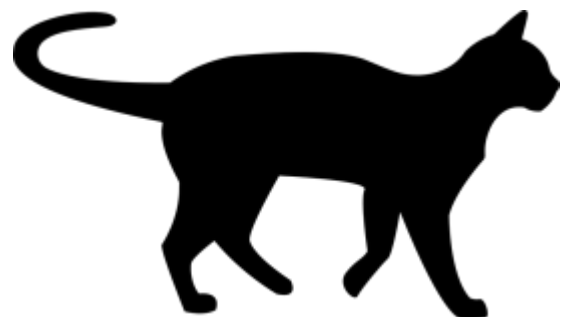


¡CONTEMOS!

Manual de usuario



¡Contemos!

Tello Mendoza, Estefania; Jiménez Rojas, Sebastián

Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

Elaboración de Documentación Técnica, Programación Estructurada, Lenguaje de
Programación Python

Sánchez López, Juan De Dios; Núñez Yepiz, Pedro

15 de diciembre de 2022

INTRODUCCIÓN

El presente manual da a conocer la información necesaria para el uso del videojuego lúdico ¡Contemos! Para ello se muestra cada uno de los elementos presentes en la interfaz de usuario, así como los componentes externos requeridos.

1. Antes de comenzar

Se recomienda leer detenidamente las siguientes instrucciones, con la finalidad de mejorar la experiencia del usuario durante la ejecución del videojuego ¡Contemos!

Debido a que está diseñado para niños de 5 - 7 años, el presente manual debe ser utilizado por un adulto, con la finalidad de transmitir la información contenida de manera sencilla al usuario final.

El juego requiere usar teclado, necesitándose las teclas que se señalan en la siguiente imagen.



Se requiere además del mouse para realizar la selección de las opciones presentes en el menú y ventanas de visualización del videojuego.

Comenzar a Jugar

Una vez instalado el juego y elegido el dispositivo a utilizar, se selecciona el ícono situado en el escritorio, haciendo doble clic.

Lo primero que aparece es el menú de opciones que nos permite iniciar el videojuego en la opción “JUGAR”, o “SALIR” en caso contrario. Se hará la selección según se requiera.



Figura 1. Menú de inicio del videojuego



Figura 2. Selección “JUGAR”.



Figura 3. Selección “SALIR”.

Tras presionar la opción de jugar, se presenta una guía rápida con las instrucciones del videojuego.



Figura 4 .- Guia rápida de las instrucciones

En la pantalla principal del juego encontramos lo siguiente:



Figura 5 .- Visualización de la ventana principal del videojuego



Figura 6 .- Indicador de puntaje.



Figura 7 .- Vidas del jugador



Figura 8.- Punto de partida de la sumatoria (valor inicial).



Figura 9.- Posición actual del jugador

El avance del jugador se registra en el cuadro de “Llegaste al”, coincidiendo con el número de la caja en que se encuentra el gato.

