

MANUAL DE USUARIO

Escaleras Matemáticas

CURSO

IPC1

CARNET

201900042

NOMBRE

Rodrigo Hernández

ÍNDICE

OBJETIVOS	1
INTRODUCCIÓN	2
REQUERIMIENTOS	3
USO DEL PROGRAMA	4
1. EJECUTAR EL PROGRAMA	4
2. ¿Cómo se juega?	6
3. Generar Reportes	8
CONCLUSIONES	10
RECOMENDACIONES	11

OBJETIVOS

- El usuario pueda ejecutar y utilizar la aplicación que se creó en lenguaje Java.
- Mostrar como funciona la aplicación en uso de una plataforma de consola.

INTRODUCCIÓN

Se desarrolló este manual de usuario de esta aplicación de forma que el usuario pueda ejecutar sin ningún problema la aplicación desarrollada en consola y aproveche a divertirse en este juego.

REQUERIMIENTOS

- Tener instalado el Java Runtime Enviroment 8.
- Tener la aplicación de Escaleras Matemáticas.
- Usarlo únicamente en PC.

USO DEL PROGRAMA

1. EJECUTAR EL PROGRAMA

1. Para poder ejecutar el programa es necesario tener instalada la carpeta llamada "Pra1".

Pra1	27/08/2021 22:26	Carpeta de archivos
.gitignore	15/08/2021 12:13	Documento de te... 1 KB
README	15/08/2021 11:45	Archivo de origen ... 1 KB

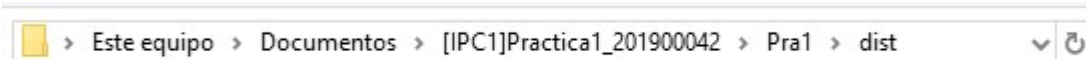
2. Abra la carpeta y ubíquese en la carpeta "dist".

build	27/08/2021 22:27	Carpeta de archivos
dist	27/08/2021 22:26	Carpeta de archivos
nbproject	15/08/2021 11:42	Carpeta de archivos
src	22/08/2021 16:36	Carpeta de archivos
test	15/08/2021 11:52	Carpeta de archivos
build	15/08/2021 11:42	Documento XML 4 KB
manifest.mf	15/08/2021 11:42	Archivo MF 1 KB

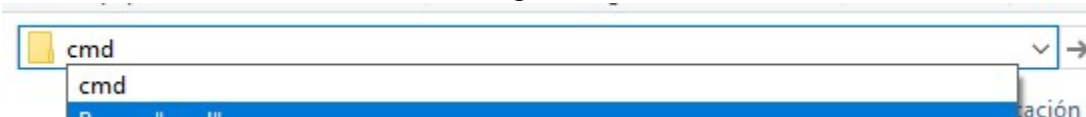
3. Ya teniendo la carpeta abierta, abra el archivo README.txt y téngalo listo.

Pra1	27/08/2021 22:27	Executable Jar File 53 KB
README	27/08/2021 22:26	Documento de te... 2 KB
triangulo	26/08/2021 17:40	Archivo PNG 40 KB

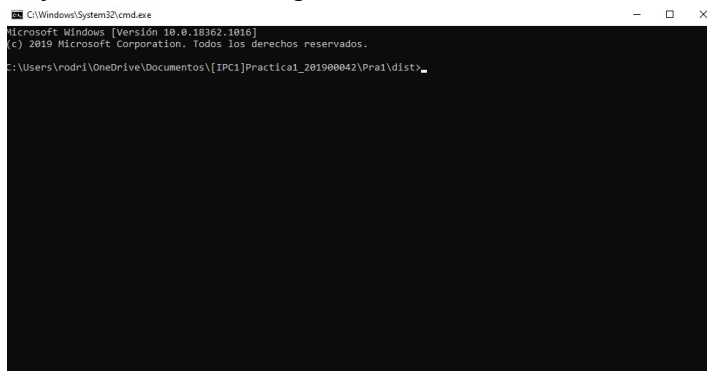
4. Ahora ubíquese en esta parte:



