



JuegoSwitch

V 1.0.1

Manual de Usuario



Índice del Manual de Usuario

	Pag.
Instalación	3
Desinstalar	6
Juego de Pelotas	9
Configuración de Juegos	11
Usuarios	12
Control de Pelota	14
Control de Paleta	15
Cambio de Dirección	16
Configuración de Jugadores	18
Un Jugador	19
Creación de Pantallas	21
Creación de Fichas	23
Puntos para un Jugador	24
Puntuación para un Jugador	27
Dos Jugadores	28
Puntos para dos Jugadores	30
Puntuación para dos Jugadores	33
Configuración de Switch	34
Paleta de colores	39
Copyright	40



INSTALACIÓN

Requerimientos mínimos:

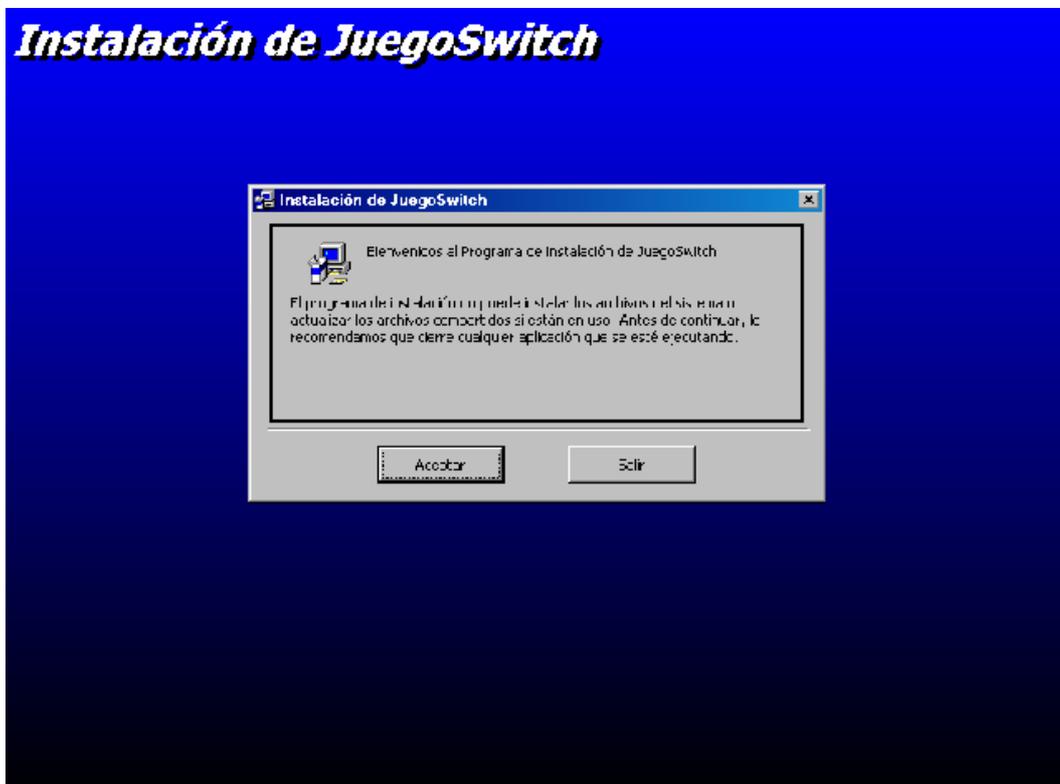
- Procesador Pentium II 233 o superior
- Memoria RAM: 32 Mb. (mas memoria mejora el rendimiento)
- Disponibilidad en disco rígido: 1GB
- Unidad de CDRom o DVD
- Windows '95, Windows NT 4.0 o superior

Instrucciones de uso

Para instalar el programa:

Al momento de la instalación la computadora debe estar encendida.

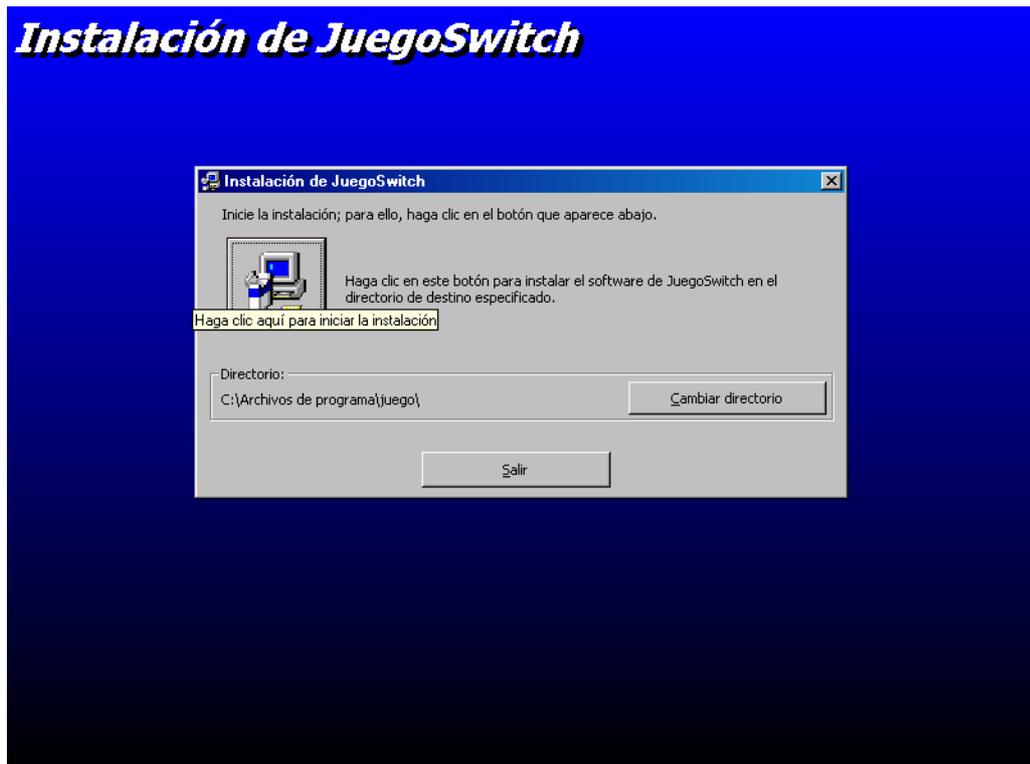
- 1- Introducir el CD del programa dentro de la lectora correspondiente y aparecerá una pantalla indicando los pasos a seguir para su instalación. Apretar el botón Aceptar.





- 2- Indicar la ruta donde se encuentra la carpeta de instalación del programa o por defecto el mismo toma la ruta mostrada en dicha pantalla.

C:\Archivos de programa\juego\



- 3- Haga clic sobre el botón de instalación

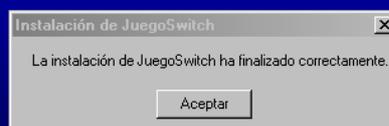


Instalación de JuegoSwitch



Al finalizar la instalación aparecerá un mensaje describiendo como resultado dicha instalación.

Instalación de JuegoSwitch

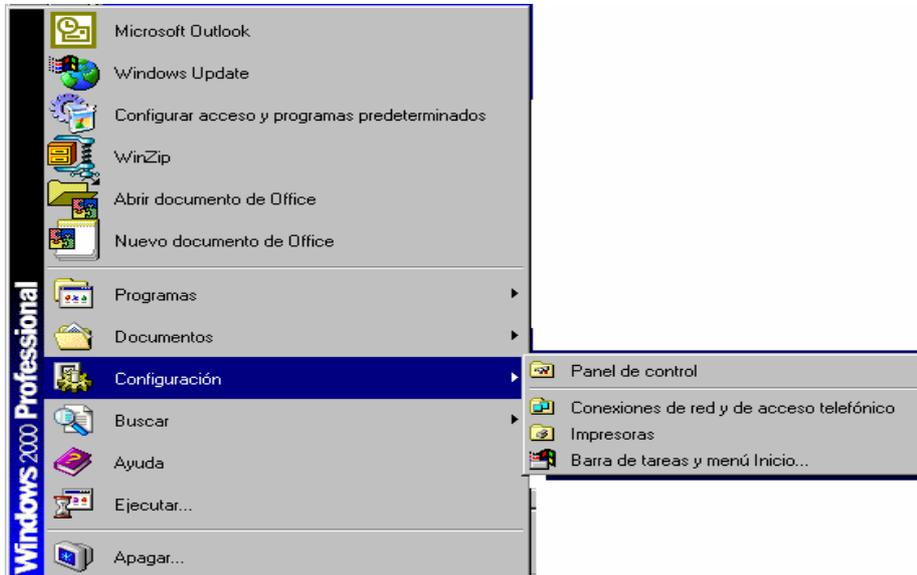


4- Haga clic sobre el botón de Aceptar.

