



Manual de Usuario

Programación orientada a objetos

EMILIO CANTÓN ROBERTO GERVACIO YANN LE LORIER

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. La interfaz de inicio	1
2.1. Perfiles de personajes	1
3. La pantalla de juego	1
3.1. Los botones	3
3.2. Conociendo las exigencias de tu nueva mascota	3

1. INTRODUCCIÓN

Con el regreso de las modas noventeras, decidimos implementar un tamagotchi que permite a los nostálgicos como nosotros de revivir experiencias de la infancia, por medio de un programa de Java, el cual se controla por completo con las flechas del teclado.

2. LA INTERFAZ DE INICIO

El programa empieza con una pantalla de bienvenida, que permite al usuario de escoger entre varias personalidades de tamagotchi (imagen 1)

2.1. Perfiles de personajes. Para pasar entre los diferentes personajes, simplemente pasar entre las flechas de la derecha o izquierda, y para seleccionar una en específico, oprimir la flecha superior. (imagen 1)

Existen varios perfiles que afectan el comportamiento de su nuevo tamagotchi, que lo vuelven más propenso a querer dormir, comer, entre otras actividades que serán definidas a continuación.

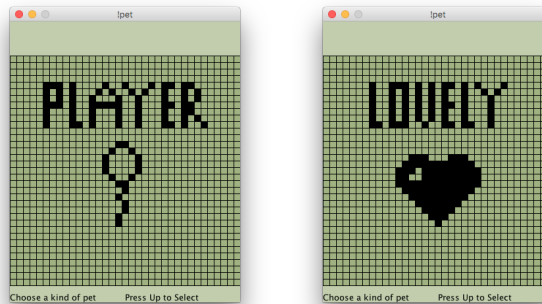
- El personaje de “Player” es un personaje que tiene la necesidad de jugar más de lo normal (imagen 2a).
- El personaje de “Lovely” es uno que requiere de extra atención, es decir más tiempo de juego con él, y se apega fácilmente a su dueño al hacer actividades como comer o jugar (imagen 2b).
- El personaje de “Slugabed” es simplemente muy flojo, lo cual lo forza a pedirle a su dueño de descansar más de lo normal (imagen 2c).
- El personaje de “Delicate” es para los entusiastas de las mascotas más experimentados, ya que se enferma fácilmente, ya sea con la comida, o por el simple paso del tiempo (imagen 2d) .

3. LA PANTALLA DE JUEGO

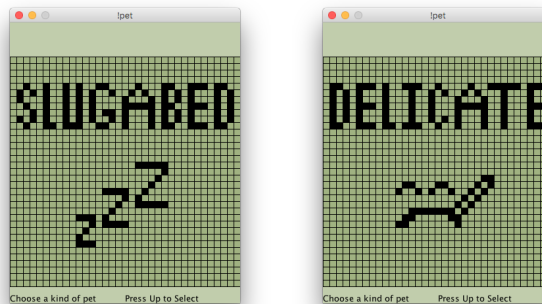
Una vez seleccionado el perfil deseado para jugar, una ventana aparecerá preguntándole al usuario el nombre de la mascota, sólo ingresar el nombre y presionar *retorno*.



FIGURA 1. Las opciones otorgadas al usuario para la selección de un personaje.



(A) Personaje “Player” (B) Personaje “Lovely”



(C) Personaje “Sluga- (D) Personaje “Delica-
bed” te”

FIGURA 2. Personajes disponibles en la pantalla de inicio

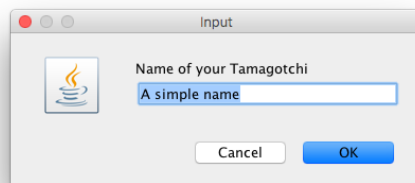


FIGURA 3. Ingresar el nombre en el Pop-up

3.1. Los botones. Al llegar a la pantalla de juego, es necesario estar familiarizado con los botones y con las exigencias del personaje.

En la imagen 4, tenemos un conjunto de botones en la parte superior de la interfaz que nos permiten interactuar con la mascota, a los cuales se pueden acceder por medio de las flechas del teclado. De izquierda a derecha, éstas son las actividades representadas por los botones:

- Comer
- Dormir
- Jugar
- Sanar
- Bañar
- Regañar
- Mostrar el estado general de la mascota
- Controles

3.2. Conociendo las exigencias de tu nueva mascota. Por medio de los dibujos que aparecen encima de la mascota, es posible saber qué es lo que quiere:

3.2.1. Comer. En el ejemplo de la imagen 4, podemos ver un plato de sopa, indicándonos que nuestra mascota desea comer. Con la ayuda de las flechas del teclado, acceder a la actividad correspondiente para comer.