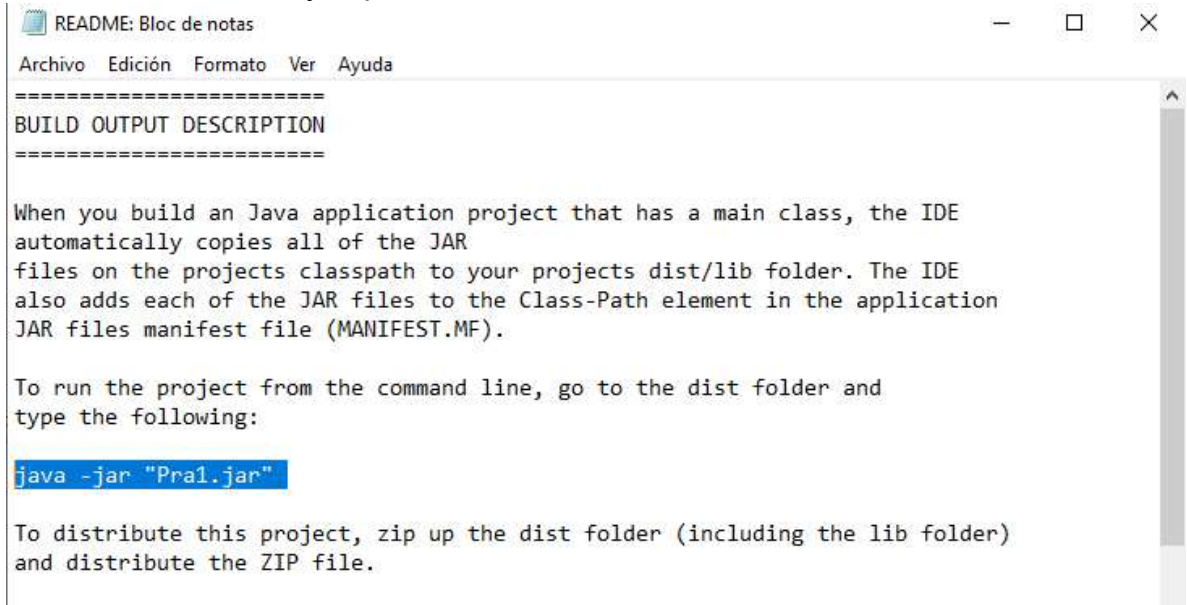
5. Y escriba cmd como muestra la imagen:



6. Presione enter y le mostrará la siguiente ventana:



7. Abra el README.txt y copie esto:



```
README: Bloc de notas
Archivo  Edición  Formato  Ver  Ayuda
=====
BUILD OUTPUT DESCRIPTION
=====

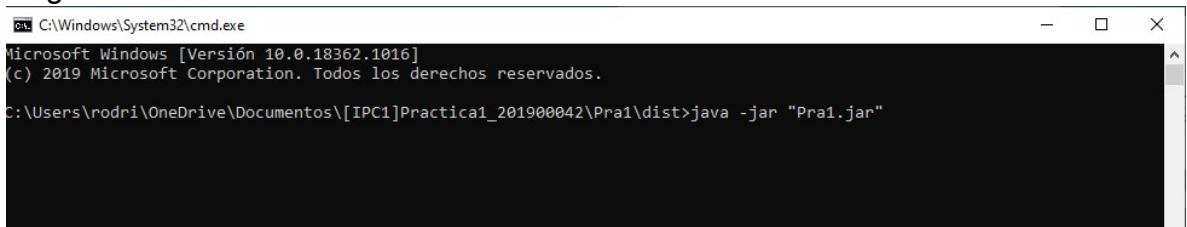
When you build a Java application project that has a main class, the IDE
automatically copies all of the JAR
files on the projects classpath to your projects dist/lib folder. The IDE
also adds each of the JAR files to the Class-Path element in the application
JAR files manifest file (MANIFEST.MF).

To run the project from the command line, go to the dist folder and
type the following:

java -jar "Pra1.jar"

To distribute this project, zip up the dist folder (including the lib folder)
and distribute the ZIP file.
```