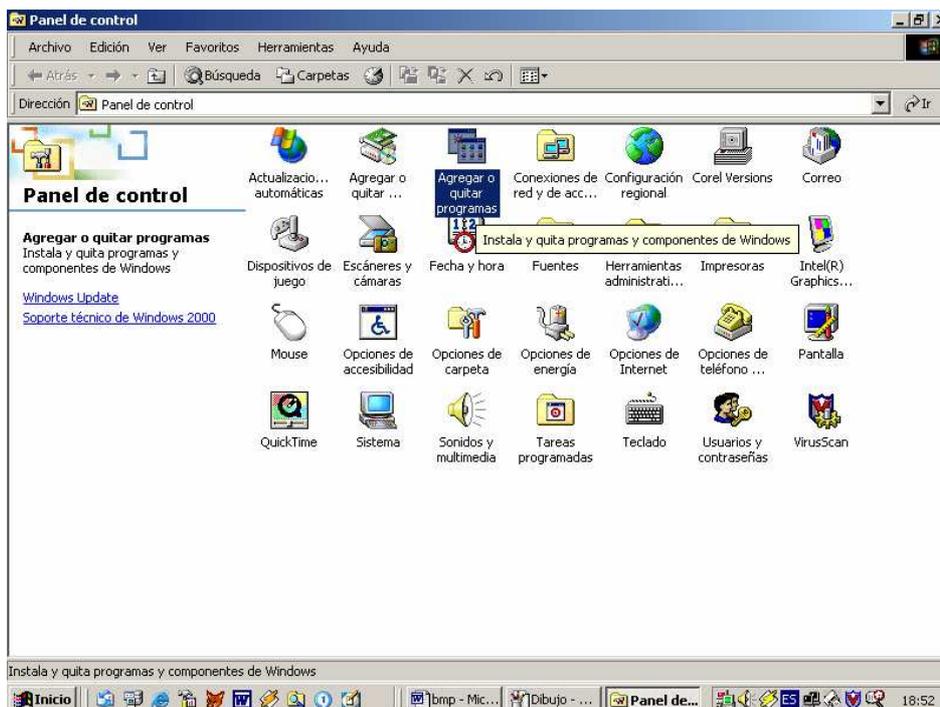


Para desinstalar el programa

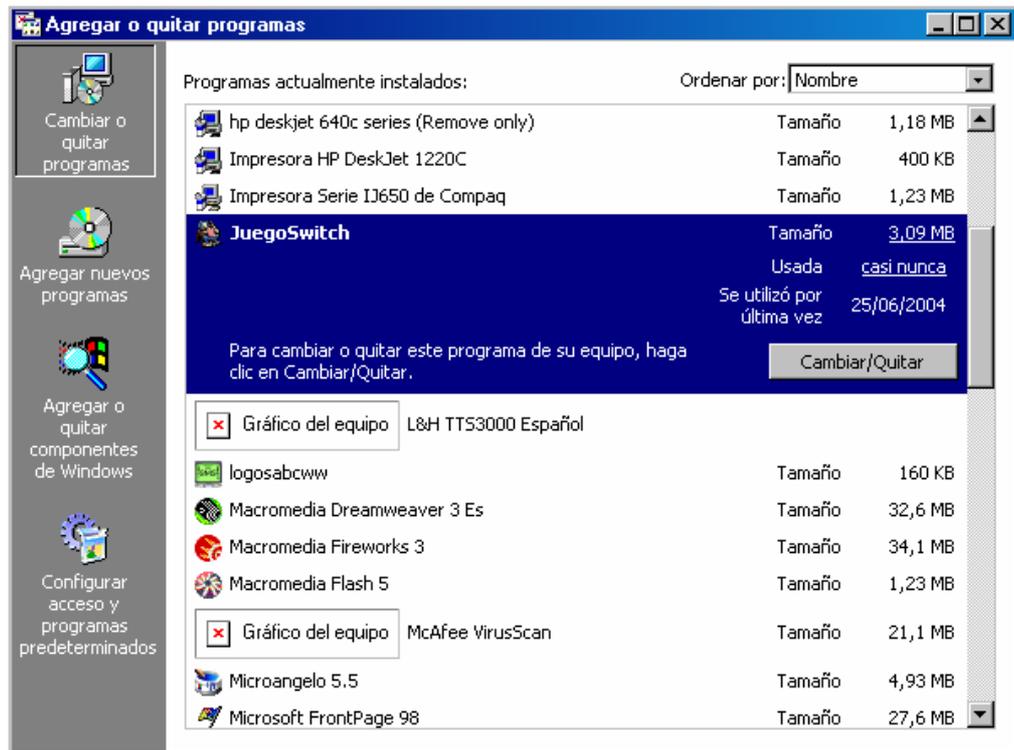
1- Haga clic en Inicio, seleccione Configuración, haga clic en Panel de control.



2- Haga doble clic en Agregar o quitar programas.



3- En la ficha JuegoSwitch, haga clic en Cambiar/Quitar y luego haga clic en Agregar o quitar programas





4-Haga clic en Sí.



5- Si aparece un mensaje de este tipo es aconsejable mantener los archivos que pueden ser usados por otra aplicación.

6- Al finalizar la desinstalación aparecerá un mensaje describiendo como resultado dicha operación.

5- Si aparece un mensaje de este tipo es aconsejable mantener los archivos que pueden ser usados por otra aplicación.

6- Al finalizar la desinstalación aparecerá un mensaje describiendo como resultado dicha operación.



Juego de Pelotas

Estrategia de juego para un Jugador

El juego se desarrolla en pantallas compuestas por fichas, una paleta y una pelota.

El jugador deberá desplazar la paleta de izquierda a derecha, tratando de mantener en la pantalla la pelota principal.

Cuando la pelota impacta con una ficha se suman los puntos asignados y se activa el premio; es posible que haya fichas que no tienen premios. Al activarse el premio, el jugador tendrá que intentar atraparlo sin descuidar la pelota principal.

El juego comienza con cuatro pelotas, es decir, se puede perder la pelota tres veces, en la cuarta termina el juego. Se puede sumar vidas al atrapar los premios que tengan como acción "Sumar Vidas".

Existen premios importantes, por ejemplo, los que contienen la acción "Terminar Pantalla", este premio le permitirá pasar a la pantalla siguiente sumando todos los puntos de las fichas que existen hasta ese momento.

Las pantallas predeterminadas para el usuario general, están creadas teniendo en cuenta el grado de dificultad. Es decir, conforme supere las pantallas, el jugador se encontrará con mayor dificultad para pasar a la pantalla siguiente. Si logra superarla, el porcentaje de puntos será mayor que la pantalla anterior.

Al crear pantallas para futuros usuarios, se recomienda analizar el grado de dificultad de las pantallas e ir incrementando en forma gradual la dificultad del juego, permitirá que el usuario no se sienta frustrado ante una pantalla imposible de superar, ni se aburra con un juego extremadamente fácil.

Para incrementar el grado de dificultad se puede:

- Comenzar con pocas fichas en las pantallas iniciales, e ir aumentando el número de fichas en las pantallas siguientes.
- Aumentar el número de rebotes de las fichas.
- Incorporar fichas sin premios a las pantallas.
- Distribuir las fichas que contienen acción en forma estratégica en la pantalla
- Rodear las fichas con premios que contienen acción, con fichas con número de rebote mayor a 0.

Nota: Una de las características importante de este juego es que permite al creador de las pantallas usar libremente su imaginación.



Estrategia de juego para dos Jugadores

El juego se desarrolla en una pantalla que simula ser una cancha de fútbol, participan dos jugadores, cada jugador posee una paleta .

Jugador 1 Su paleta está en la parte inferior de la pantalla; que se desplazará de izquierda a derecha, según marque la flecha.

Jugador 2 Su paleta está en la parte superior de la pantalla; que se desplazará de izquierda a derecha, según marque la flecha.

Nota: Para poder jugar se necesitan dos Switch, el Switch 1 activa la paleta del jugador 1, y el Switch 2 la del jugador 2.

En el juego existe una sola pelota, y premios que se activan al azar y otros cuando algunos de los jugadores realice un gol. Se considera que un jugador realizó un gol, cuando el jugador contrario no puede atrapar la pelota.

