

MANUAL DE USUARIO



Contenido

1.	Introducción al Sistema	3
1.1.	Bienvenido.....	3
1.2.	Objetivos.....	3
1.3.	Acerca del programa	3
1.3.1.	Módulos.....	3
1.3.2.	Ventajas Principales.....	4
2.	Instalación de ANIMAL RIDDLE	4
2.1.	Requerimientos de Hardware y Software.....	4
2.1.1.	Requerimiento de Software.....	4
2.1.2.	Requerimiento de Hardware	4
2.2.	Instalación de ANIMAL RIDDLE	4
2.3.	Puesta en marcha de ANIMAL RIDDLE.....	7
3.	Entorno de ANIMAL RIDDLE	8
3.1.	Menús Desplegables.....	8
3.2.	Cuadros de diálogo	8
4.	Sistema ANIMAL RIDDLE	9
4.1.	Procesos	9
4.2.	Jugabilidad de Animal Riddle	9
5.	Uso de ayuda en pantalla	11

1. Introducción al Sistema

ANIMAL RIDDLE es un adivinador de animales el cual conoce varios animales e intentara adivinar en el que estas pensando.

1.1. Bienvenido



1.2. Objetivos

- Adivinar el animal en el que está pensando el usuario en base a sus características que posee cada animal.
- Poder almacenar en el sistema nuevos animales.

1.3. Acerca del programa

1.3.1. Módulos

Elaborada por Grupo 4 de la materia de Complejidad y Calculabilidad de Algoritmos de la Universidad Central del Ecuador.

1.3.2. Ventajas Principales

- Poder identificar a los animales en base a sus rasgos característicos.
- Es un sistema que tiene una interfaz amigable para el usuario.
- Ayudar al usuario a conocer más detalladamente a los animales.

2. Instalación de ANIMAL RIDDLE

2.1. Requerimientos de Hardware y Software

2.1.1. Requerimiento de Software

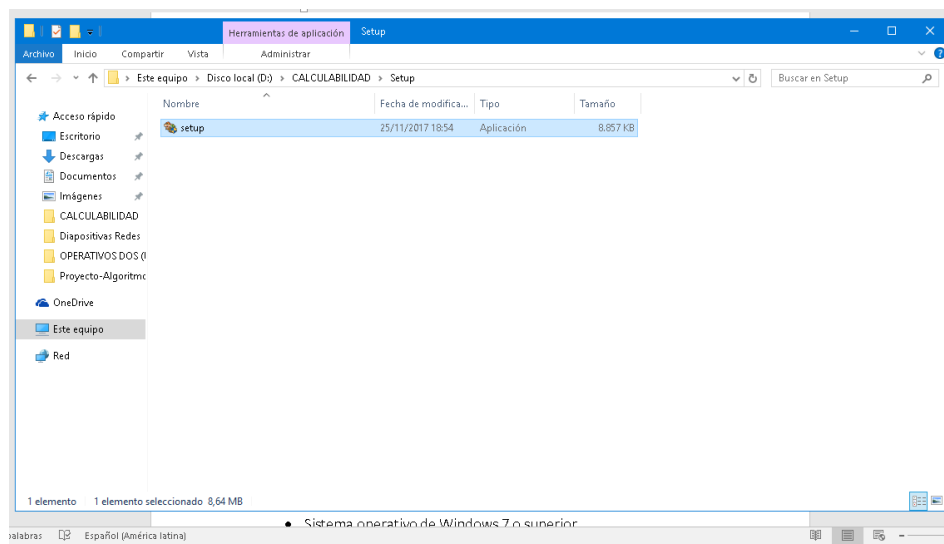
- Sistema operativo de Windows 7 o superior.
- Tener instalado Java (versión 1.6 o superior).

