

Manual de Usuario

1. Menú principal

Desde el menú principal podemos acceder a los 2 modos de la aplicación.

- **Modo Juego:** En este modo se puede jugar a nuestro juego.
- **Modo Debug:** En este modo se pueden generar niveles aleatorios y observar el resultado.



Ilustración 1: Menú principal

Para acceder al modo juego pulsaremos en el cartel de “play”.

Para acceder al modo debug pulsaremos el icono del bicho (Comúnmente conocido como el icono de debug)

2. Juego

Una vez entramos en una partida, el jugador podrá mover a su personaje para conseguir puntos.

Para volver al menú principal, se debe tocar el botón en la esquina superior izquierda.

El jugador se podrá mover horizontalmente con los botones situados en la esquina inferior izquierda y saltar verticalmente con el botón situado en la esquina inferior derecha.

El juego se acabará si se agota el tiempo o si el personaje toca un bloque de lava.

El tiempo está representado por una barra en la esquina superior derecha. Debajo de esta se encuentra el contador de puntos.

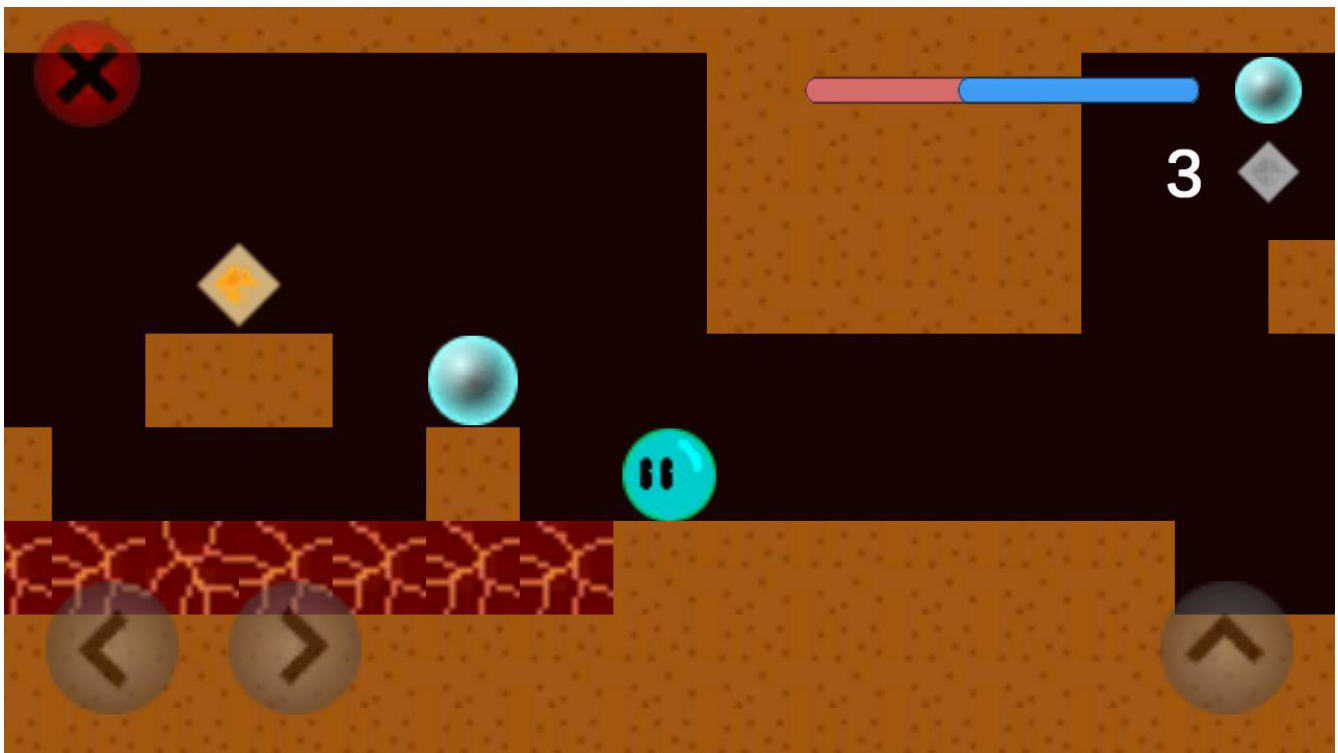


Ilustración 2: Partida del modo juego

El jugador puede recoger los siguientes objetos:

- **Pompa azul:** Incrementa el tiempo en 1 segundo.
- **Pompa Rosa:** Incrementa el tiempo en 5 segundo.
- **Punto plateado:** Incrementa en 1 los puntos.
- **Punto dorado:** Incrementa en 3 los puntos.

2.1 Pantalla de fin de juego

Una vez se acaba una partida, se mostrará la pantalla de fin de juego. En esta pantalla se puede ver la puntuación conseguida en dicha partida y se dan dos opciones al jugador. Volver al menú principal, de la misma manera que en la pantalla de juego, o volver a jugar una partida, mediante el botón de “play again”.