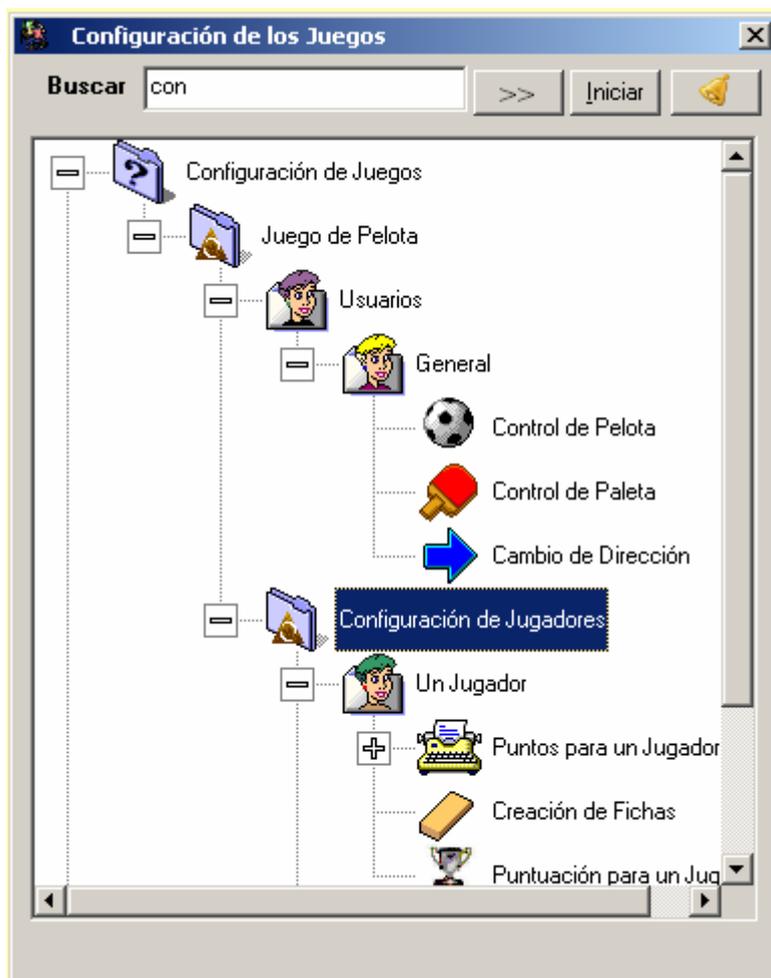
Durante el tiempo que dure el partido, los jugadores tendrán que sumar la mayor cantidad de puntos, el jugador que obtenga la mayor puntuación será el ganador.

Para poder sumar puntos tendrán que atrapar premios y realizar goles.



Configuración de Juegos

En esta ventana es posible configurar todas las variables del Juego.



“Buscar” Para buscar una etiqueta o nodo en el árbol, ingrese el nombre de la etiqueta que desea o una parte de la palabra, luego presione la tecla Enter.

“ >> ” Si existe más de una coincidencia al hacer clic sobre el botón “>>” siguiente, le permitirá desplazarse y ver las demás etiquetas.

“Iniciar” Le permite iniciar el juego.

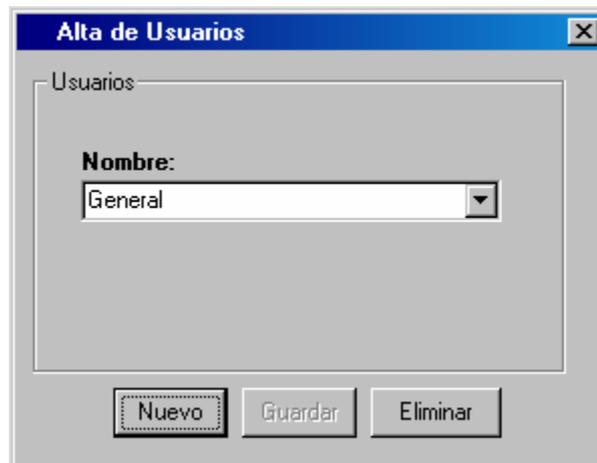
“Sonido” Activa  o  desactiva el sonido del juego.



“**Seleccionar**” Para seleccionar una opción del árbol, deberá desplazarse con el mouse por las diferentes etiquetas, o buscar una en particular con la opción “buscar”; cuando el puntero cambia, bastará que realice un clic para activar la opción deseada.

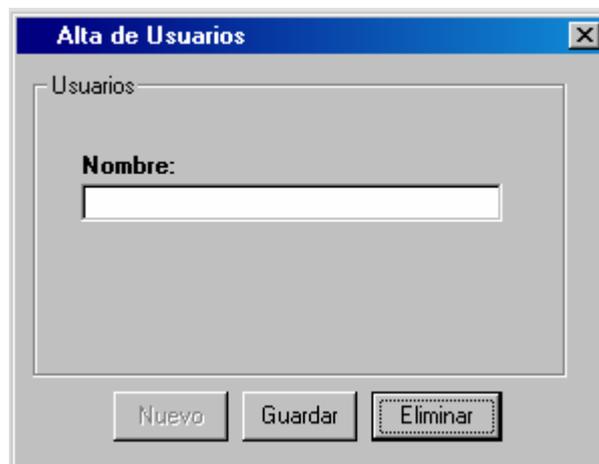


Usuarios



Esta Ventana permite ingresar y eliminar usuarios. El juego presenta un usuario predeterminado (Ver Usuario General)

“Nuevo” Haciendo clic sobre este botón, se activa la caja de texto donde puede ingresar el nombre del usuario nuevo.



“Guardar” Haciendo clic en este botón, se crea automáticamente las tres variables principales del juego y se guardan los datos.

(Ver Control de Pelota, Control de Paleta y Cambio de Dirección)

“Eliminar” Para eliminar un usuario, seleccione un nombre de la lista desplegable, y luego realice clic en el botón “eliminar”. Esta opción elimina todos los valores creado para ese perfil.

Nota: Se recomienda crear un perfil para cada uno de los participantes.



Usuario General

Usuario , se crea con valores estándar cuando se instala el juego.

Valores

- Movimiento de pelota = 150
- Movimiento de paleta = 250
- Cambio de dirección = 2 seg.

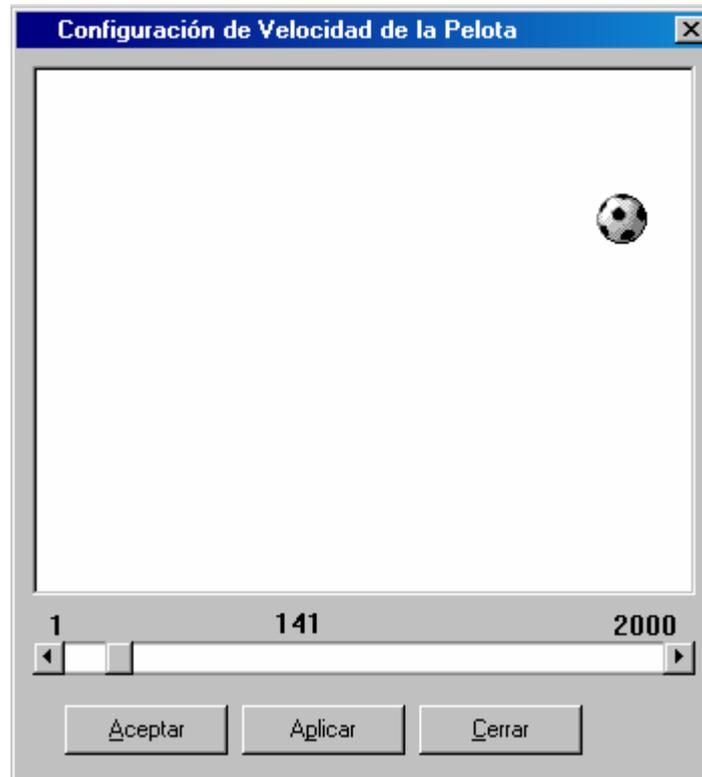
Pantallas

Contiene 12 pantallas, para cada uno de los tipos de pantallas

Nota: El juego también instala premios y fichas para que pueda jugar sin necesidad de modificar ningún valor, aunque, se recomienda que se creen perfiles de juego acorde a las necesidades de cada persona. Es posible jugar con el usuario General que contiene pantallas creadas para la resolución del monitor (800x600) y (1024x768). Si utiliza otra resolución deberá crear las pantallas para poder jugar.



Control de Pelota



En esta ventana se puede observar el movimiento de la pelota.

“Barra Horizontal” Desplazando la barra horizontal es posible modificar el valor del movimiento.

Este valor es el que regula el movimiento de todas las figuras que aparecen en el juego.

Cuando hay dos jugadores participando a la vez, y el valor de movimiento de pelota es distinto uno de otro, se calcula el promedio de los dos valores.

“Aceptar” Guarda el valor elegido y sale de la ventana.

“Aplicar” Guarda el valor elegido sin salir de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.



Control de Paleta



Activando el Switch, se puede observar la traslación de la paleta de izquierda a derecha de la pantalla. Si utiliza mouse adaptado, posicione el puntero del mouse como lo indica la imagen.

Ajustando los valores es posible regular la velocidad de la paleta.

“Barra Horizontal” Desplazando la barra horizontal es posible modificar los valores.

“Aceptar” Guarda el valor elegido y sale de la ventana.

