

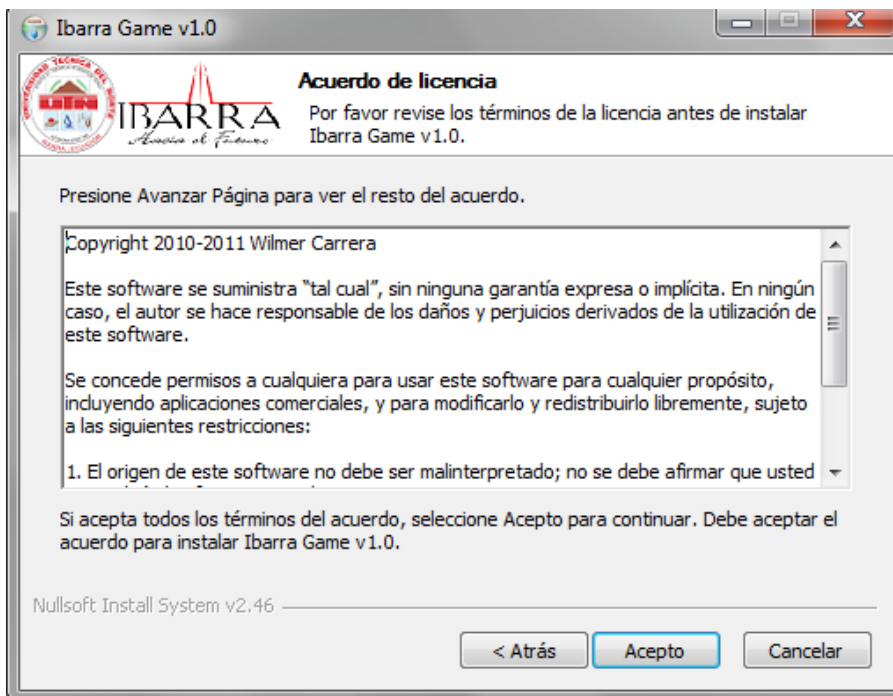
Manual para Ibarra Game v1.0 & Ibarra Game Network v1.0

Debido al tipo de software que se desarrollo no se vio en la necesidad de elaborar un manual técnico, el presente manual aplica para ambos casos técnico y de usuario, ya que ambos a nivel de estas aplicaciones no presentan diferencias.

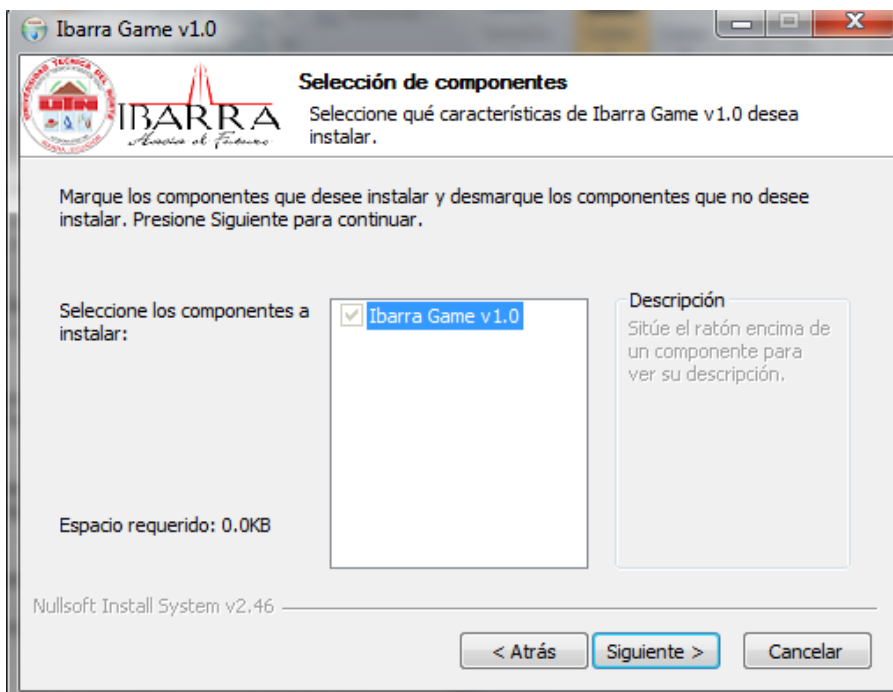
Para los productos desarrollados se crearon instaladores para facilitar su uso, previamente debe de cumplir con requisitos necesarios para una correcta instalación.