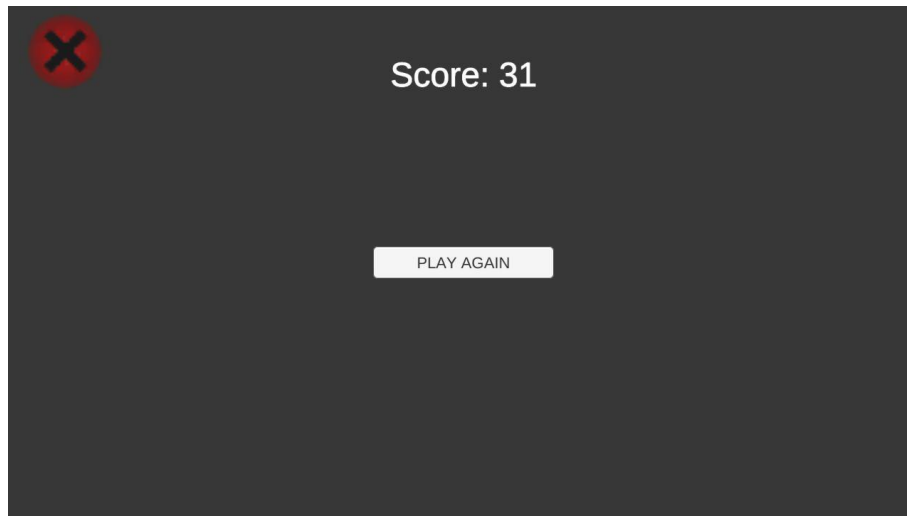


Ilustración 3: Pantalla de fin de juego

3. Modo debug

En este modo se pueden generar niveles y observar lo que generan.

De nuevo, podemos volver al menú principal con el botón de la esquina superior izquierda.

Para poder observar el nivel, podemos mover la cámara con los botones en la esquina inferior izquierda y hacer zoom con los botones de la esquina inferior derecha.

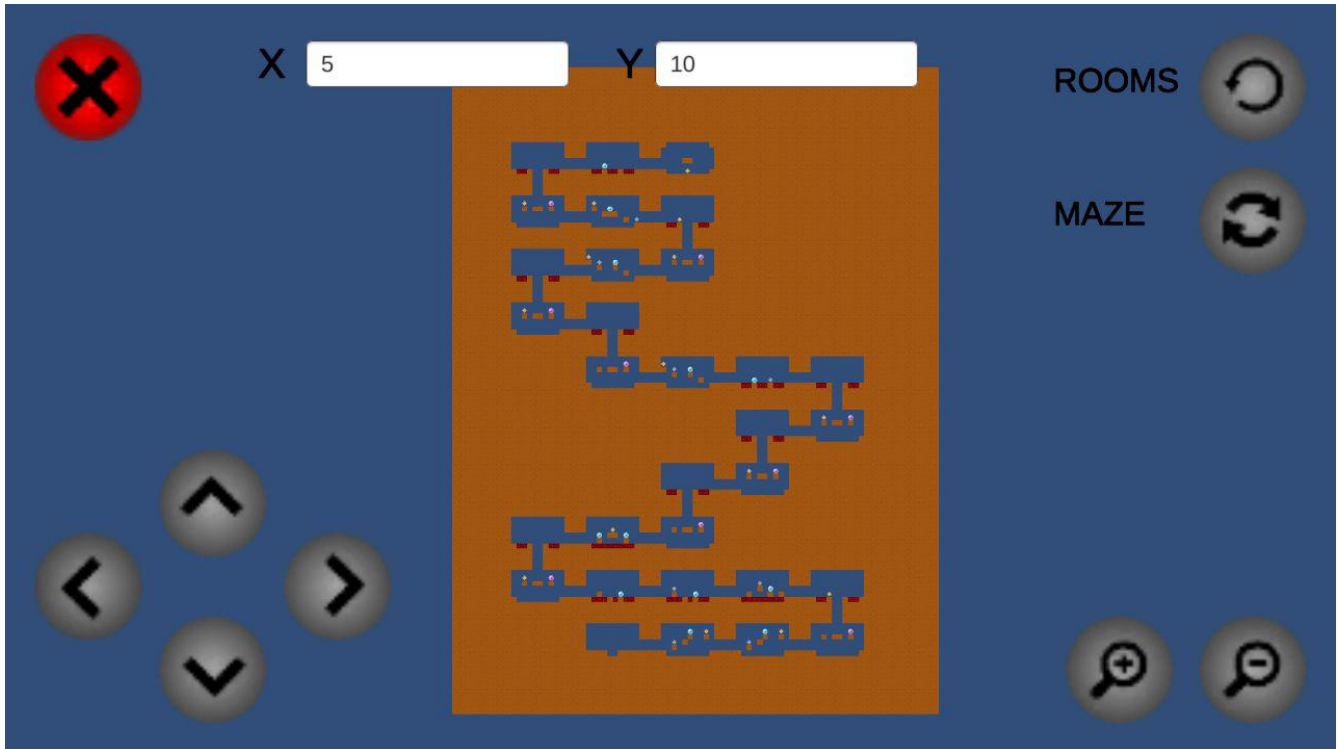


Ilustración 4: Modo debug

Podemos seleccionar el tamaño del nivel a generar con los campos de texto en la parte superior, siendo X la cantidad de salas horizontalmente e Y la cantidad de salas verticalmente.

Para generar un nivel entero presionaremos el botón de “maze” (Para tamaños grandes esto puede tardar un tiempo)

Para cambiar las salas manteniendo el camino que estas forman, presionaremos el botón “rooms”.

4. Atajos de teclado

Para facilitar el uso de la aplicación en ordenadores, también tenemos a nuestra disposición los siguientes atajos:

Modo Juego:

- **Movimiento horizontal:** Flechas izquierda/derecha
- **Saltar:** Flecha arriba / Barra espaciadora

Modo Debug:

- **Movimiento de la cámara:** Flechas
- **Zoom In:** Z
- **Zoom Out:** X