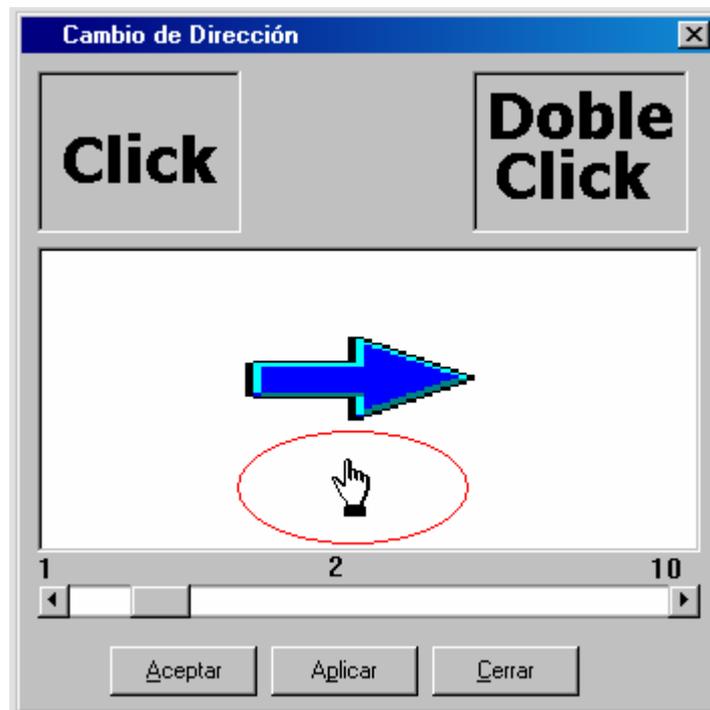
“Aplicar” Guarda el valor elegido sin salir de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.

Nota: La velocidad de la pelota y la paleta deben estar sincronizadas.



Cambio de Dirección

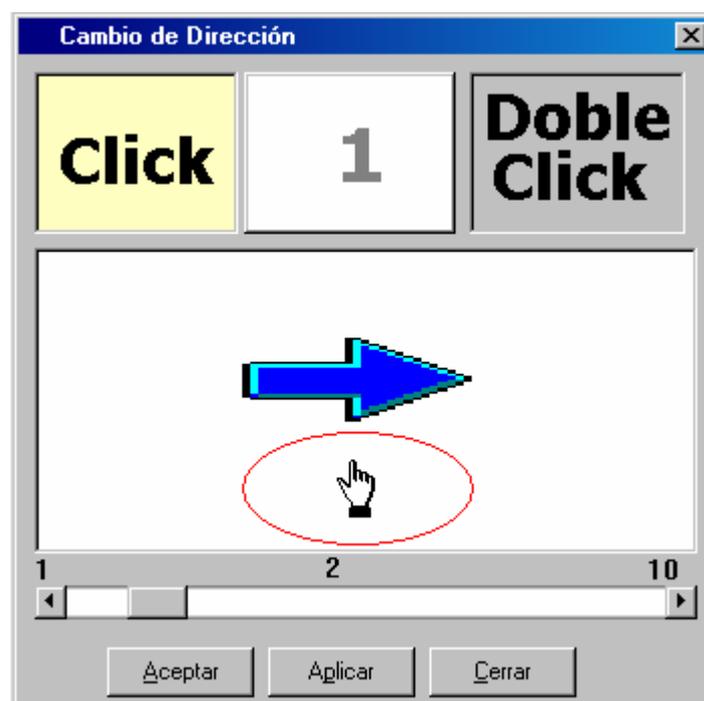


“Barra Horizontal” Desplazando la barra horizontal es posible modificar los valores.

“Aceptar” Guarda el valor elegido y sale de la ventana.

“Aplicar” Guarda el valor elegido sin salir de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.





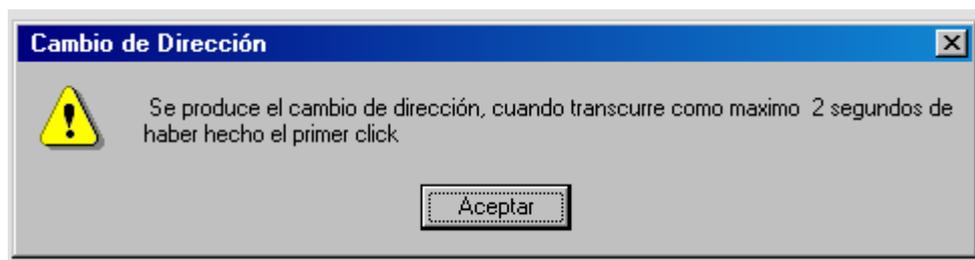
El cambio de dirección de la paleta, se realiza cuando el juego reconoce un doble clic, o la paleta llega hasta el borde izquierdo o derecho de la pantalla.

Simulación del doble clic

Se toma en cuenta el primer clic que se realizó con el Switch, se cuenta los segundos transcurridos, hasta que se realice un nuevo clic.

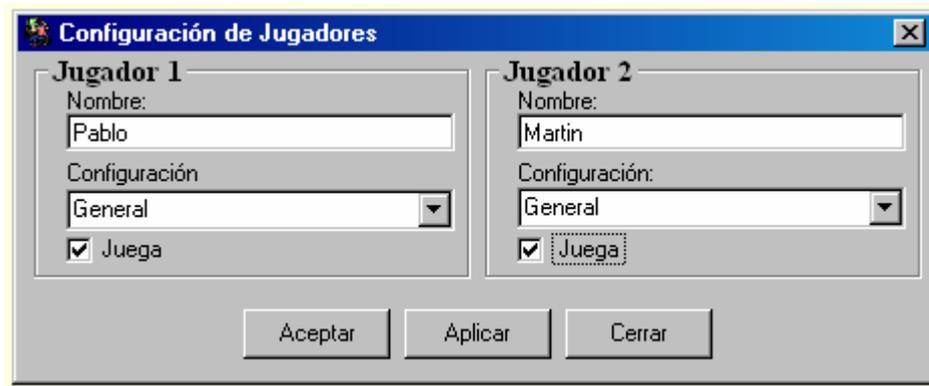


Si los segundos transcurridos están dentro del rango configurado para el usuario, el juego interpreta que se realizó un doble clic, y cambia de dirección la paleta. En caso contrario la paleta se desplaza en la dirección establecida.





Configuración de Jugadores



Esta ventana se utiliza, para determinar el nombre del jugador, con su perfil, anteriormente creado. Cada vez que un usuario distinto utilice el juego deberá modificarse esta pantalla.

“Nombre” Se deberá tipiar el nombre en la casilla de texto; que luego será reconocido en el juego, y posteriormente en la puntuación obtenida.

“Configuración” Para determinar la configuración bastará con seleccionar de la lista desplegable el usuario deseado.

“Casilla Juega” Determina si participan en el juego uno o dos participantes. Si las dos casillas están seleccionadas participarán los dos jugadores, en caso contrario participará el jugador seleccionado.

Nota: El juego posee distintas características para uno o dos jugadores.

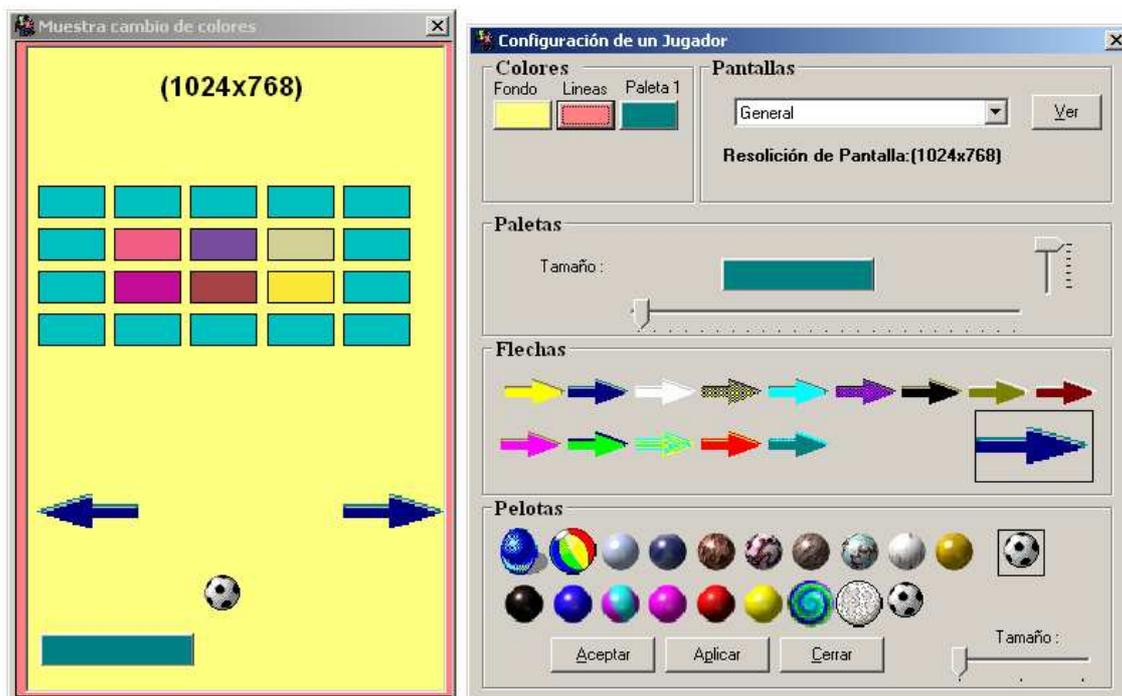
“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Aplicar” Guarda los valores elegidos sin salir de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.



