

PRACTICA 2

MANUAL DE USUARIO



INTRODUCCION A LA
PROGRAMCION 1

RIVER ANDERSON, ISMALEJ ROMAN

202100096

MANUAL DE USUARIO

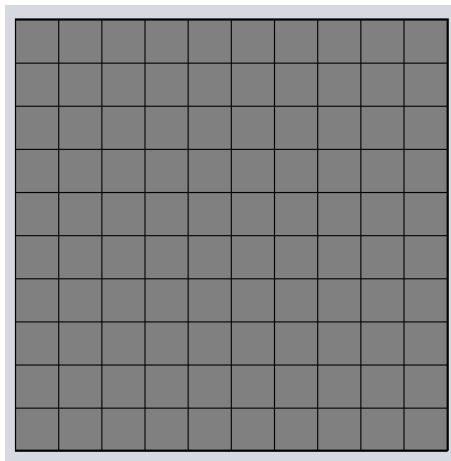
INICIO

Clic para en Jugar para tener acceso al Juego.



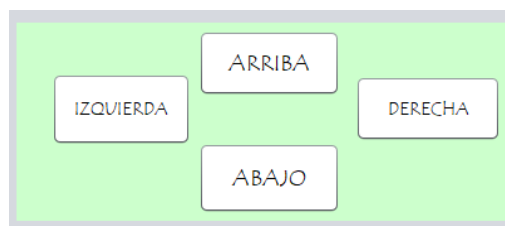
PANEL

Al entrar en la ventana del juego se encontrar un panel el cual mostrar la serpiente y dicha comida de la serpiente.



CONTROLES

Podrá visualizar los controles debajo del panel, el cual estos controles consisten en asignarle la dirección el cual queremos que vaya la serpiente.



NUEVA PARTIDA

Para iniciar una nueva partida clic en nueva partida.

NUEVA PARTIDA

DIFICULTAD DE LA PARTIDA

En este apartado encontrar las diferentes opciones de dificultad del juego.

DIFICULTAD
FACIL

TAMAÑO SERPIENTE
1

INTERVALO
1000

TAMAÑO DE SERPIENTE:

Al iniciar la partida tendrá un contador para poder visualizar el tamaño de la serpiente.

TAMAÑO SERPIENTE
1

INTERVALO

Al iniciar la partida se podrá visualizar un intervalo a la cual la serpiente va, en cuanto mas decaiga el intervalo más rápido ira la serpiente.

INTERVALO
1000

MENU PRINCIPAL

Este botón nos redijera a la pantalla principal del juego.

MENU PRINCIPAL