



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ



FACULTAD DE INGENIERÍA

ÁREA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Profesor. Cesar Augusto Puente Montejano

MANUAL DE USUARIO

ALUMNO:

Agustín Israel Vergara Navor

5 de Julio del 2018

Ayuda



Se presenta una breve descripción de lo que realiza el juego y describe los ítems también da a conocer quién es el jugador.

Objetivo eliminar enemigos ya sea comiéndolos o matándolos, tienes que cruzar al siguiente nivel para poder ganar en los siguientes niveles hay más enemigos y obstáculos.

MOVIMIENTOS



modo reposo.



moviento a la derecha con la tecla de despazamiento ➡



moviemento a la izquierda con la tecla de desplazamineto ⬅



movimiento hacia arriba con la tecla de desplazamiento



movimiento hacia abajo con la tecla de desplazamiento



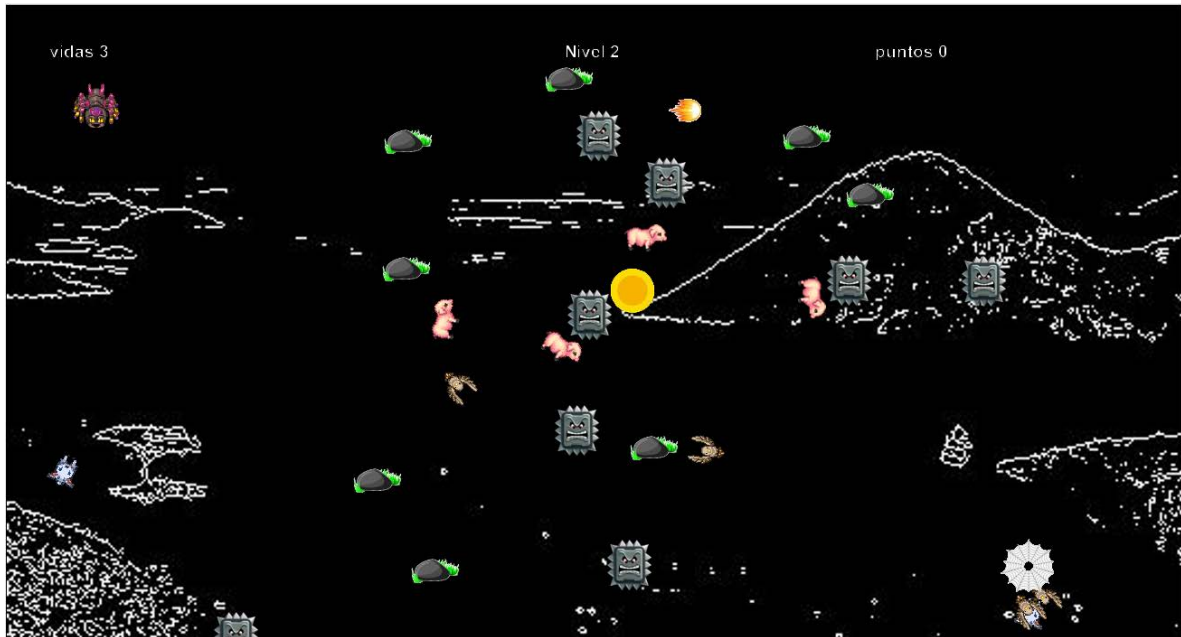
Disparo presionando la tecla "x".

Nivel 1



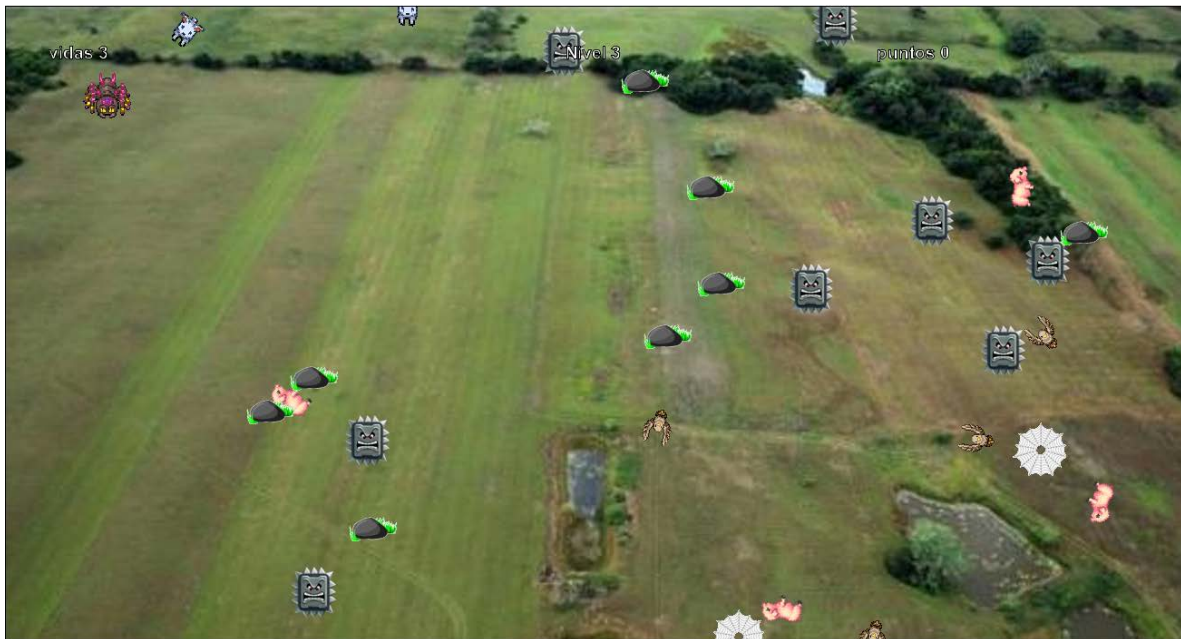
En este nivel es tranquilo no hay muchos enemigos solo juntas 40 puntos y pasas al nivel 2 ademas que aquí tienes la oportunidad de tener una vida mas al tomar la telaraña que se encuentra en el mundo.

Nivel 2



En este nivel hay mas enemigos que tienes que eliminar para pasar al siguiente nivel juntando mas puntos ademas tienes una vida extra en la telaraña y tambien tienes una moneda que da una sorpresa.

Nivel 3



Tienes muchos enemigos ahora tienes 2 vidas para poder jugar mas tiempo tienes que matar a los enemigos o comerlos para poder juntar los puntos y terminar el juego.