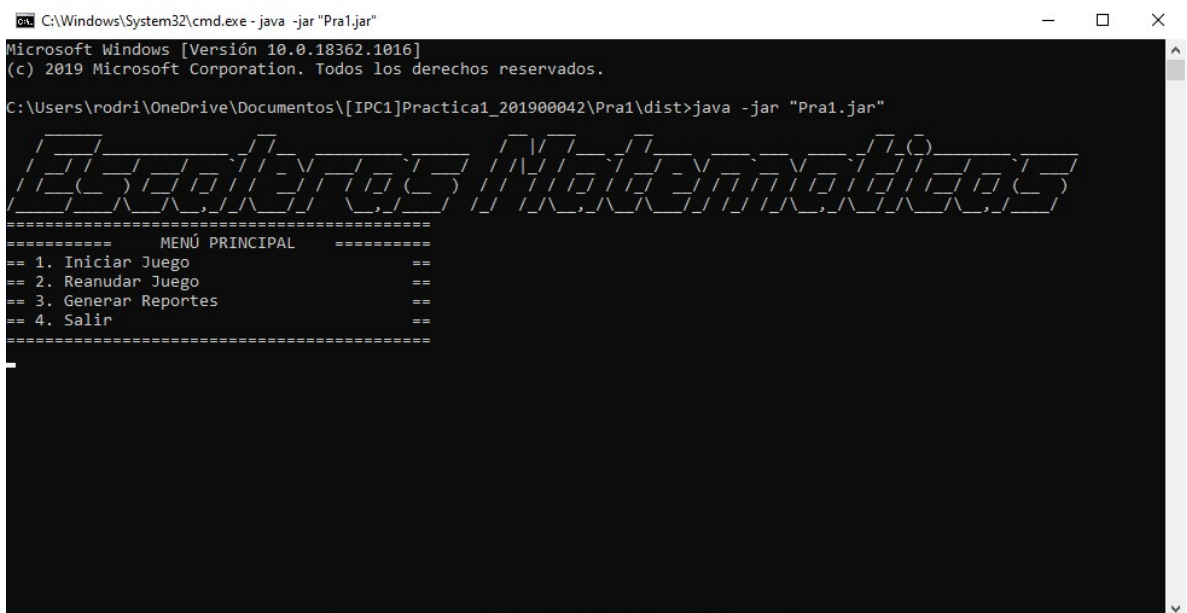
8. Péguelo en la ventana de la consola.



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
Microsoft Windows [Versión 10.0.18362.1016]
(c) 2019 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\rodri\OneDrive\Documentos\[IPC1]Practica1_201900042\Pra1\dist>java -jar "Pra1.jar"
```

9. Presione enter y listo el programa ya esta ejecutándose.



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - java -jar "Pra1.jar"
Microsoft Windows [Versión 10.0.18362.1016]
(c) 2019 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\rodri\OneDrive\Documentos\[IPC1]Practica1_201900042\Pra1\dist>java -jar "Pra1.jar"

Escaleras Matemáticas
=====
MENÚ PRINCIPAL
=====
== 1. Iniciar Juego ==
== 2. Reanudar Juego ==
== 3. Generar Reportes ==
== 4. Salir ==
=====
```


2. ¿Cómo se juega?

1. Teniendo listo el programa escriba 1 para empezar una partida y le mostrara lo siguiente:

```
=====
===== MENÚ PRINCIPAL =====
== 1. Iniciar Juego ==
== 2. Reanudar Juego ==
== 3. Generar Reportes ==
== 4. Salir ==
=====
1
# 57 | # 58 | 59 | # 60 | 61 | 62 | # 63 | 64 |
# 56 | 55 | # 54 | 53 | 52 | 51 | # 50 | 49 |
41 | 42 | # 43 | # 44 | # 45 | 46 | # 47 | 48 |
40 | # 39 | # 38 | 37 | 36 | # 35 | 34 | 33 |
25 | 26 | 27 | # 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
24 | # 23 | 22 | # 21 | # 20 | 19 | # 18 | # 17 |
# 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | # 14 | 15 | 16 |
# 8 | 7 | 6 | # 5 | # 4 | 3 | 2 | 1 |
#@
¿Que quiere hacer?
1. Tirar el dado
2. Pausa
```

2. Seleccione la opción de dado y mostrara un numero aleatorio entre 2 y 6 y la ficha se irá moviendo en forma de serpiente en el tablero:

```
¿Que quiere hacer?
1. Tirar el dado
2. Pausa
1
=====
DADO: 2
# 57 | # 58 | 59 | # 60 | 61 | 62 | # 63 | 64 |
# 56 | 55 | # 54 | 53 | 52 | 51 | # 50 | 49 |
41 | 42 | # 43 | # 44 | # 45 | 46 | # 47 | 48 |
40 | # 39 | # 38 | 37 | 36 | # 35 | 34 | 33 |
25 | 26 | 27 | # 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
24 | # 23 | 22 | # 21 | # 20 | 19 | # 18 | # 17 |
# 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | # 14 | 15 | 16 |
# 8 | 7 | 6 | # 5 | # 4 | 3 | 2 | 1 |
#@
¿Que quiere hacer?
1. Tirar el dado
2. Pausa
```


3. Si la ficha cae en “#” significa que ha caído en una penalización, por ejemplo acá:

# 57	# 58	59	# 60	61	62	# 63	64	
# 56	55	# 54	53	52	51	# 50	49	
41	42	# 43	# 44	# 45	46	# 47	48	
40	# 39	# 38	37	36	# 35	34	33	
25	26	27	# 28	29	30	31	32	
24	# 23	22	# 21	# 20	19	# 18	# 17	
# 9	10	11	12	13	# 14	15	16	
# 8	7	6	# 5	# 4	3	2	1	