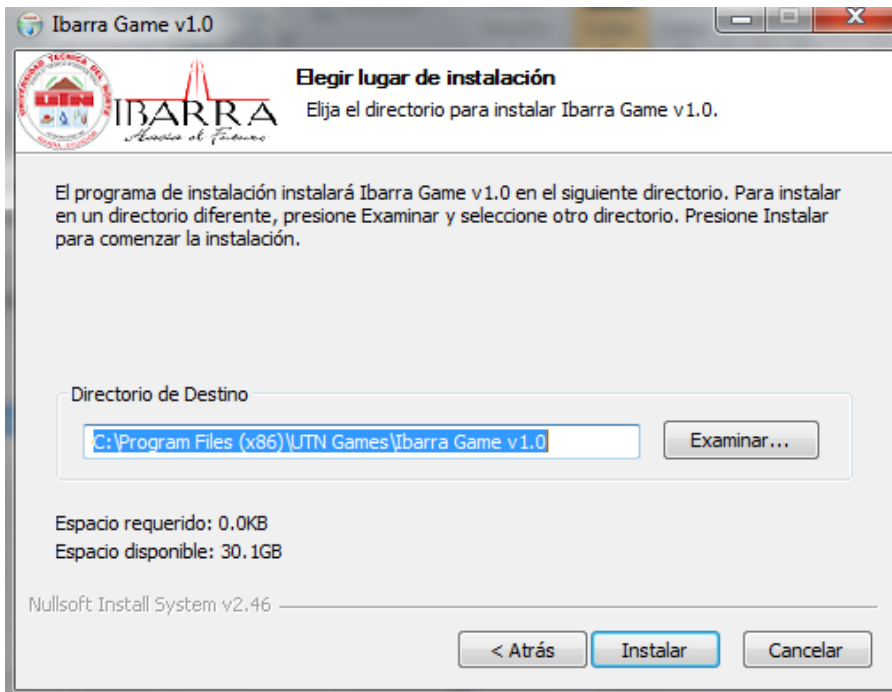
Es necesario tener instalado la versión redistribuible de .net 3.5 y XNA 3.1



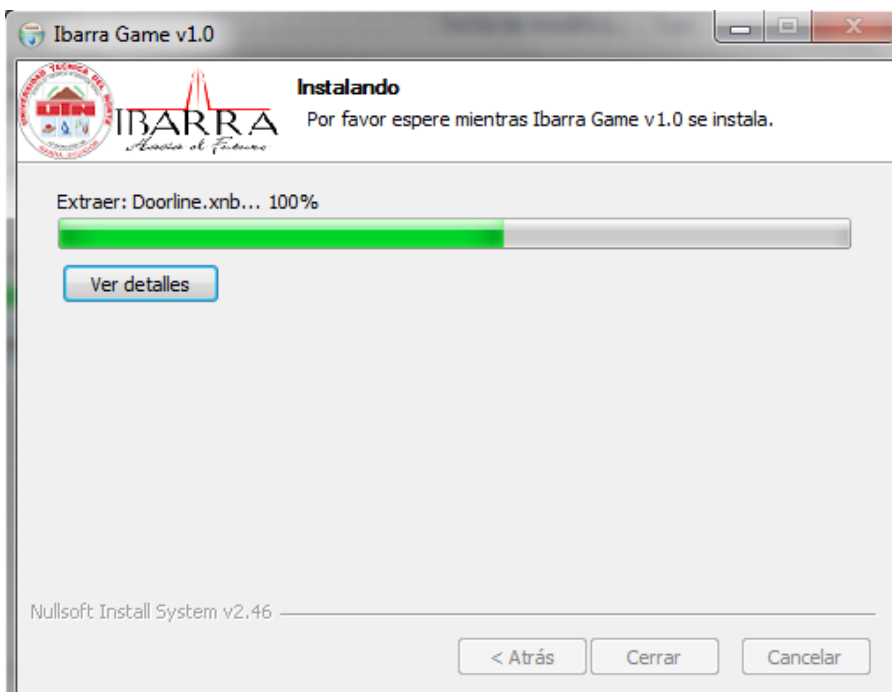
Cumpliendo con todos los requisitos de instalación, es necesario aceptar los términos del acuerdo de licencia, para el caso de los productos desarrollados este no presenta mayores inconvenientes ni restricciones.