Un Jugador



Este módulo nos presenta el entorno de juego para un solo jugador. Las modificaciones realizadas se pueden observar en la muestra a la izquierda de la pantalla.

Estas modificaciones son comunes a todos los usuarios, salvo, la distribución de fichas y tipos de fichas en la pantalla que podrá crearse para cada usuario.

Colores

“**Fondo**” Cambia el color de fondo del juego. Al hacer clic en el botón fondo se activa la paleta de colores.

“**Paleta**” Cambia el color de la paleta. Al hacer clic en el color paleta se activa la paleta de colores.

Paletas

“**Barra Horizontal**” Desplazando la barra horizontal podrá modificar el largo de la paleta.

“**Barra Vertical**” Desplazando la barra vertical podrá modificar el alto de la paleta.



Flechas

Realizando clic sobre la imagen de la flecha deseada, ésta quedará seleccionada para el juego.

Nota: La flecha marca la dirección de desplazamiento de la paleta.

Pelotas

Realizando clic sobre la imagen de la pelota deseada, esta quedará seleccionada para el juego.

“Barra Horizontal” Puede modificar el tamaño de la pelota desplazando la barra horizontal. El “tamaño” de la pelota determina la cantidad de fichas que va a tener la pantalla, ya que, al modificar la imagen de la pelota modifica en forma proporcional el tamaño de la fichas y a su vez la cantidad de fichas en la pantalla.

Pantalla

Seleccione el usuario de la lista desplegable y presione el botón “ver”, este activa la ventana de diseño de pantalla.(Ver Creación de Pantallas)



Fichas

The screenshot shows a game interface for 'Fichas'. It consists of a 10x10 grid of cells. Some cells contain numbers (e.g., 'Nro: 4', 'Nro: 11', 'Nro: 15') and are colored (red, green, blue). Below the grid is a row of icons representing different tile types, such as a cheese wheel, a pumpkin, a slice of cake, a burger, an ice cream cone, and another pumpkin. To the right of the grid is a control panel with the following elements:

- Pantallas:** A dropdown menu showing 'Nro: 1', and buttons for 'Nuevo' and 'Modificar'.
- Fichas:** A button labeled 'Ver Fichas', a dropdown menu showing 'Nro: 10', and text indicating 'Golpes: 0' and 'Puntos: 10'.
- Premio:** A blue button, a text label 'Premio: Terminar Tablero', and a small icon of a cheese wheel.
- Buttons:** 'Aceptar', 'Cancelar', and 'Cerrar'.

“Ver Fichas” Realizando clic sobre el botón es posible ver todas las fichas creadas, ordenadas por color.

Al hacer clic sobre una ficha esta quedará seleccionada.

Activar Fichas Realizando clic en las celdas vacías de la matriz que presenta la pantalla, la celda cambia de color, y queda relacionada con las características de la ficha seleccionada.

Desactivar Realizando doble clic en una celda esta queda en su estado inicial.

Ficha

“Nro. Ficha” Para elegir una ficha basta con desplegar y seleccionar un número de la lista desplegable.

Las características de la ficha se pueden ver en el cuadro.

“Modificar” Permite acceder a la ventana. (Ver creación de fichas).

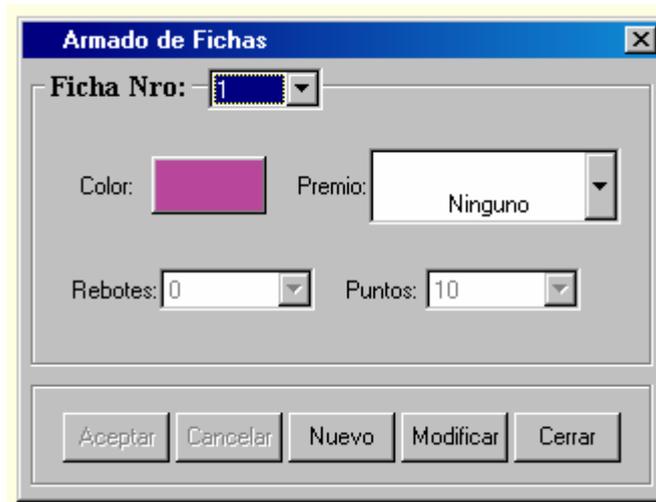
“Aceptar” Guarda los valores modificados y sale de la ventana.

“Cancelar” Cancela las modificaciones realizadas

“Cerrar” Sale sin guardar.



Creación de Fichas



En esta ventana es posible crear y modificar fichas, para luego ser utilizadas en el juego cuando participa un solo jugador.

“Nuevo” Permite crear una nueva ficha. Al hacer clic sobre el botón se incrementa en uno el identificador de fichas.

“Color” Cambia el color de ficha. Al hacer clic en el botón fondo se activa la paleta de colores.

“Premio” Al seleccionar de la lista desplegable un icono identificador del premio la ficha queda relacionada con las características del premio elegido.(Ver Configuración de Puntos)

Nota: El valor predeterminado del campo premio es “Ninguno”.

“Rebotes” Determina la cantidad de golpe que deberá realizar la pelota para que la ficha desaparezca. Si el valor de rebotes es 0, bastara con que la pelota acierte una vez para que la ficha desaparezca.

Para ingresar un valor de rebote bastará con seleccionar de la lista desplegable un valor.

Nota: El valor predeterminado de rebote es 0.

“Puntos” Determinar el valor que recibirá el jugador al eliminar la ficha.

Para ingresar un valor de puntos bastará con seleccionar de la lista desplegable un valor.

Nota: El valor predeterminado de puntos es 10.



Puntos para un Jugador

Configuración de Puntos

Puntaje

Nombre:

Puntos:

Acción

Produce:

Porcentaje:

Desactivar Acción

Minuto: Segundo:

Iconos

Esta ventana, permite configurar los premios que serán utilizados en el juego.

“Nuevo” Al hacer clic sobre el botón, se habilitan todas las opciones para poder ingresar un nuevo premio.

Premios

Son figuras que aparecen en el juego, luego que desaparece la ficha que lo contiene.

Cuando el premio es capturado por el jugador, produce incremento de la puntuación general.

Nombre En la casilla de texto ingrese un nombre que identifique la figura seleccionada. El nombre no puede estar repetido.

Puntos Es el valor que el jugador recibe cuando atrapa el premio durante el juego. Para ingresar puntos, seleccione un valor de la lista desplegable.

Iconos Para ingresar un icono, seleccione haciendo clic sobre una imagen de la lista de iconos a la derecha de la ventana.

Acción Determina el evento que producirá el premio luego de ser atrapado:



- Agregar pelotas: Agrega cinco pelotas adicionales al juego que rebotan al momento de impactar con las fichas.
- Agregar pelotas S/R (sin rebotes): Agrega cinco pelotas que no rebotan al momento de impactar con las fichas. Cambia las imágenes de las pelotas para determinar que no tienen rebotes.
- Agrandar paleta: Agranda el largo de la paleta según el porcentaje elegido de la lista desplegable porcentaje.
- Achicar paleta: Reduce el largo de la paleta según el porcentaje elegido de la lista desplegable porcentaje.

Nota: El valor predeterminado del porcentaje para la acción “Agrandar o Achicar Paleta” es de 50%.

- Sumar vidas: Agrega una vida más, a las vidas que posee el jugador.
- Terminar pantalla: Termina la pantalla actual y pasa a la siguiente pantalla. Al terminar la pantalla suma a la puntuación general el valor de cada ficha activa.
Si la pantalla actual es la última termina el juego.

Nota: Un premio se considera atrapado cuando pasa sobre la paleta del jugador.

Desactivar Acción Reestablece los valores predeterminados luego que transcurre un determinado tiempo.
Se utiliza cuando ocurren las acciones “Agrandar o Achicar paleta”, “Agregar pelotas S/R”.
Puede seleccionar de la lista desplegable los minutos y segundos que durará la acción.
Nota: Si no modifica este tiempo el valor predeterminado es de 30 segundos.

“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.



Para modificar o eliminar un premio, deberá desplazarse por el árbol de configuración; al hacer clic sobre la imagen que corresponde al premio se activa la siguiente ventana.