3.1 Y mostró esto:

```
=====
=== ¡HAS CAIDO EN UNA PENALIZACIÓN! ===
=== MODALIDAD: INTERMEDIA ===
=====
=== Obten la Suma de las Matrices A y B ===
=====
=== MATRIZ A ===
=====
7      |48    |5      |0      |1      |
-----
57     |8      |4      |6      |14     |
-----
0      |5      |6      |78     |15     |
-----
21     |14     |8      |19     |54     |
-----
32     |20     |26     |47     |12     |
-----
=====
=== MATRIZ B ===
=====
9      |5      |2      |1      |8      |
-----
4      |2      |3      |47     |8      |
-----
48     |55     |32     |19     |6      |
-----
7      |56     |32     |14     |8      |
-----
32     |87     |0      |1      |7      |
-----
LA RESPUESTA DEL SISTEMA ES:
=====
16     |53     |7      |1      |9      |
-----
61     |10     |7      |53     |22     |
-----
48     |60     |38     |97     |21     |
-----
28     |70     |40     |33     |62     |
-----
64     |107    |26     |48     |19     |
=====
```

NOTA: La dificultad de las penalización varia en la posición de la fila donde se encuentra.

4. Siga jugando y si llega a superar la posición 64 del tablero mostrara esto:

# 57	# 58	59	# 60	61	62	# 63	64
# 56	55	# 54	53	52	51	# 50	49
41	42	# 43	# 44	# 45	46	# 47	48
40	# 39	# 38	37	36	# 35	34	33
25	26	27	# 28	29	30	31	32
24	# 23	22	# 21	# 20	19	# 18	# 17
# 9	10	11	12	13	# 14	15	16
# 8	7	6	# 5	# 4	3	2	1

<pre> \$\$\$\$\$\$\$ \ \$\$\$\$\$\$ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$ _____ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$ _____ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$\$\$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \ _____ \ _____ \ </pre>	<pre> \$\$\$\$\$\$\$ \ \$\$\$\$\$\$ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$ _____ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$ _____ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$\$\$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \$\$\$ \ \ _____ \ _____ \ </pre>	<pre> \$\$\$\$\$\$\$ \$\$\$ \ \ _____ \ _____ \ _____ \ _____ \ </pre>
--	--	--

3. Generar Reportes

1. Ubíquese en el menú principal y escribe 3 que es la generación de reportes.

```

=====
=====      MENÚ PRINCIPAL      =====
== 1. Iniciar Juego                ==
== 2. Reanudar Juego              ==
== 3. Generar Reportes             ==
== 4. Salir                        ==
=====
3

```

2. Mostrará este mensaje:

```

=====
=====      MENÚ PRINCIPAL      =====
== 1. Iniciar Juego                ==
== 2. Reanudar Juego              ==
== 3. Generar Reportes             ==
== 4. Salir                        ==
=====
3
Reporte1 creado con éxito

```

3. Ahora vaya a la carpeta “dist” y aparecerá esto:

Pra1	✓	27/08/2021 22:27	Executable Jar File	53 KB
README	✓	27/08/2021 22:26	Documento de te...	2 KB
Reporte1	✓	28/08/2021 00:30	Opera GX Web Do...	35 KB
triangulo	✓	26/08/2021 17:40	Archivo PNG	40 KB

4. Abra el archivo html

Reporte 1

Operaciones en el juego

Penalización Intermedia

Se obtienen las siguientes matrices y tiene que hacer la siguiente operación:

$A + B$

1. Se obtienen los siguientes datos

Datos:

Matriz A

7	48	5	0	1
57	8	4	6	14
0	5	6	78	15
21	14	8	19	54
32	20	26	47	12

Matriz B

5. Mostrará las operaciones hechas en el juego y mostrara la dificultad de la penalización la cual fue esta:

Reporte 1

Operaciones en el juego

Penalización Intermedia

CONCLUSIONES

El juego trata la manera de que el usuario se divierta y aprenda de como se realizan las operaciones matemáticas que iba ejecutando cada vez que caía en una penalización en el tablero de juego.

RECOMENDACIONES

- Para una buena ejecución y diversión dentro del programa lea el manual de usuario para poder usar la aplicación.
- Use un navegador que pueda ser muy compatible con ciertos caracteres especiales y pueda leer de mejor manera los reportes.