



Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Facultad de Ingeniería
Área de Computación e Informática



MANUAL DE USUARIO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Profesor:

Cesar Augusto Puente Montejano

Integrantes:

Araiza Villa Andrés Alejandro

Curso Intersemestral

ADVENTURE IN THE SPACE

V2.0



1.- MENÚ



Aquí se selecciona cualquiera de las opciones, se muestra la opción ayuda y jugar. Se elige un botón y se presiona.

2.- AYUDA



En esta pantalla aparece la ayuda que se te proporciona, es la información que necesita saber antes de comenzar.

3.- OBJETIVO

El objetivo del juego es eliminar a los enemigos de cada nivel, para poder pasar al siguiente escenario con enemigos más fuertes. En el nivel 3 se encuentra el jefe y todos los enemigos de niveles anteriores y tienes que durar 1 minuto para poder ganar.

4.- CONTROLES

Las teclas de dirección sirven para moverte por el eje X.



Modo “Reposo” presiona **x** para entrar en este modo



Modo “Activo” presiona **“z”** para entrar en este modo y **“a”** para disparar



Modo “Armamento Pesado” presiona **“c”** para entrar en este modo y **“s”** para disparar

5.- NIVEL 1



En el nivel 1, los enemigos son asteroides, recuerda que los tienes que vencer para pasar de nivel

6.- NIVEL 2



En el nivel 2 los enemigos son las tropas chewbacca, son más numerosos, recuerda que al igual que el nivel anterior cuentas con las municiones que caen desde la parte superior,

7.- NIVEL 3



En el nivel 3, te enfrentarás a la nave nodriza, recuerda que es muy poderoso y tus opciones de ganar son pocas, cuentas con balas y misiles limitados, deberás hacer un buen uso de ellos si quieres ganar.