

MANUAL DE USUARIO  
PROYECTO 2  
RACER CARS GAME

Ciudad de Guatemala 09 de Julio del 2019

## EL JUEGO

### MENÚ DE INICIO

```
C:\MASM611\BIN>P2.exe

-----|
|              MENU DE INICIO              |
|-----|

1. Ingresar.
2. Registrar.
3. Salir.
```

Donde puedes iniciar el juego con la opcion 1  
Se puede registrar un nuevo usuario opcion 2  
Salir del juego con la opcion 3

### OPCION 1

```
DOSBox 0.74-2, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
Ingrese nombre de Usuario:
user1

Ingrese contraseña:
4562
```

Si la cuenta es de un usuario se despliega el menu con los privilegios de usuario

```
-----|
|              Sesion Usuario              |
|-----|

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1 B
VACACIONES DE JUNIO DEL 2019
WIDVIN JOSUE QUINONEZ DIAZ
201602952
PROYECTO

1. Cargar Archivo
2. Jugar
3. Salir.
```

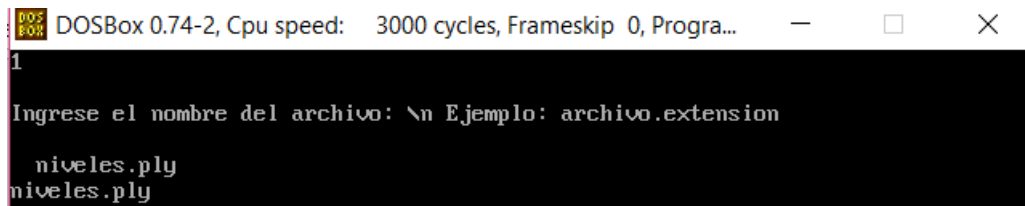
Opcion 1 : cargar un archivo con los niveles a jugar  
Opcion 2 : Jugar  
Opciones 3 : regresar al menu anterior

Si la cuenta es de admin se desplegara este menu :

```
-----|
|              Sesion Administrador        |
|-----|

1. TDP 10 Puntos
2. Salir
```

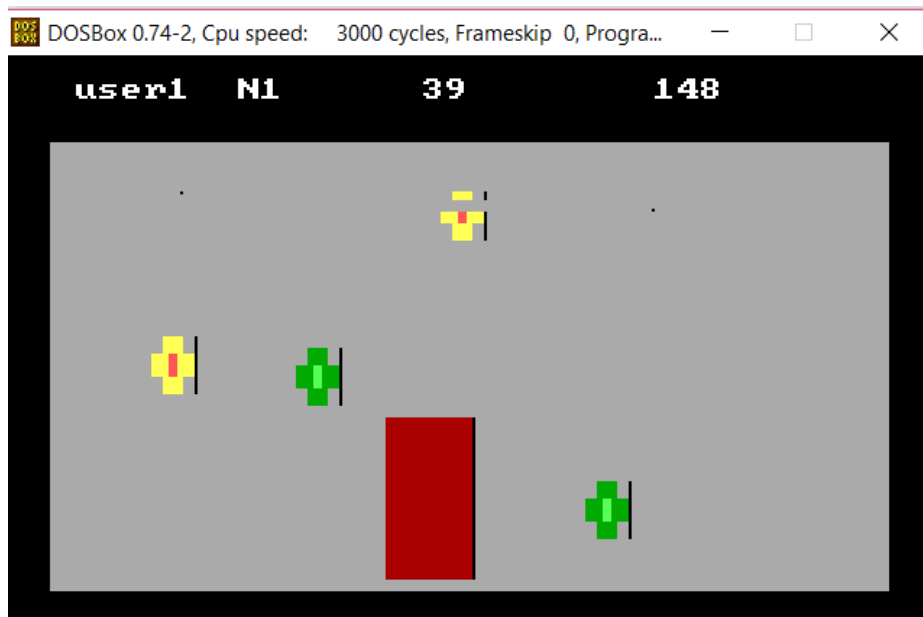
## Cargar Archivo del Juego



Luego de haber cargado el archivo de sus niveles 5 niveles ya puede iniciar el juego en la Opcion 2