Configuración de Puntos

Puntaje

Nombre: Paleta(+)

Puntos: 200

Acción

Produce: Agrandar Paleta

Porcentaje: 50

Desactivar Acción

Minuto: 0 : Segundo: 30

Aceptar Nuevo Eliminar Cerrar

Nota: Los premios que se crean al instalar el juego no se pueden eliminar

Modificar Icono

Al hacer clic sobre el icono se activa a la derecha de la pantalla la lista de iconos donde puede elegir el deseado.

El resto de las opciones se modifican con el mismo criterio descrito anteriormente.

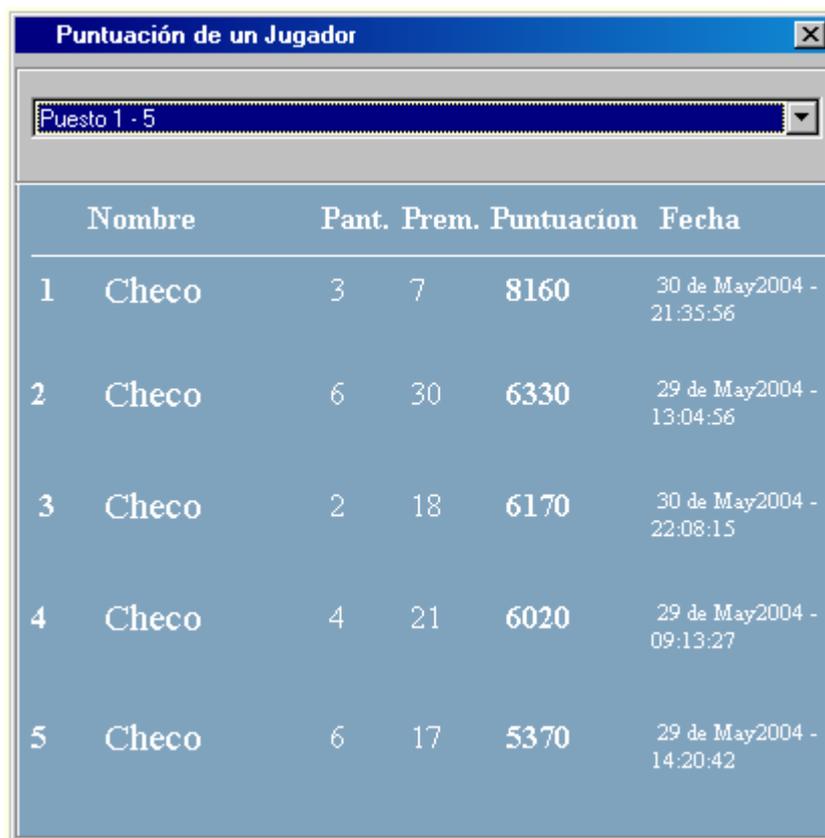
“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Eliminar” Haciendo clic en el botón eliminar, borra la información del premio en las fichas que lo contenían y elimina el premio.

“Cerrar” Sale sin guardar.



Puntuación para un Jugador



The screenshot shows a window titled "Puntuación de un Jugador" with a dropdown menu set to "Puesto 1 - 5". Below the menu is a table with the following data:

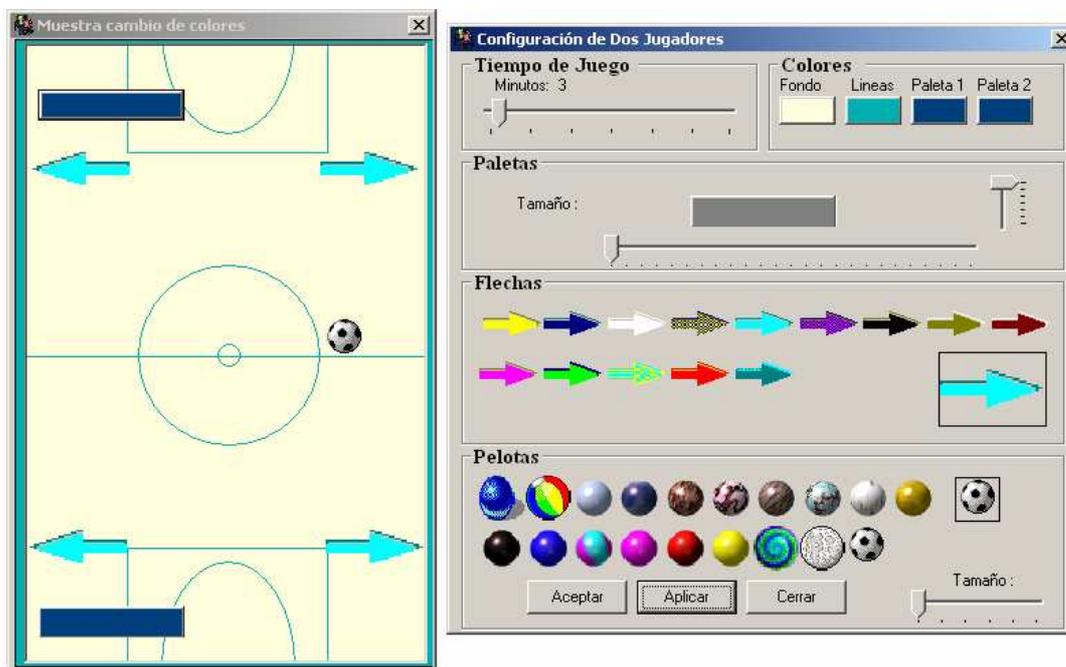
	Nombre	Pant.	Prem.	Puntuacion	Fecha
1	Checo	3	7	8160	30 de May2004 - 21:35:56
2	Checo	6	30	6330	29 de May2004 - 13:04:56
3	Checo	2	18	6170	30 de May2004 - 22:08:15
4	Checo	4	21	6020	29 de May2004 - 09:13:27
5	Checo	6	17	5370	29 de May2004 - 14:20:42

En esta ventana muestra la puntuación máxima, y las diferentes puntuaciones realizadas por los jugadores.

Para ver los puntajes bastará con seleccionar un ítem de la lista desplegable.



Dos Jugadores



Esta ventana nos presenta el entorno de juego para dos jugadores. Las modificaciones realizadas se pueden observar en la muestra a la izquierda de la pantalla.

Estas modificaciones son comunes a todos los usuarios.

Tiempo de Juego

Desplazando la barra horizontal podrá modificar el tiempo que durará el partido.

Colores

“**Fondo**” Cambia el color de fondo del juego.

“**Línea**” Cambia el color de líneas y carteles del juego.

“**Paleta 1**” Cambia el color de la paleta del jugador 1.

“**Paleta 2**” Cambia el color de la paleta del jugador 2.

Al hacer clic en los botones anteriormente mencionados, se activa la paleta de colores.

Paletas

“**Barra Horizontal**” Desplazando la barra horizontal podrá modificar el largo de las paletas.

“**Barra Vertical**” Desplazando la barra vertical podrá modificar el alto de las paletas.



Flechas

Realizando clic sobre la imagen de la flecha deseada, ésta quedará seleccionada para el juego.

Nota: La flecha marca la dirección de desplazamiento de la paleta.

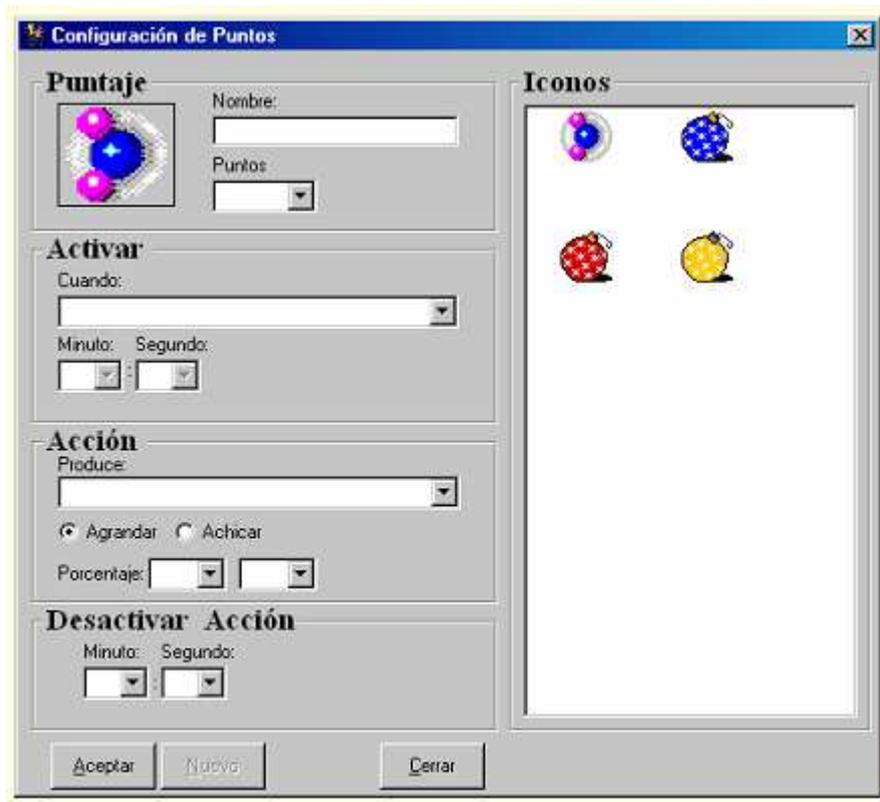
Pelotas

Realizando clic sobre la imagen de la pelota deseada, esta quedará seleccionada para el juego.