Una vez aceptado los términos del acuerdo de licencia se selecciona los productos a instalarse en esta caso cada instalador tiene un producto respectivamente.

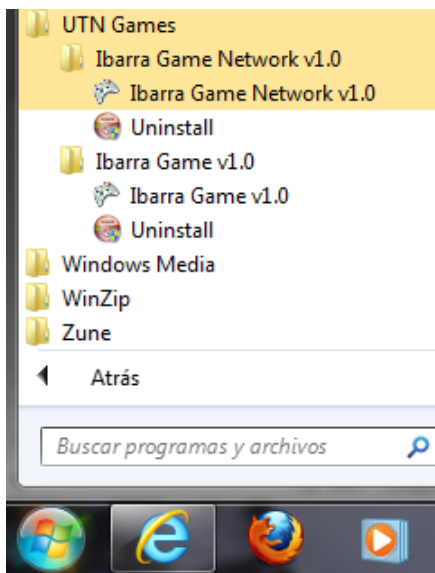


Se debe seleccionar la ruta de instalación, el path por defecto es en Archivos de programa, luego de esto se procederá a instalar los archivos necesarios para la ejecución del videojuego.



La instalación de estos productos crea un acceso directo en el escritorio y una entrada en el menú de Windows con su respectivo desinstalador. El proceso es el mismo para el caso del otro producto correspondiente al desarrollo del presente trabajo de tesis.

Para el caso de la ejecución del videojuego Ibarra Game Network v1.0 se lo debe ejecutar como administrador, esto debido a que el programa debe de leer un archivo necesario que se encuentra dentro de los archivos del sistema.

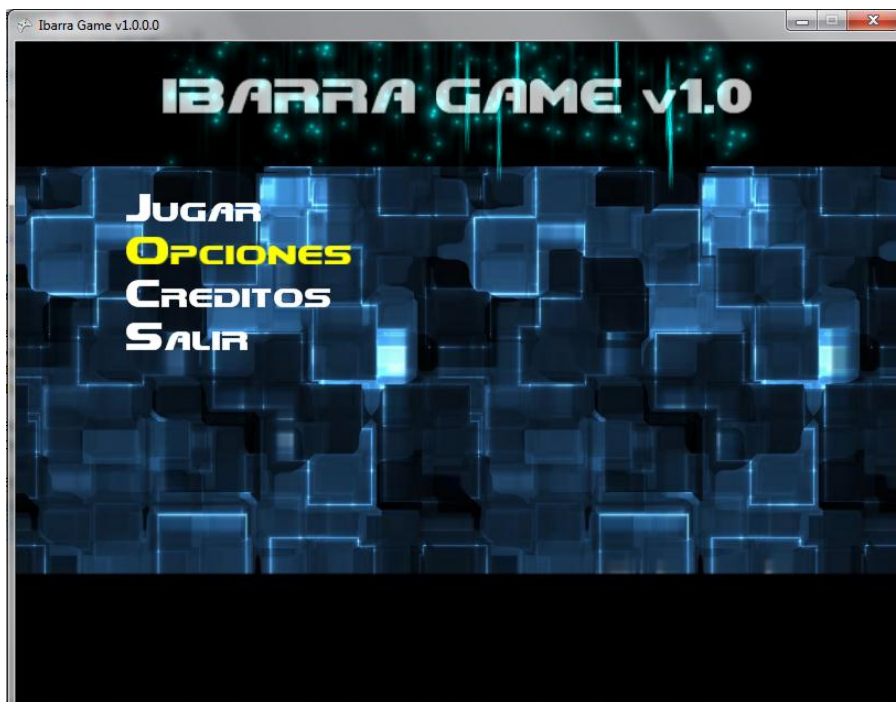


Ibarra Game v1.0

IbarraGamev1.0 Juego de disparos en tercera persona (TPS).



