



MANUAL DE USUARIO

Proyecto 1º DAM



AUTORES

Oliver Linares Colinas
Daniel Merino García

ÍNDICE

1.	Introducción:.....	2
a)	Descripción del juego:.....	2
2.	Guía de juego:	2
b)	Nueva partida:.....	2
c)	Cargar Partida:	4
d)	Información:.....	4
e)	Salir.....	5

1.INTRODUCCIÓN:

El propósito de este manual es de servir de guía al usuario para que pueda realizar un uso correcto y eficiente de la aplicación, para que así puede disfrutarla sin tener ningún problema.

a) Descripción del juego:

Este juego es una novela gráfica, la cual presenta distintas decisiones que otorgarán una cantidad distinta de puntos dependiendo si es una decisión buena, neutra o mala. Durante la partida no se sabrá que decisión es cada una, sin embargo, al final de la historia y dependiendo de la cantidad de puntos obtenida, se conseguirá un final distinto, llegando a haber hasta 4 finales.

2.GUÍA DE JUEGO:



Una vez iniciado el juego aparecerá una ventana la cual tendrá 4 opciones: Nueva partida, Cargar partida, Información y Salir, los cuales compondrán el menú principal del juego.

b) Nueva partida:



El botón "Nueva Partida" comenzara una partida desde cero, Se ira mostrando un texto, y el nombre del personaje que lo dice, para poder avanzar en los diálogos deberá de hacer click en cualquier parte de la ventana.



A medida que vaya avanzando en el juego se presentaran unos eventos, los cuales le darán a elegir entre 3 opciones, las cuales, dependiendo de cual elija le darán 1 punto, 2 puntos o 3 puntos.

Según la decisión que escoja, los protagonistas tendrán unos diálogos distintos en relación a la opción que ha escogido.



Al final de la historia ocurrirá un final distinto según la puntuación que ha obtenido.

Dentro del juego, siempre tendrá 4 botones distintos, guardar, cargar, opciones y salir.

Estos se encargarán de realizar distintas acciones tales que guardar el punto por el que se encuentra de la historia, cargar el punto anteriormente guardado, mostrar una ventana para controlar el volumen de la música o salir del juego.

c) Cargar Partida:



Este botón cargara la ultima partida guardada, abriendo el juego desde el punto en el que lo dejo.

Aquí tenemos un ejemplo, el cual, al dar a cargar la partida, nos llevara al momento en de la partida anterior en el que le dimos a “guardar”.



d) Información:

Este botón hará aparecer una ventana emergente que mostrará las estadísticas de las ultimas partidas.

Aquí tenemos un ejemplo:



Intento n°1 fichero usado prueba.txt Puntos conseguidos 15 final alcanzado R
 Intento n°2 fichero usado prueba.txt Puntos conseguidos 10 final alcanzado m
 Intento n°3 fichero usado prueba.txt Puntos conseguidos 30 final alcanzado p
 Intento n°4 fichero usado prueba.txt Puntos conseguidos 24 final alcanzado b
 Intento n°5 fichero usado prueba.txt Puntos conseguidos 16 final alcanzado m
 Intento n°6 fichero usado prueba2.txt Puntos conseguidos 20 final alcanzado b
 Intento n°7 fichero usado Historia.txt Puntos conseguidos 16 final alcanzado N

e) Salir

Este botón hará que el programa se cierre de manera correcta.