2.1.2. Requerimiento de Hardware

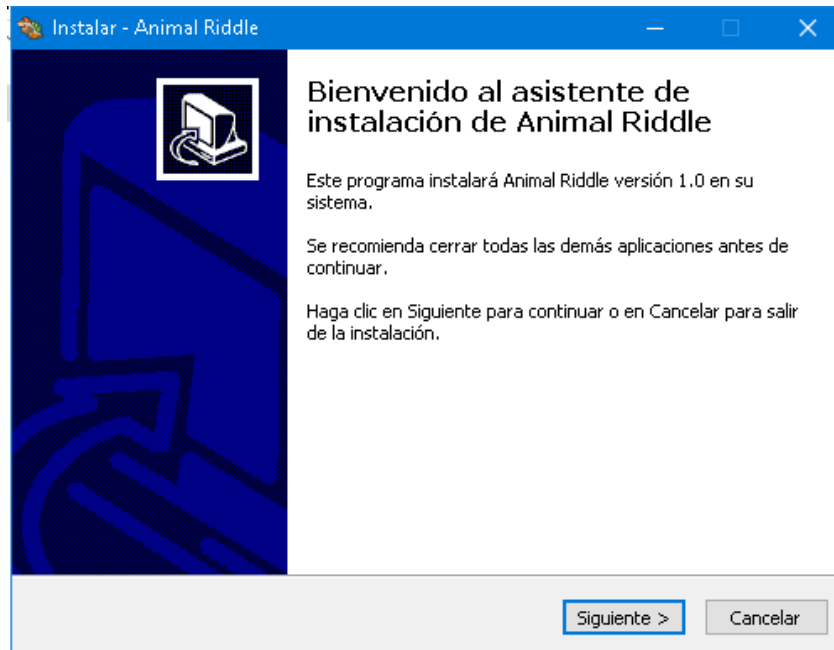
- Memoria RAM mínimo de 2 GB.
- No se necesita tarjeta gráfica.
- No es necesario conexión a internet.
- Espacio en disco de 100 MB.

2.2. Instalación de ANIMAL RIDDLE

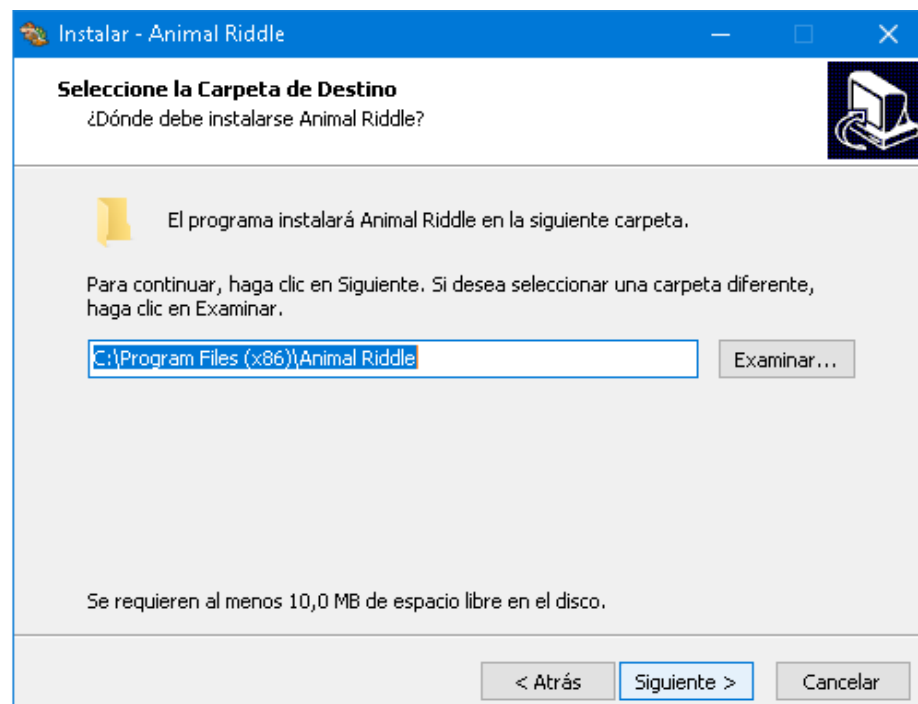
1. Ejecutar el archivo setup.exe y dar permisos de administrador.