La pantalla inicio muestra algunas de las herramientas utilizadas en el proyecto, esta pantalla se muestra mientras el videojuego prepara los recursos para la ejecución del aplicativo, dependiendo donde se lo ejecute el tiempo de espera puede ser mayor o menor.



La pantalla principal es totalmente intuitiva la primera opción es la que inicia el videojuego.

Ibarra Game Network v1.0

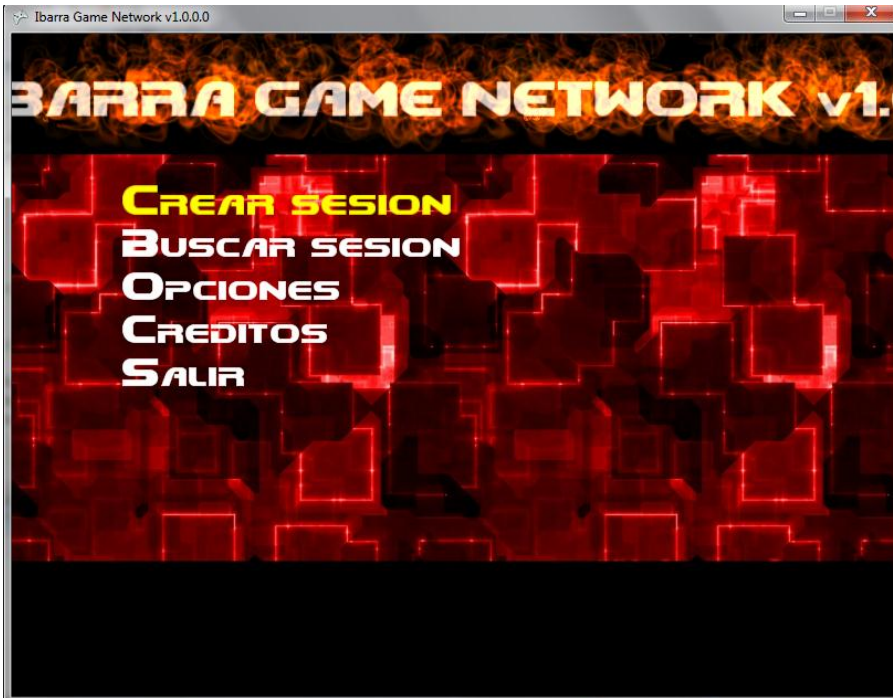
Juego de disparos en primera persona (FPS) con soporte de red.



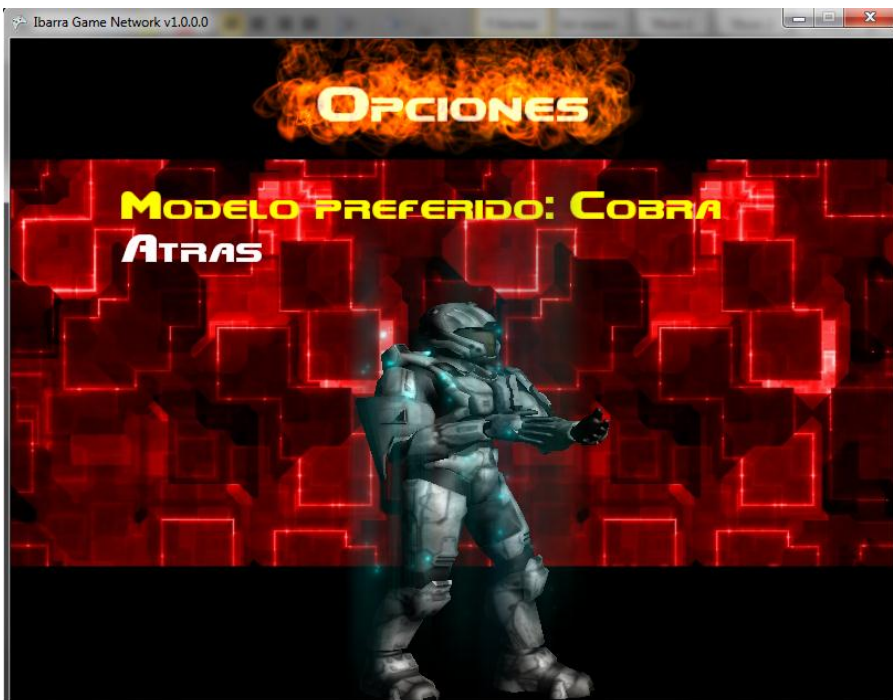
La primera pantalla corresponde a configuración de la resolución de la pantalla del videojuego, a demás muestra las opciones que el usuario tiene para jugar.



