

MANUAL DE USUARIO

Índice

GUIA DE USO.....	2
1.1. Especificaciones de Hardware:.....	2
1.2. Especificaciones de software:.....	2
1.3. Errores o fallos:.....	2
1.4. Contacto.....	2
INSTALACIÓN Y MANTENIMIENTO.....	3
1.1. Instalación del programa.....	3
1.2. Actualización del software.....	4

GUIA DE USO

Guía sobre un juego programado en Java, consiste en un juego en el cual introduces una palabra para el jugador y el jugador va introduciendo letra a letra y se van descubriendo todas las coincidencias.

1.1. Especificaciones de Hardware:

- Máquina de 32/64 bits.
- 35 megas de memoria ram disponibles.
- 10 kbits de memoria libre para su instalación.
- Teclado.
- Pantalla.

1.2. Especificaciones de software:

- Máquina virtual de java o Java Runtime Environment.
- Terminal del sistema.
- Sistema operativo compatible con Java.

1.3. Errores o fallos:

Tiene un fallo aun si corrección, al volver a introducir una letra correcta esta no cuenta como fallo, hay que implementar un método que compruebe si esa letra ya ha sido introducida.

Se aconseja que sea con un vector de letras introducidas y se compare con cada letra nueva.

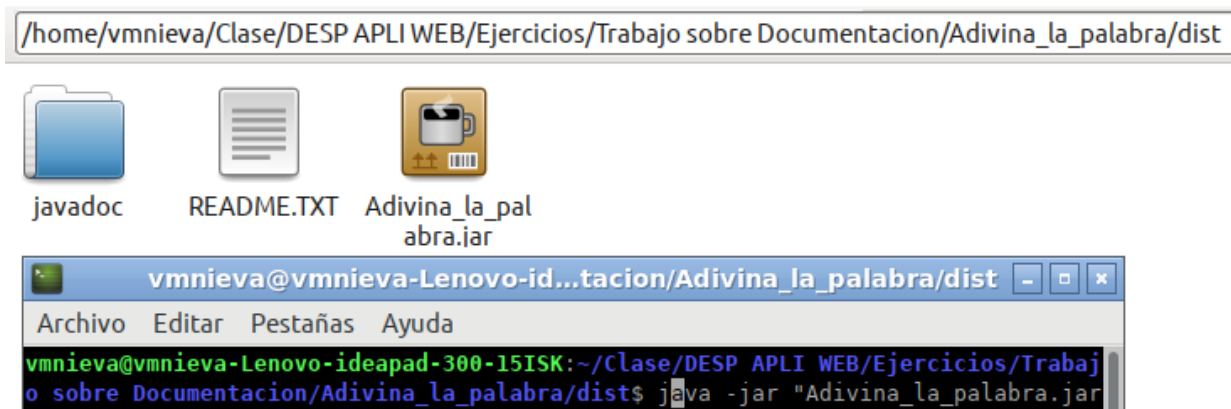
1.4. Contacto

Correo: vmanuelnieva@gmail.com

INSTALACIÓN Y MANTENIMIENTO

1.1. Instalación del programa

Necesitamos la terminal del sistema, vamos a la carpeta donde se encuentra nuestro .jar:



Ahora pulsamos enter y esperamos a que el programa se ejecute, seguidamente podremos jugar a nuestro juego creado en java:

```
Dime una palabra a adivinar
palabra
```

```
[_][_][_][_][_][_]
Dame una letra
a
[_][a][_][a][_][a]
Dame una letra
p
[p][a][_][a][_][a]
Dame una letra
l
[p][a][l][a][_][a]
Dame una letra
b
[p][a][l][a][b][_][a]
Dame una letra
r
Has ganado
```

1.2. Actualización del software

Para actualizar tanto el manual de usuario como el programa y el javadoc se hace desde git, la url de descargar es la siguiente:

https://github.com/vmnieva/Adivina_la_palabra.git