“**Barra Horizontal**” Puede modificar el tamaño de la pelota desplazando la barra horizontal. El tamaño de la pelota determina el tamaño del resto de las imágenes que aparecen en la pantalla.



Puntos para dos Jugadores



Esta ventana permite configurar los premios que serán utilizados, en el juego.

“Nuevo” Al hacer clic sobre el botón, se habilitan todas las opciones para poder ingresar un nuevo premio.

Premios

Son figuras que aparecen en el juego.

Activar Determina cuando se activa un premio. Para ingresar una característica, seleccione un valor de la lista desplegable.

- Al azar: El juego genera una lista con todos los premios con esta característica, a cada premio le corresponde un número en la lista, luego se genera un número aleatorio limitado por la cantidad de premios que hay, al premio que le corresponde el número generado se activa.

Nota: Los dos jugadores tienen la misma posibilidad de atrapar el premio.

- Cuando se hace un gol: El premio se activa cuando uno de los jugadores realiza un gol. Si existe más de un premio con esta



característica se genera una lista y se procede de la misma forma que lo explicado anteriormente.

Nota: El jugador que realiza el gol tienen la posibilidad de atrapar el premio.

Al ser capturado el premio por el jugador, produce incremento de la puntuación general; también puede producir eventos en el juego.

Nombre En la casilla de texto ingrese un nombre que identifique la figura seleccionada. El nombre no puede estar repetido.

Puntos Es el valor que el jugador recibe cuando atrapa el premio durante el juego. Para ingresar puntos, seleccione un valor de la lista desplegable.

Iconos Para ingresar un icono, seleccione haciendo clic sobre una imagen de la lista de iconos a la derecha de la ventana.

Acción Determina el evento que producirá el premio luego de ser atrapado:

- **Modificar Paleta**: Modifica el tamaño de la paleta.
- **Multiplicar Puntos**: Mientras esté activa esta acción, los valores de los premios atrapados se multiplicarán por el valor establecido.

Desactivar Acción

Reestablece los valores predeterminados luego que transcurre un determinado tiempo.

Puede seleccionar de la lista desplegable los minutos y segundos que durará la acción.

Nota: Si no modifica este tiempo el valor predeterminado es de 30 segundos.

“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.

Para modificar o eliminar un premio, deberá desplazarse por el árbol de configuración al hacer clic sobre la imagen que corresponde al premio se activa la siguiente ventana.



Nota: Los premios que se crean al instalar el juego no se pueden eliminar

Modificar Icono Al hacer clic sobre el icono se activa a la derecha de la pantalla la lista de iconos donde puede elegir el deseado.

El resto de las opciones se modifican con el mismo criterio descrito anteriormente.

“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Eliminar” Haciendo clic en el botón eliminar, borra la información del premio en las fichas que lo contenían y elimina el premio.

“Cerrar” Sale sin guardar.



Puntuación para dos Jugadores

The screenshot shows a window titled "Puntuación de dos Jugadores" with a dropdown menu showing "Jueves, 24 de Jun2004 - 12:28:13 - Pablo Vs. Martin". The main content area has a yellow background and displays the following information:

Pablo Vs. Martin

Puntuación de Pablo

Goles = 1	Puntos por Goles = 1000
Premios = 19	Puntos por Premios = 8340
	TOTAL 9340

Puntuación de Martin

Goles = 1	Puntos por Goles = 1000
Premios = 10	Puntos por Premios = 3520
	TOTAL 4520

Ganador Pablo !!!

En esta ventana muestra los resultados de los partidos jugados ordenados por fecha.

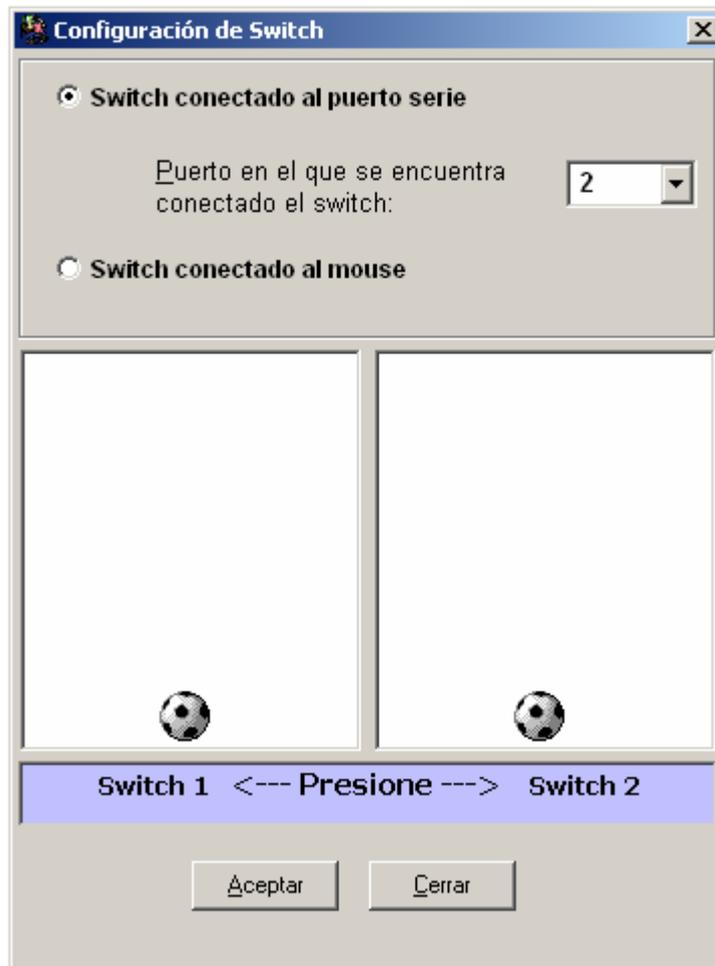
Para ver los puntajes bastará con seleccionar un ítem de la lista desplegable.



Configuración de Switch

Luego de configurar las opciones deseadas y antes de comenzar a utilizar el juego, conviene chequear que el programa esté reconociendo el Switch. Para ello basta con pulsarlo y observar el indicador en la pantalla.

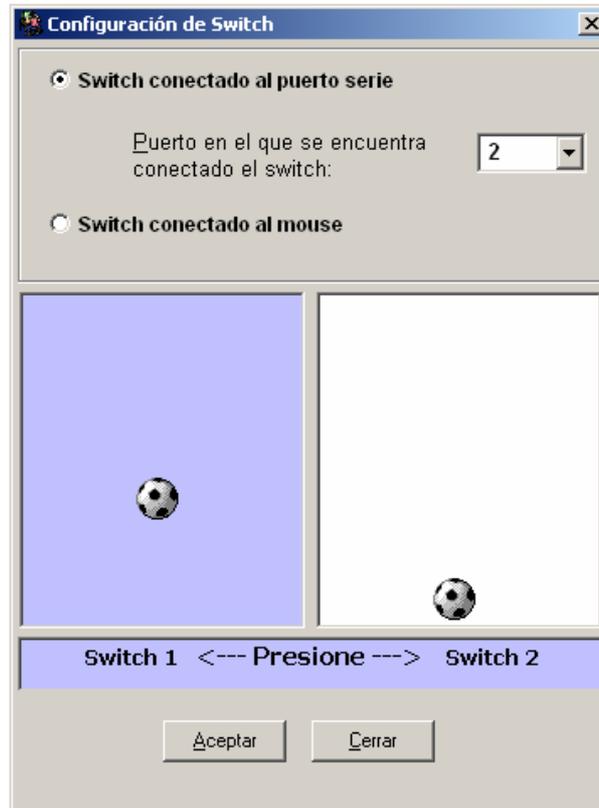
Mientras no se presione el Switch, el indicador deberá verse de la siguiente manera:



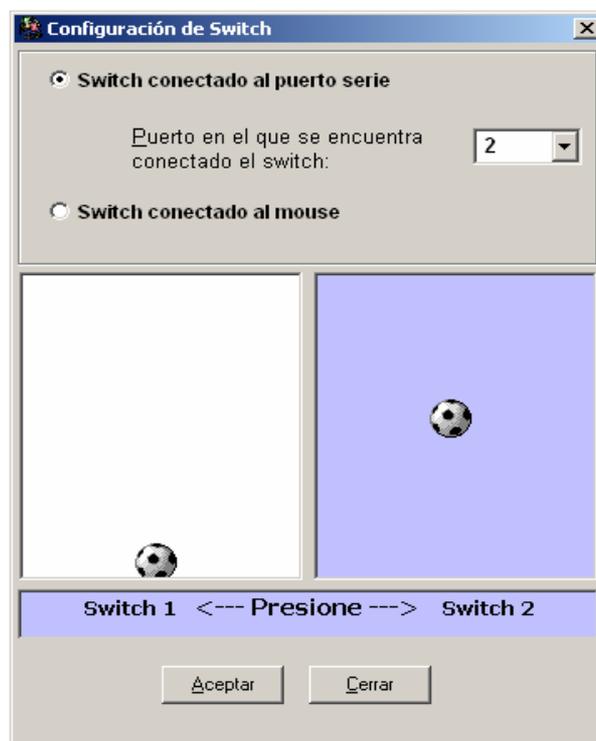
Switch conectado al puerto serie

Seleccione de la lista desplegable el número del puerto Com, donde está conectada la interfase de los Switches.

