

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from the bar, containing the date.

6-3-2018

Proyecto Unidad 1 – Unidad 2

SERPIENTES Y ESCALERAS

MANUAL DE USUARIO

Paola Guadalupe Herrera Quiroz

José Leonardo Amaya Escobedo

Several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep upwards from the bottom left corner of the page.

Índice

Introducción	2
Portada	3
Jugadores	4
Juego	6
Resultados	7
Guardar	8
Conclusión	9

Introducción

El correspondiente manual ha sido creado para el mejor entendimiento del programa, en este caso el juego de serpientes y escaleras, desde la perspectiva y comprensión del usuario. Se muestra paso a paso los requerimientos para la eficiente utilización de dicho sistema, las especificaciones en cuanto a que ir haciendo para que funcione, mas no el cómo se elaboró.

Portada

El primer fotograma o frame que aparece al inicializar la ejecución del programa, es únicamente para mostrar la portada, donde solo debemos localizar el botón de inicio, en este caso ubicado en la esquina inferior derecha.



Jugadores

Una vez que ya se ha presionado el botón de play, que es el que nos lleva al siguiente fotograma, tenemos una caja de texto y tres opciones de avatar. Para elegir alguna imagen, se debe ingresar el nombre de cada jugador. Este juego ha sido creado para exactamente 3 personas, si no se cubre esa cantidad, nunca aparecerá la opción de pasar al frame del juego.

Se debe ir ingresando nombre, y seleccionando el avatar que se quiere según el jugador. Cada uno de ellos, al ser elegidos desaparece para que no exista la opción de que se seleccione el mismo.

INGRESA NOMBRE Y SELECCIONA AVATAR

1



Una vez que ya se han guardado los nombres de los tres jugadores, se activa automáticamente un recuadro con la lista de los nombres y su avatar correspondiente, que es con el que se hará toda la partida.

Ese mismo recuadro tiene la opción de regresar, que te lleva hasta el fotograma de la portada y se reinician los valores ingresados anteriormente; y la de siguiente, la cual ya te pasa a la siguiente pantalla, que es la del juego.



Juego

Ya una vez entrados al juego, aparece en la parte superior derecha el turno de cada jugador según el orden ingresado en las pantallas anteriores. Debajo, se muestra una etiqueta en blanco, que tomará el valor del resultado del dado.





Para iniciar la partida, se debe presionar el dado, que sería como lanzarlo y el resultado que caiga, es el que regirá el movimiento de los peones o fichas. Cada que se tira el dado, cambia la etiqueta del turno y muestra quien sigue.



Resultados

Una vez que alguno de los tres jugadores haya llegado a la meta, es decir, a la casilla número 100, se detiene el juego y te manda a la pantalla de los resultados. En esta, se muestra en primero lugar al jugador que llegó a la meta, en segundo al que quedó más cerca después de él, y en tercero al jugador que haya quedado posicionado más abajo dependiendo de las casillas.

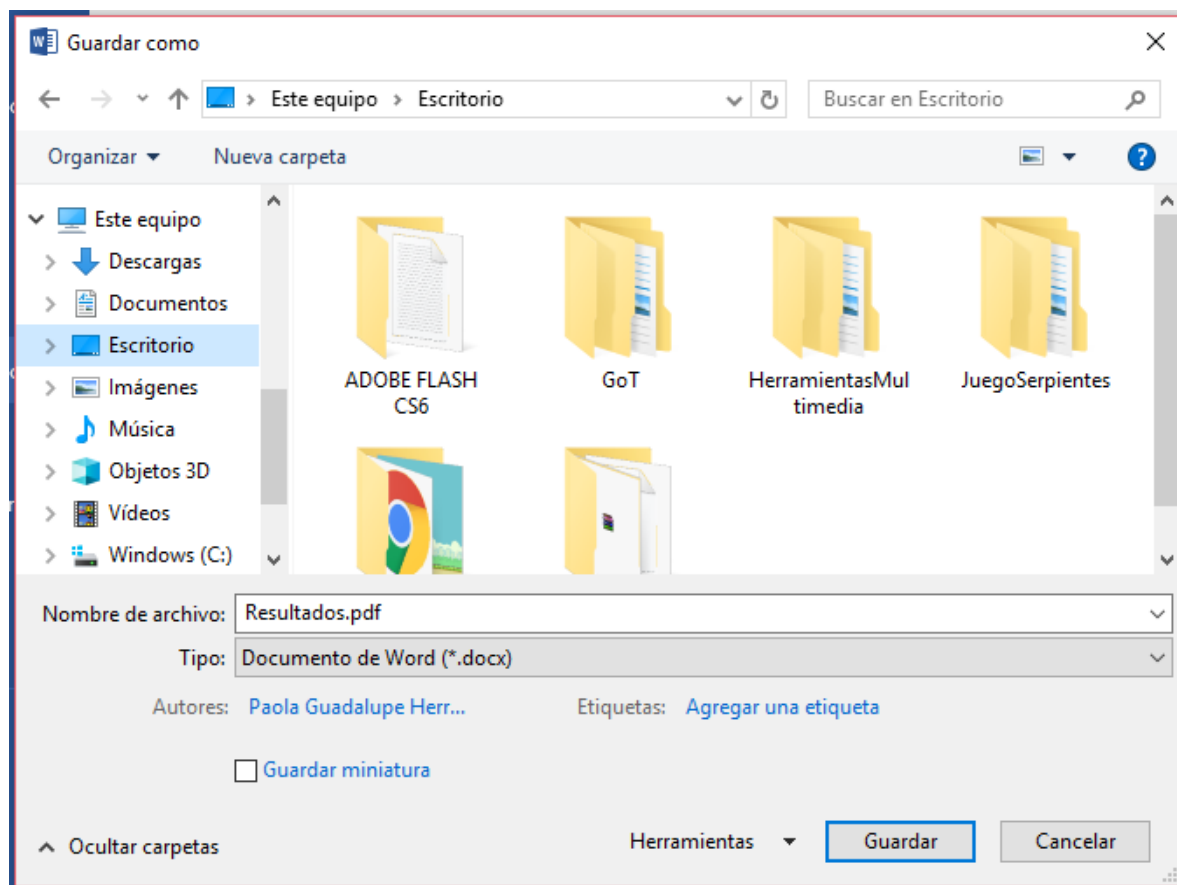
RESULTADOS

	<input type="text"/>	 
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	

Guardar

En la misma pantalla de los resultados, están dos botones: uno para guardar los resultados, y otro para regresar a la portada (en caso de querer jugar otra partida).

El botón de guardar lo que hace es llevarte a la ventana de guardado de documentos, para poder tenerlo en un formato PDF. Se muestra un nombre “Resultados.pdf” como predeterminado, pero puede ser cambiado a su gusto sin alterar el contenido del archivo.



Conclusión

Es verdaderamente importante crear un manual de usuario, especificando el uso correcto del programa que se realizó y se va a estar ejecutando. No todos saben cómo se debe usar o que se debe hacer, para ello también es de gran importancia tener en cuenta la interfaz en la que se visualiza el sistema.

Al tener botones, cuadros de texto e indicaciones, resulta más fácil para el usuario manipularlo y manejarlo para sus necesidades.