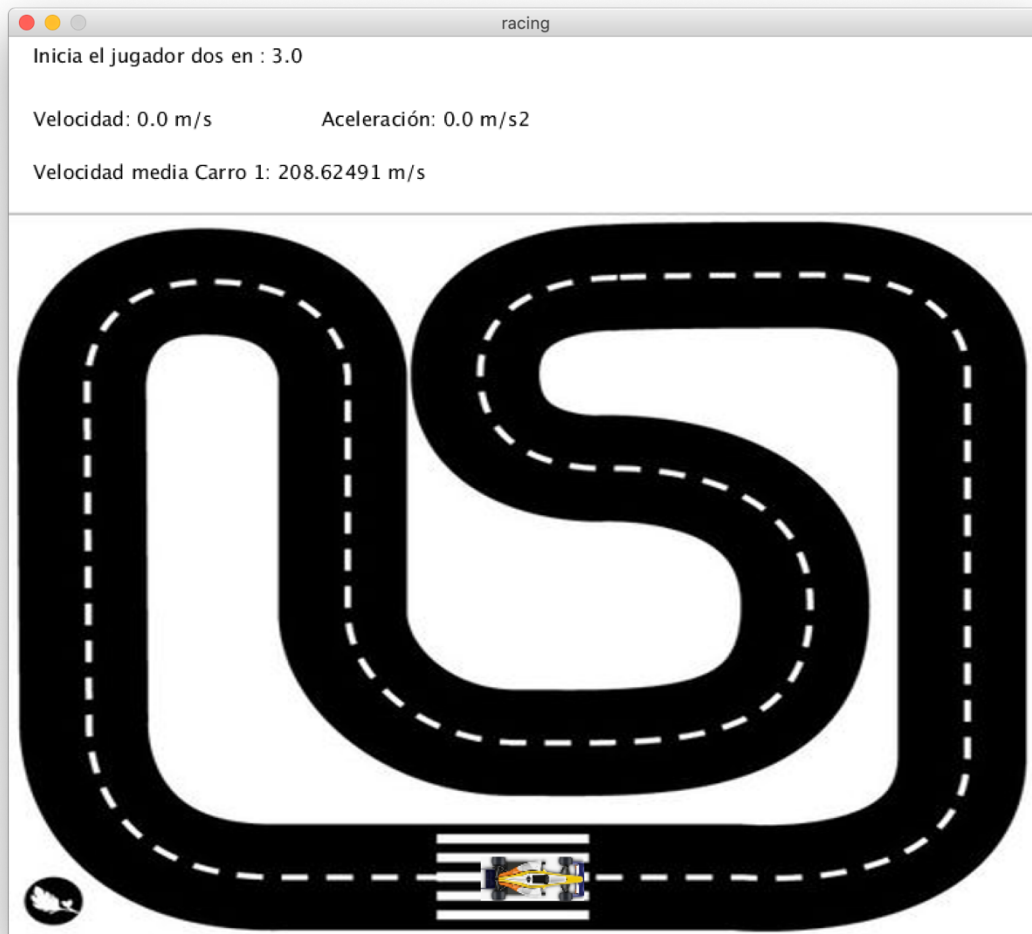


Primer turno

Este corresponde al carro rojo que es del primer jugador, si el recorrido lo hace en menos de 30 segundos, la aplicación continúa hasta llegar los 30 segundos, pero para efectos de registro, guarda en memoria los datos al momento de llegar a la meta.

Segundo tiempo previo

Ese es similar el primer tiempo previo, pero para el segundo carro, el amarillo que corresponde al segundo jugador. Y se muestra como se ve en la siguiente imagen.



Game over

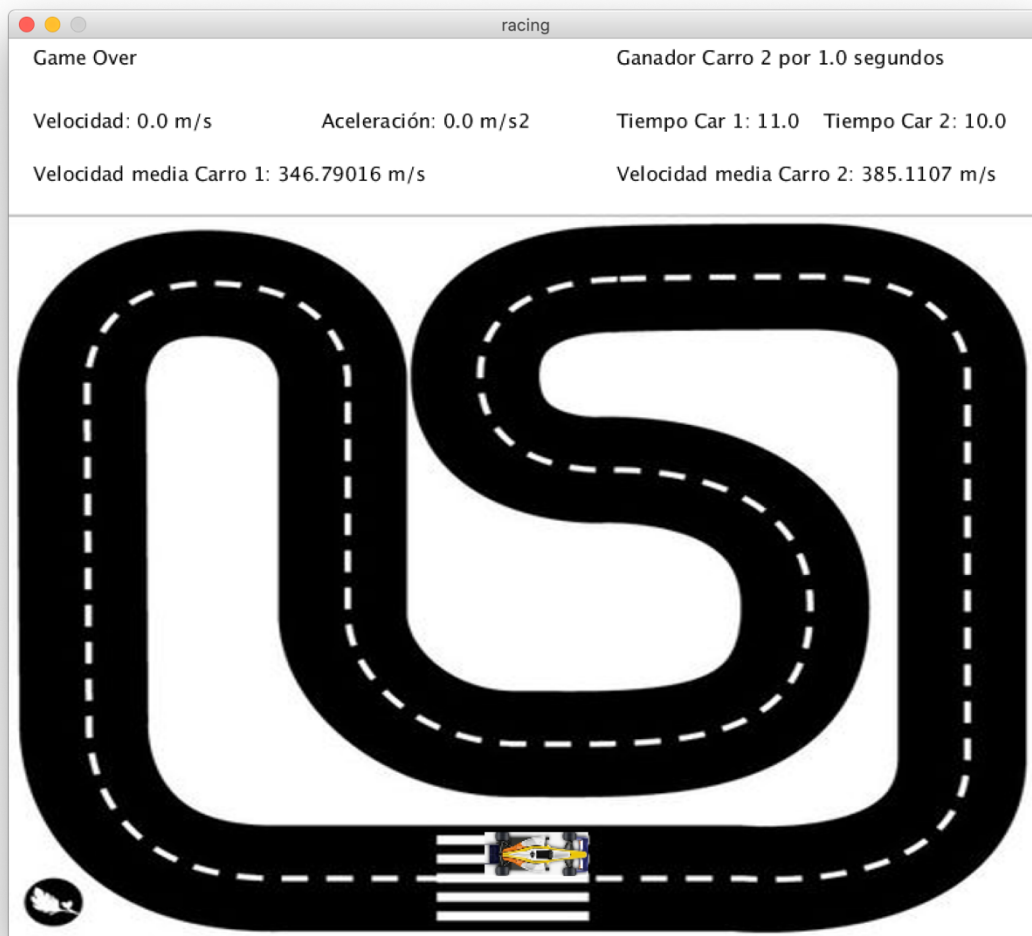
Corresponde al final del juego, al completar los 30 segundos el segundo jugador el juego se detiene, y presenta la siguiente información, tal y como se muestra en la siguiente imagen, esta es:

Ganador, indica el carro ganador y los segundos de ventaja que sacó al otro jugador, que corresponde a la diferencia de tiempo de cada jugador.

Tiempo de recorrido de cada jugador en segundos.

Velocidad media de todo el recorrido en m/s para cada jugador.

Velocidad y aceleración no muestra datos ya que el carro está detenido, y acá se muestran estos datos en tiempo real.



Para volver a jugar, solo de clic nuevamente en botón de iniciar juego.