3.2.2. Dormir. En el ejemplo de la figura 5a, podemos ver que el ícono dibujado por encima de nuestra mascota son unas “Z”, indicándonos que quiere dormir.

3.2.3. Jugar. La figura 5b muestra que la mascota quiere jugar, requiere de atención, por lo cual el dibujo en cuestión es “!!”.

3.2.4. Enfermo. La figura 5e muestra que tu mascota no se siente bien y que necesita que la sanes. Operando las flechas del teclado, accede al ícono de la jeringa y oprime la flecha superior.

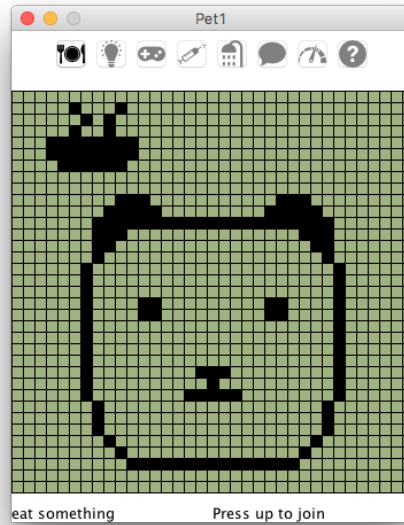
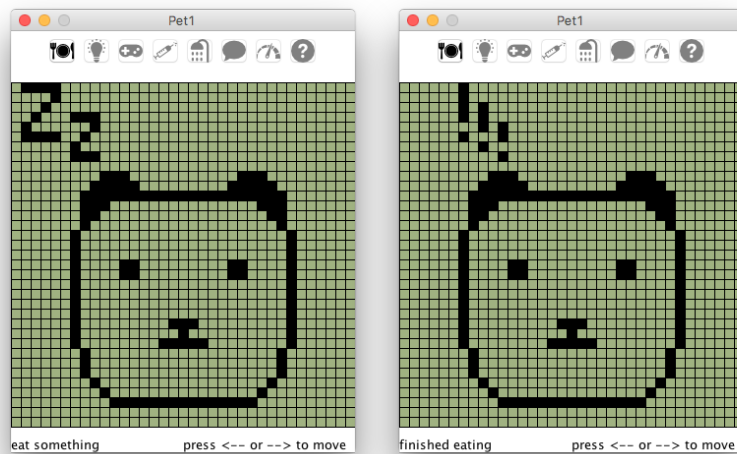


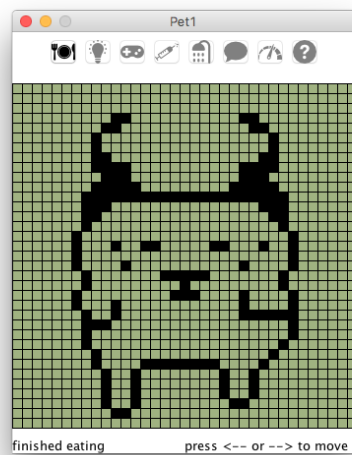
FIGURA 4. interfaz principal de juego

3.2.5. Triste. Independientemente de la edad de tu mascota, se puede llegar a sentir triste, por lo que debes de darle atención o comida, para que no se sienta triste (imagen 5d).

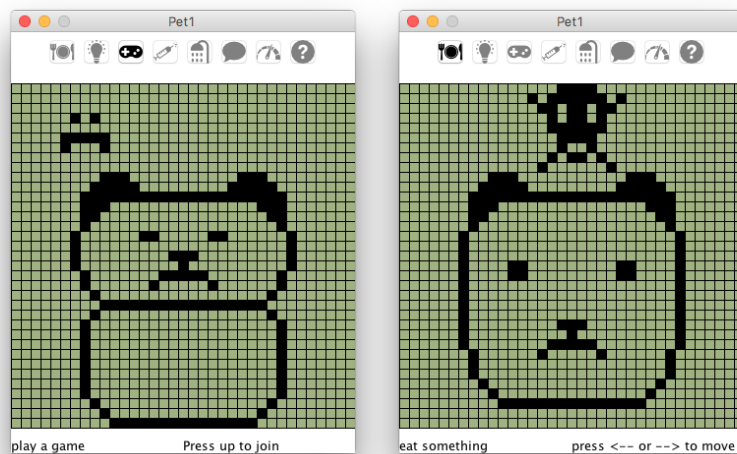
3.2.6. Latoso. Si tu mascota se pone de latoso, debes de hablar con ella. Puedes saber si está siendo mal portado por que le aparecen unos cuernos. Habla con él con el ícono de la burbuja.



(A) Mascota con sueño (B) La mascota quiere jugar



(C) Necesita disciplina



(D) La mascota está triste (E) La mascota está enferma

FIGURA 5. Las necesidades de tu mascota