

**Universidad Internacional del Ecuador**

**Facultad de Ciencias Técnicas**

**Carrera de Ingeniería en Sistemas de la Información**

**ESTUDIANTE**

Odalis Anangonó

Keyla Imba

Pamela Toapanta

**DOCENTE**

Fernanda Paulina Vizcaino Imacaña

**ASIGNATURA**

Lógica de Programación

**FECHA DE ENTREGA**

08/12/2025

**TAREA**

Proyecto Final Lógica de Programación – Manual de usuario

## **Manual de Usuario**

<b>Requisitos del Sistema.....</b>	<b>3</b>
<b>¿Cuál es el objetivo? .....</b>	<b>3</b>
<b>¿Qué verás en la pantalla? .....</b>	<b>3</b>
<b>¿Cómo jugar?.....</b>	<b>4</b>
<b>Recomendaciones de Uso .....</b>	<b>6</b>
<b>Solución de Problemas .....</b>	<b>6</b>
<b>Información Adicional .....</b>	<b>7</b>



## Manual de Usuario

### Juego el ahorcado “Ganar o Morir”

El juego “Ganar o Morir” es una versión personalizada creada en Python. El objetivo del juego es adivinar el nombre de un animal antes de quedarse sin intentos.

Este manual tiene como propósito orientar al usuario en el uso de la aplicación, explicar sus funciones y describir cada una de las pantallas presentes en el juego, con el fin de facilitar su uso.

#### *Requisitos del Sistema*

Para ejecutar el juego, el usuario necesita:

- Versión de Python 3.8 o superior
- Sistema operativo compatible: Windows, Linux o macOS
- Pantalla mínima recomendada: 800 × 600 px

#### *¿Cuál es el objetivo?*

Adivinar correctamente el animal antes de perder todas tus vidas.

#### *¿Qué verás en la pantalla?*



- Los guiones “\_” en la parte superior muestran el número de letras de la palabra a adivinar
- Bajo los guiones aparece el número de intentos o vidas. Cada vez que fallas, este número baja.
- Posteriormente se muestra un muñeco, con cada intento fallido este elimina una parte de su cuerpo y a su vez indica la letra que causó el error.
- Tu puntaje depende de cuántas vidas te quedan.
- En el teclado virtual se debe seleccionar la letra que crees que es correcta para adivinar la palabra.

### *¿Cómo jugar?*

1. Al abrir el juego se abre una pantalla como la que se muestra a continuación:



Solo debes hacer clic en INICIAR para comenzar.

2. La pantalla que se muestra como una advertencia es una pequeña pista para la adivinanza. Dar clic en “ACEPTAR”

ADVERTENCIA



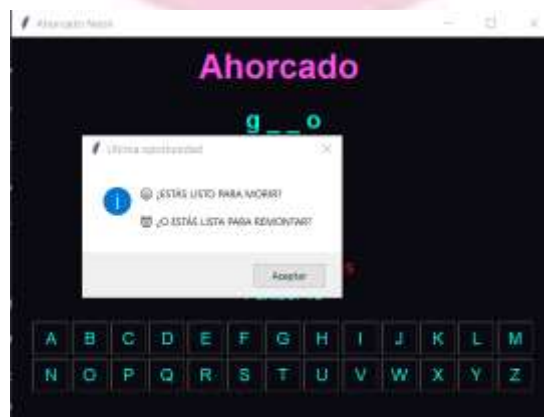
Debes adivinar el nombre de un ANIMAL

Aceptar

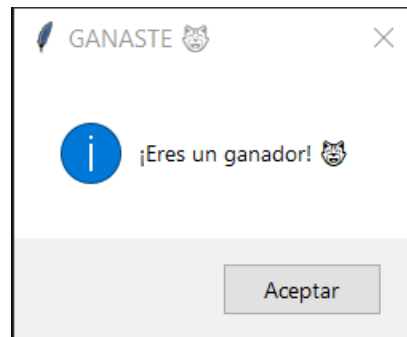
3. Observa la palabra oculta y presiona las letras del teclado virtual.
4. Si la letra está en la palabra: Se revelará en su posición correspondiente.
5. Si la letra es incorrecta: Se descontará un intento.
6. Se actualizará el muñeco y la lista de errores.



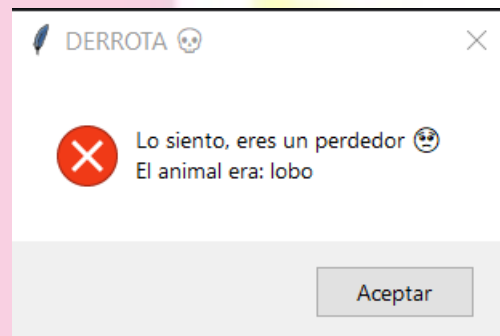
7. Cuando solo queda 1 intento, aparece un mensaje:



8. Si ganas aparecerá un mensaje como este:



9. Si pierdes mostrará:



10. A continuación se cierra el juego y regresa a la primera pantalla.

### ***Recomendaciones de Uso***

- Presionar solo una vez cada letra; el sistema ignora repeticiones.
- No cerrar la ventana manualmente para evitar errores.
- Jugar en pantalla completa para mejor visibilidad del teclado virtual.
- Revisar la lista de errores para evitar repetir letras fallidas.

### ***Solución de Problemas***

- **El juego no inicia:**

1. Verifica que Python esté correctamente instalado

- **Los emojis no se ven correctamente:**

1. Esto puede depender del sistema operativo y las fuentes instaladas

2. El juego seguirá funcionando normalmente aunque los emojis se vean diferentes

***Información Adicional***

- Versión: 1.0
- Tipo de juego: Puzzle de palabras / Adivinanza
- Clasificación: Para todas las edades
- Modo de juego: Un jugador

***¡Disfruta del juego y buena suerte adivinando los animales!***