



Universidad Autónoma De San Luis Potosí



Facultad De Ingeniería

Ciencias De La Computación

Ingeniería En Computación

Programación Orientada a Objetos

Proyecto Avatar

Manual de Usuario

Profesor: Cesar Augusto Puente Montejano

Elaboro: Hernández Cuevas Jeneffer Stephane

Al iniciar el juego se abrirá una página como la siguiente:

Para empezar a jugar da clic en lo siguiente:



Para ver el modo de juego da clic en el siguiente botón.

Si has dado clic en el modo de juego te aparecerá la siguiente pantalla:

Teclado

Movimiento izquierda → [←] [↓] [→] → Movimiento derecha

[↑] Salto

Water: 15 Fire: 15
Earth: 14 Air: 15 → Elementos a atrapar

Aang: 100 → Indicador de vida

Objetivo:
Atrapar los elementos indicados para poder pasar al siguiente nivel sin que la vida de Aang llegue a cero.

Bonus:

- Incrementa la vida de Aang
- Llenador de vida
- Reduce el numero de elementos a atrapar

Enemigos:

- Mata a Aang
- Incrementa los elementos
- Disminuye la vida de Aang

Regresar

Clic para regresar a la pantalla principal.

En esta pantalla aparecerán las instrucciones para poder jugar, después de consultarlas da clic en el botón ya indicado.

Al iniciar el juego aparecerá una pantalla como la siguiente que representa el nivel 1:

Nota: el movimiento del jugador se especifica en la pantalla de modo de juego.

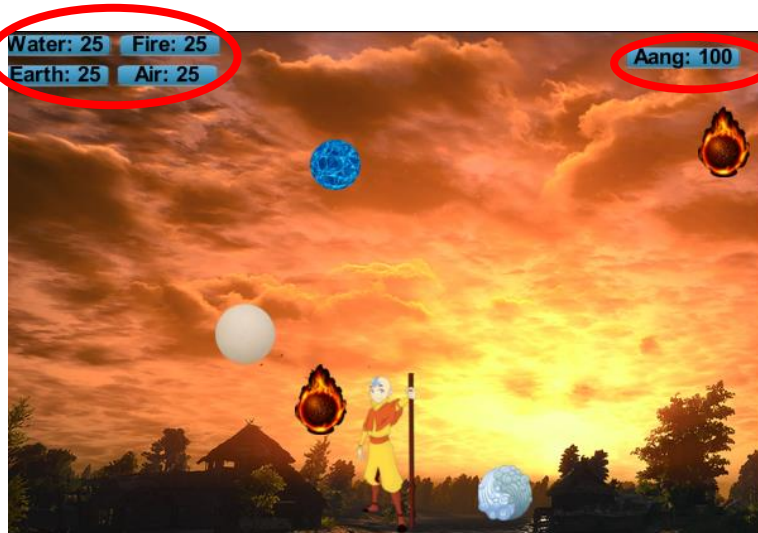


Si el número de elementos llega a cero se pasa automáticamente al nivel 2 con la siguiente pantalla con otro número de elementos y la vida llena.



Si el número de elementos llega a cero automáticamente se pasa al nivel 3 con la siguiente pantalla con otro número de elementos y la vida llena.

Número de
elementos a atrapar



Vida del jugador

Si el número de elementos llega a cero, automáticamente te aparecerá la pantalla de ganador como la siguiente.



En caso de que en cualquiera de los niveles la vida del jugador llegue a cero aparecerá la pantalla de abajo con la opción de reiniciar la partida.



Clic en cualquier
lugar para
reiniciar