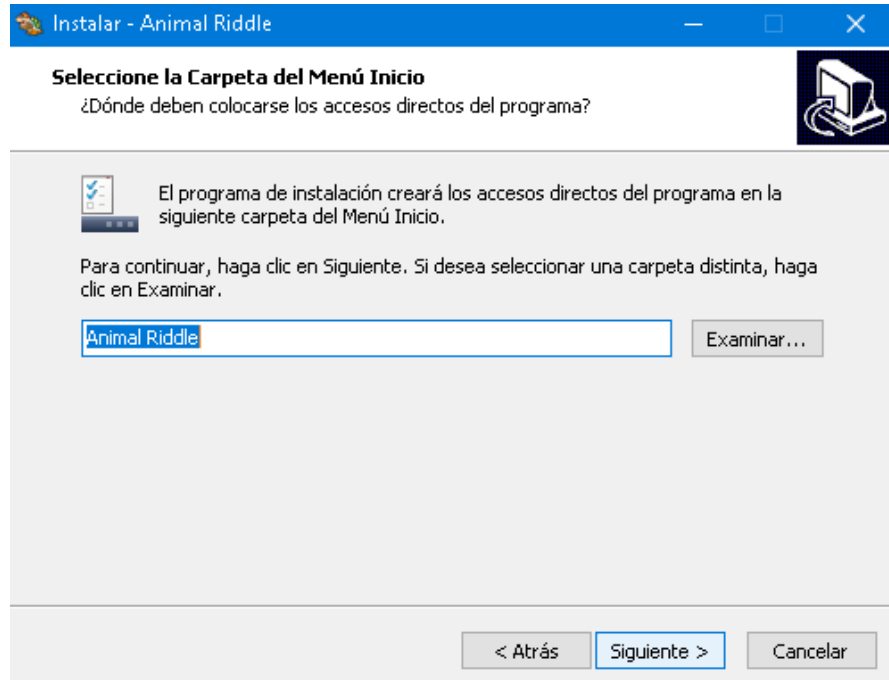
2. Dar clic en siguiente para continuar con la instalación.



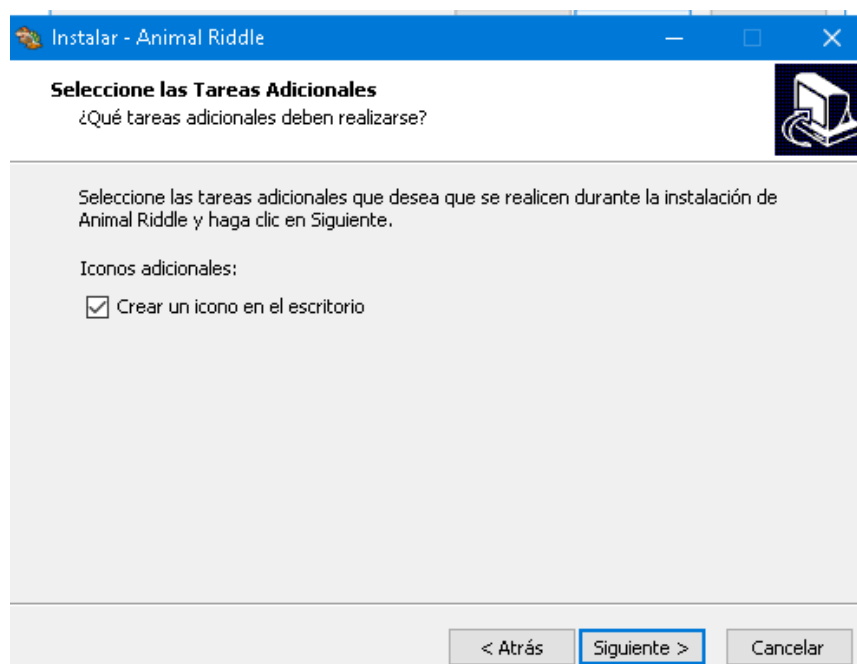
3. Elegir el destino donde se va a instalar el programa y dar clic en siguiente.