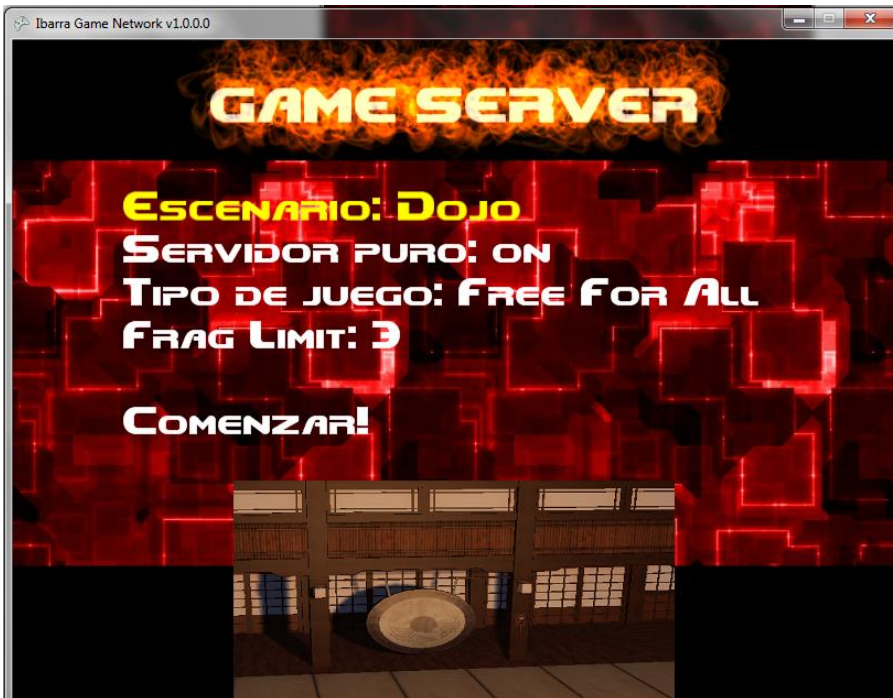
La pantalla inicio muestra algunas de las herramientas utilizadas en el proyecto, esta pantalla se muestra mientras el videojuego prepara los recursos para la ejecución del aplicativo, dependiendo donde se lo ejecute el tiempo de espera puede ser mayor o menor.



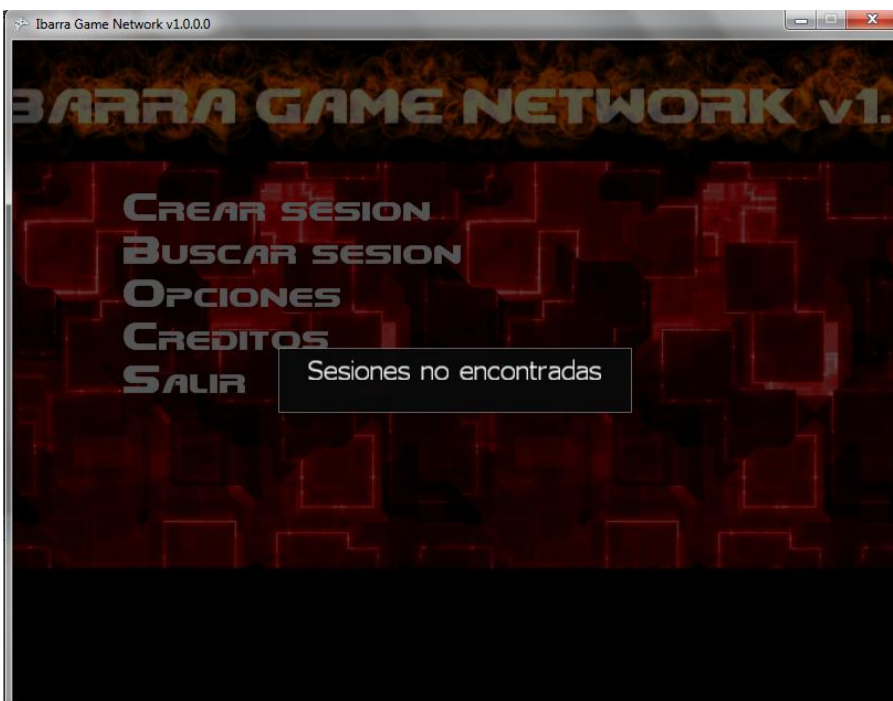
En la versión multijugador hay 2 opciones, iniciar el videojuego como servidor para que los clientes se unas a esta sesión o directamente unirse a una sesión existente.