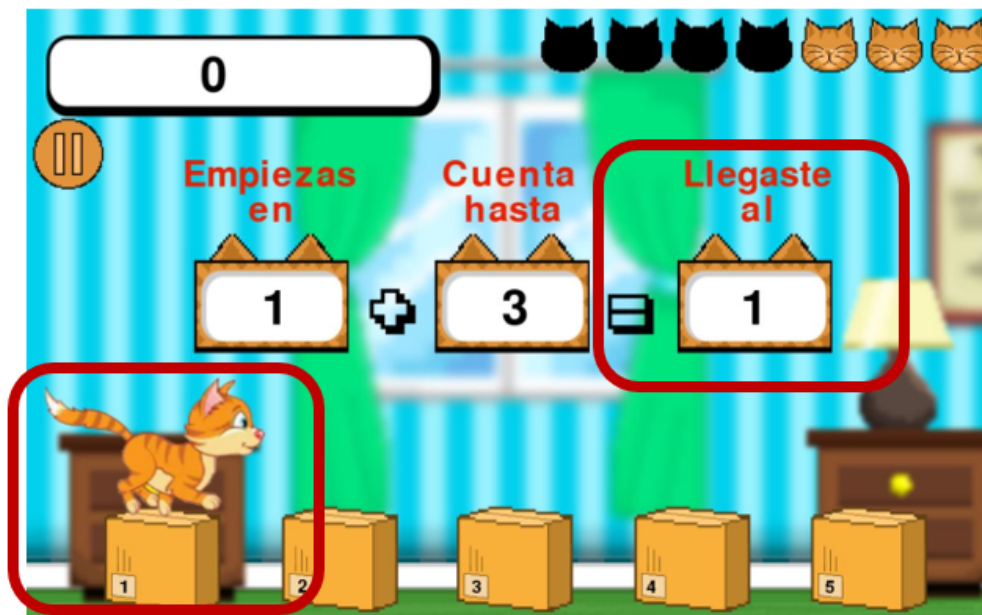


Figura 10.- Avance del jugador

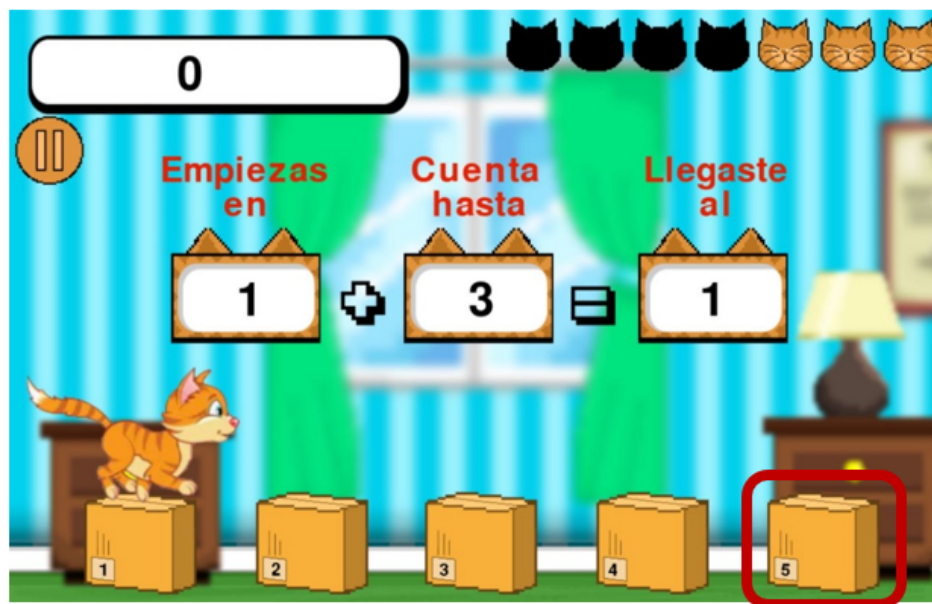


Figura 11.- Cajas numeradas

Cuando se llega a la posición correspondiente al resultado de la sumatoria, se debe presionar la tecla ENTER para comprobarlo. Si el resultado es correcto se incrementa el puntaje y continúa avanzando a partir de esa posición. En caso contrario, pierde una vida y todo su progreso, regresando a la caja número 1.



Figura 12.- Avance del jugador

La posición de la meta se alcanza en la caja número 50; además se pretende que el usuario logre el objetivo con la mayor cantidad de puntos posibles. Entre más vidas tenga al llegar a la meta, mayor será la puntuación, debido a que estos se multiplican por la cantidad de vidas con las que se dispone al llegar a la meta.



Figura 13.- Puntuación obtenida



Figura 14.- Visualización de ventana para continuar o finalizar el juego al llegar a la meta

Una vez que el jugador ha agotado la cantidad de vidas con las que dispone al principio, se presenta la siguiente visualización, donde puede volver a iniciar el juego al presionar la opción “SI” o salir del juego al seleccionar “NO”.



Figura 15.- Visualización al agotar las vidas del juego.