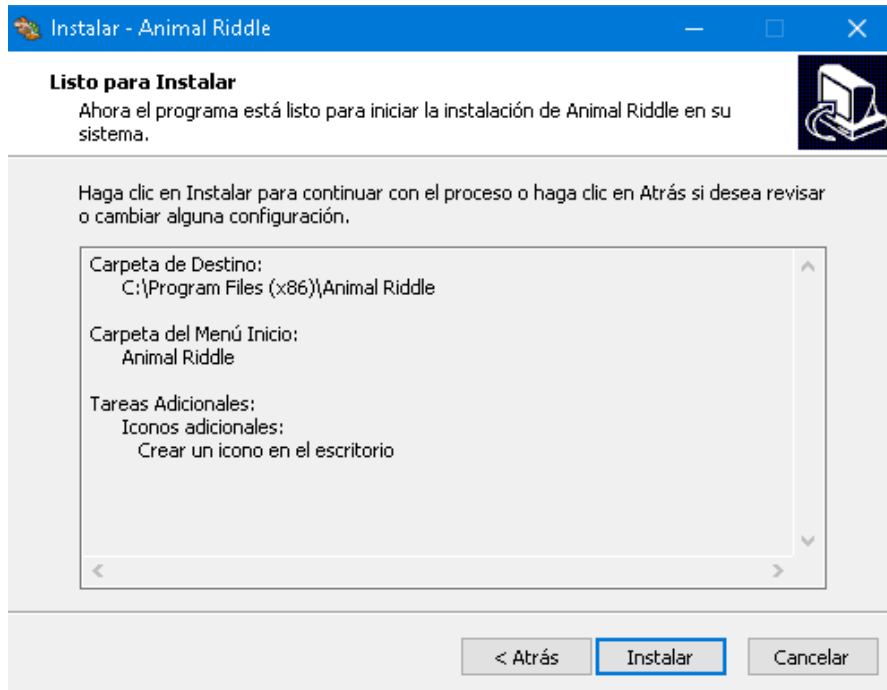
4. Seleccionar la carpeta para colocar los accesos directos del programa y dar clic en siguiente.



5. Clic en crear un icono en el escritorio (opcional) y dar clic en siguiente.

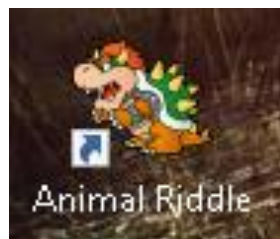


6. Dar clic en instalar y listo quedara instalado el programa.



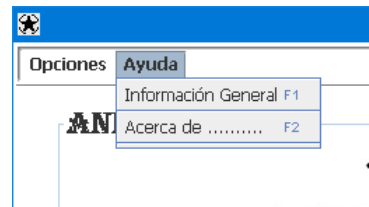
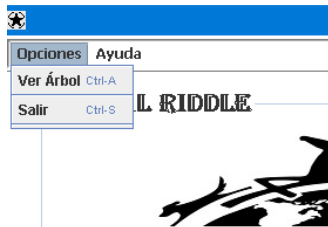
2.3. Puesta en marcha de ANIMAL RIDDLE

A continuación, se creará un icono de acceso directo en el escritorio, y listo, podremos empezar a usar nuestro programa.