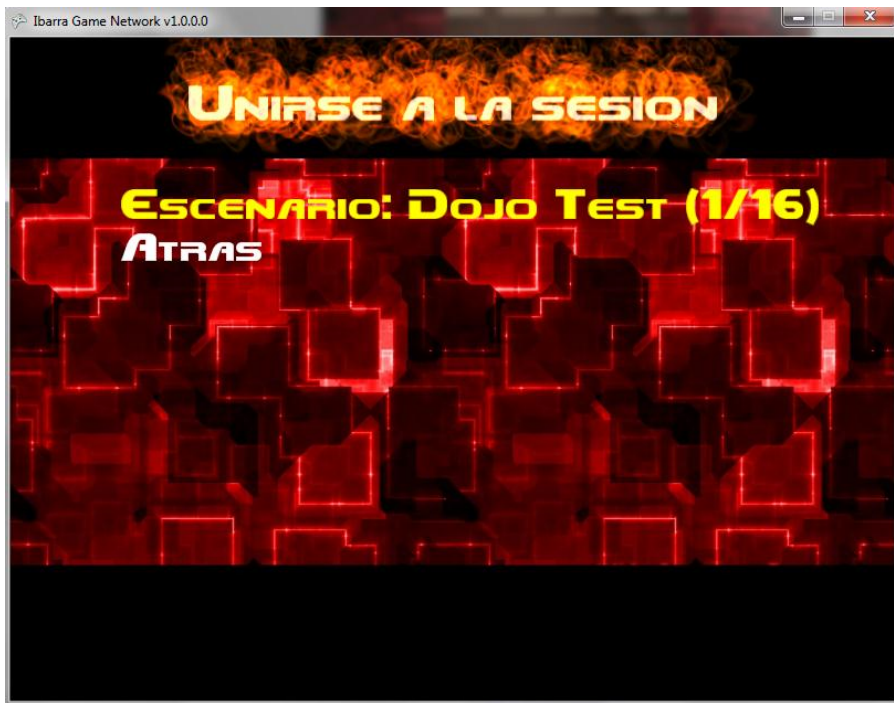
Esta versión incluye la opción de elegir al personaje que el jugador podrá controlar.



Cuando el jugador elige la opción de crear se expone las opciones de configuración de las propiedades de la sesión antes de iniciar el videojuego, solo basta con seleccionar la opción comenzar para iniciar el escenario seleccionado.



Si por el contrario se desea ingresar a una sesión ya existente se debe seleccionar la segunda opción, si la aplicación no encuentra sesiones validadas este muestra un mensaje de error.



Cuando se encuentre sesiones válidas estas se listaran para que el usuario se una a una de estas, las sesiones se muestran en lista, donde consta la información del escenario que el servidor inicio, seguido por el nombre del propietario de la sesión junto con el numero actual de jugadores y hasta cuantos jugadores pueden ingresar.

El numero que consta en cada sesión representa el tiempo en responder para encontrar la sesión esto depende del QoS es decir de la calidad del servicio y de los medios físicos que intervienen en la red.

Una vez seleccionada la sesión, se iniciara con el proceso de unión a la red.