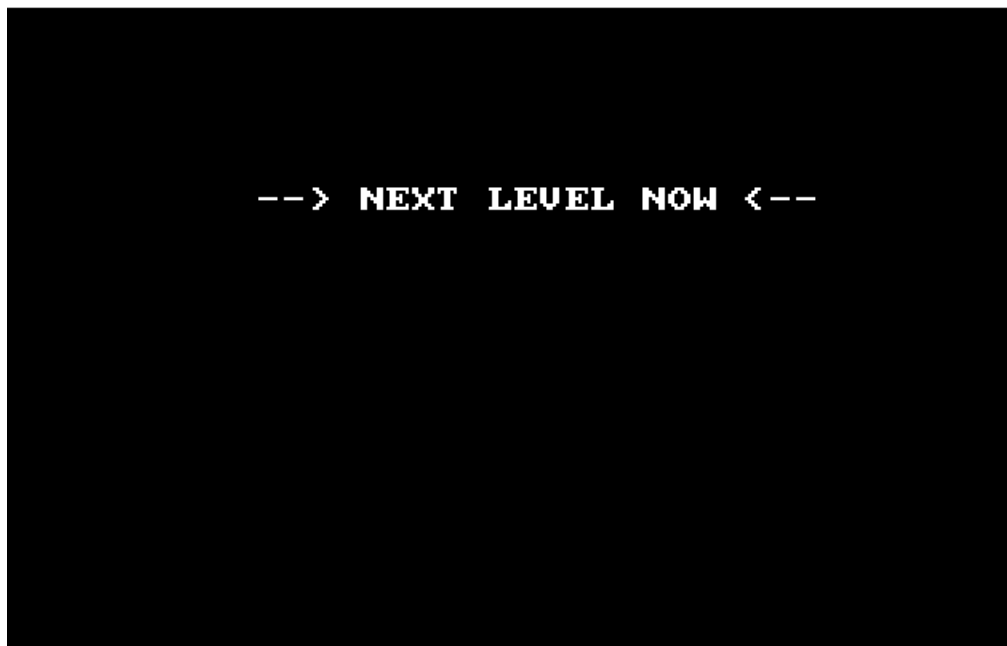
Se mostrara una pantalla con el numero de nivel y sus puntos presionando una tecla se continua



Inicia el juego se puede mover el bloque de color con las flechas ← y → durante la ejecución se puede presionar Esc para pausar y en la pausa se puede presionar Espacio para terminar el juego .

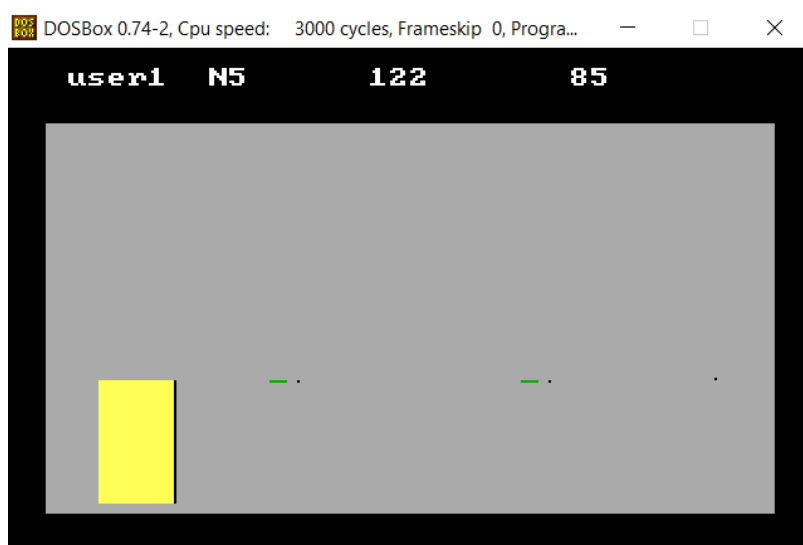
Los bloques verdes son los malos y restan puntos al jugador mientras los amarillos son los que dan mas puntos al jugador .

El juego termina cuando se terminan los niveles o se terminan los puntos llegando a cero



Al terminarse el nivel se muestra una pantalla que presionando otra tecla se sigue al siguiente nivel .

Ejemplo : nivel 5



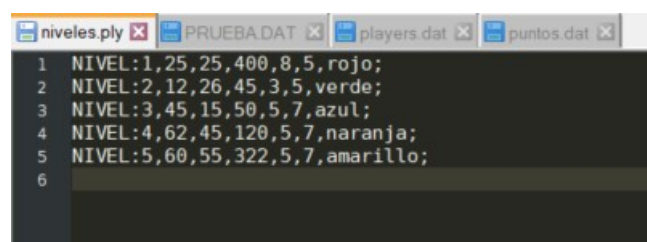
Al finalizarse todos los niveles se muestra la pantalla



y podemos ver en el archivo puntos.dat las estadísticas de los jugadores

```
1 user1,N5,105;  
2 user1,N5,131;  
3 user1,N5,172;3
```

Ejemplo de archivo de entrada de niveles niveles.ply

A screenshot of a code editor window with four tabs: 'niveles.ply', 'PRUEBA.DAT', 'players.dat', and 'puntos.dat'. The 'niveles.ply' tab is active and shows the following text:

```
1 NIVEL:1,25,25,400,8,5,rojo;  
2 NIVEL:2,12,26,45,3,5,verde;  
3 NIVEL:3,45,15,50,5,7,azul;  
4 NIVEL:4,62,45,120,5,7,naranja;  
5 NIVEL:5,60,55,322,5,7,amarillo;  
6
```