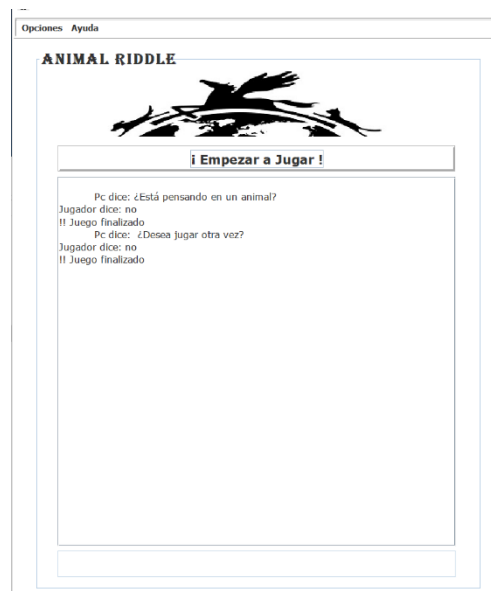


3. Entorno de ANIMAL RIDDLE

3.1. Menús Desplegables



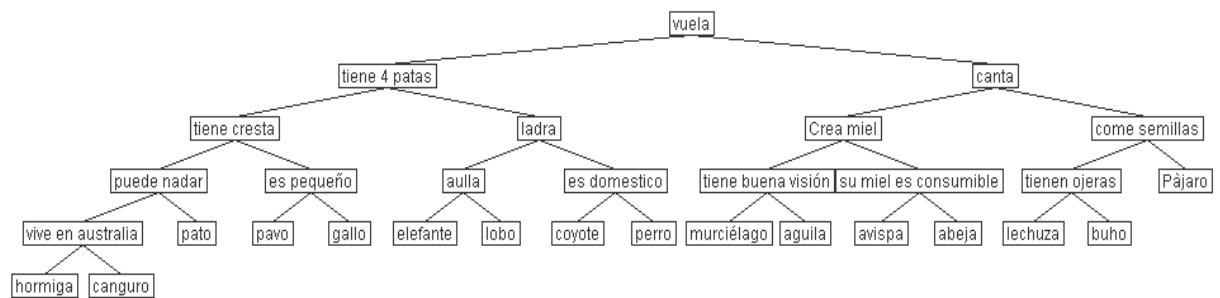
3.2. Cuadros de diálogo



4. Sistema ANIMAL RIDDLE

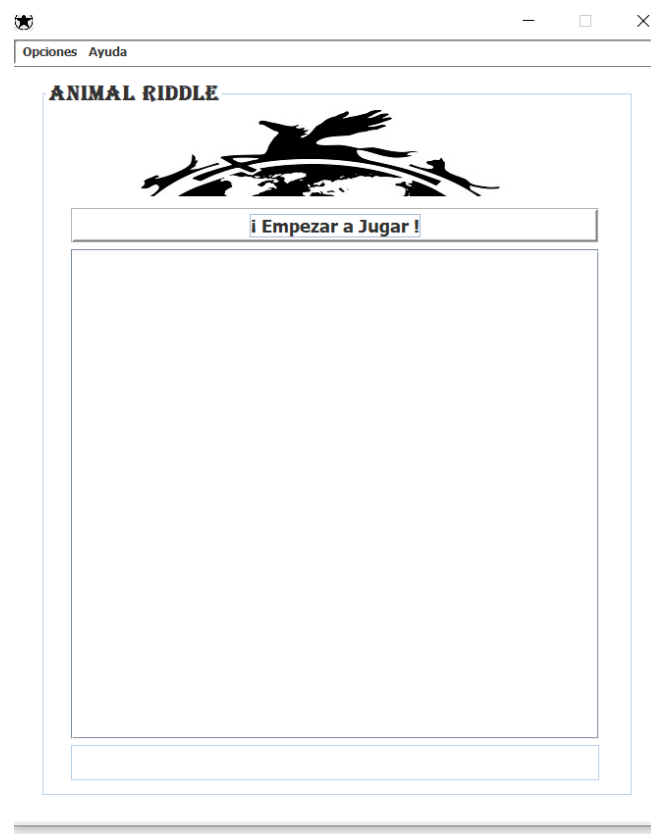
4.1. Procesos

Mientras vayamos respondiendo al adivinador e ingresando más animales se generará un árbol como el siguiente:

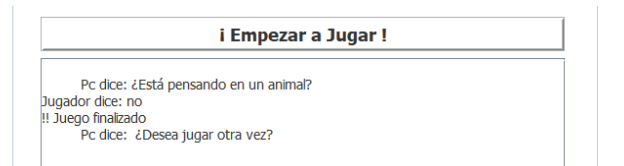


4.2. Jugabilidad de Animal Riddle

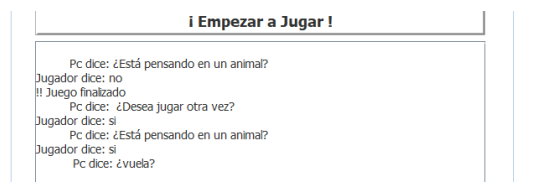
1. Dar clic en empezar a jugar.



2. El adivinador te pregunta si estás pensando en un animal, si el usuario contesta que no sale el siguiente mensaje “Juego Finalizado, Desea jugar otra vez”



3. Si el usuario responde que si, el juego avanzara a la siguiente pregunta



4. Dependiendo del usuario en que animal esté pensando ira respondiendo las preguntas que el sistema le vaya haciendo.



5. Si el sistema no adivina el animal que está pensando el usuario, este ingresará un animal nuevo y el sistema lo guardará.
Ejemplo: en la siguiente imagen se observa que el usuario ingreso un animal nuevo en este caso es el león, este quedara registrado en el sistema.



5. Uso de ayuda en pantalla

El sistema tiene como ayuda este manual de usuario para cualquier inconveniente que tenga el usuario con el mismo, el manual se lo puede visualizar aplastando f1.