Al presionar el Switch 1, deberá verse así:



Al presionar el Switch 2, deberá verse así:

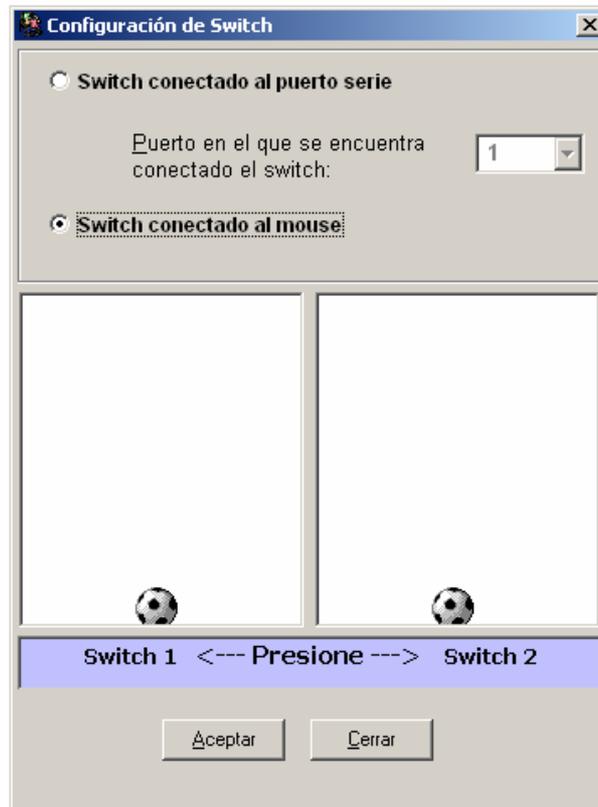


Nota: Si el programa no reconociera la pulsación de los Switch verifique que la interfaz se encuentre bien conectada a la computadora y los Switch a la interfaz. Seleccionar el número de COM correcto.



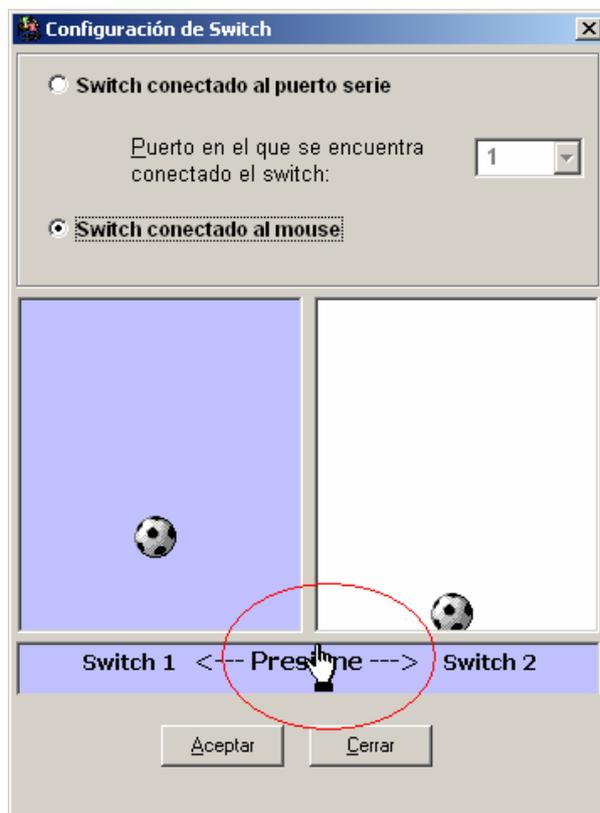
Switch conectado al mouse

El juego fue modificado para que funcione con el clic del mouse. El botón izquierdo del mouse simula el Switch1 y el botón derecho del mouse simula el Switch2, de esta forma es posible utilizar un mouse adaptado para Switch o pulsador.

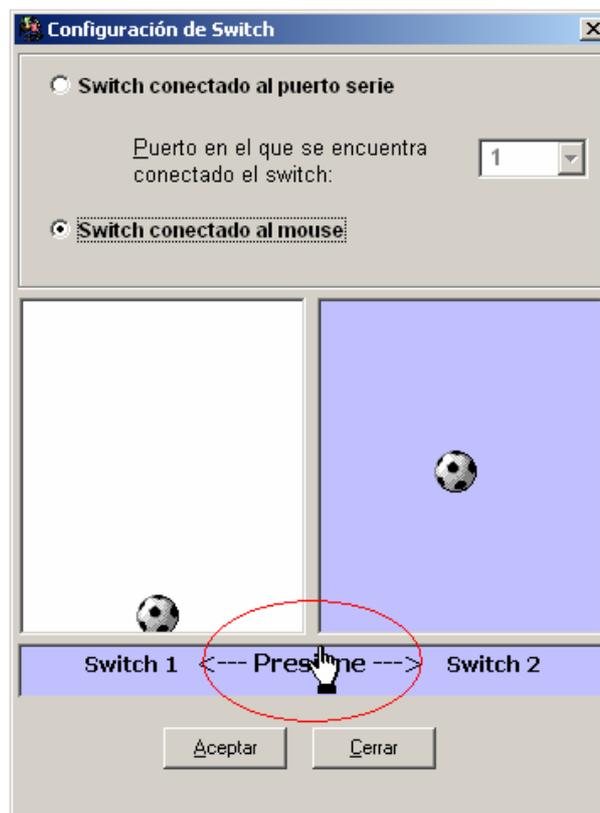


Para probar el buen funcionamiento del Switch conectado al mouse, coloque el puntero del mouse en la zona de prueba.

Al presionar el botón izquierdo del mouse o el Switch, deberá verse así:



Al presionar el botón derecho del mouse o el Switch, deberá verse así:



“Aceptar” Guarda los valores elegidos y sale de la ventana.

“Cerrar” Sale sin guardar.

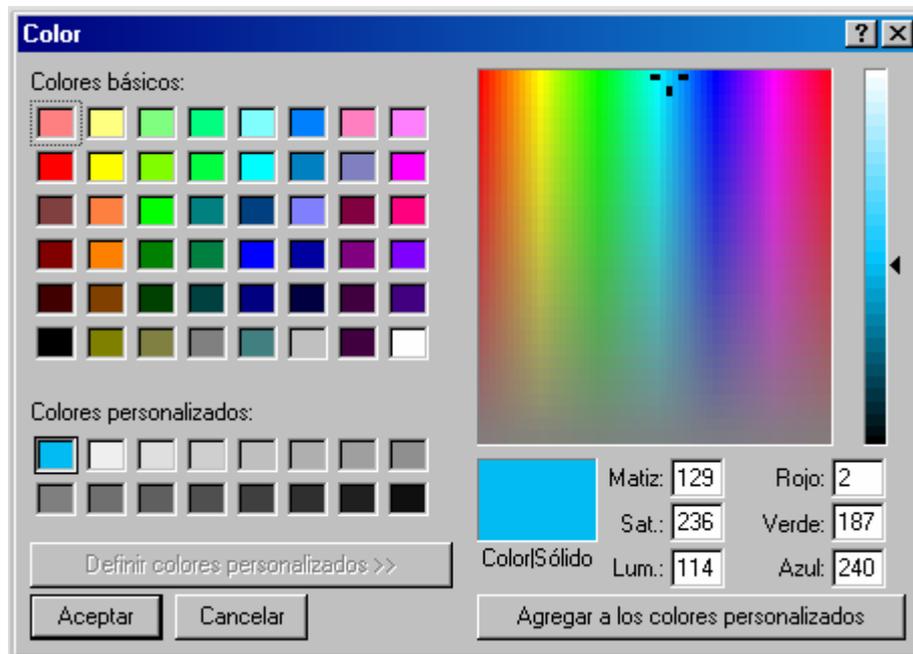


Switch

Dispositivo que funciona como un interruptor, presentando dos estados: activado o desactivado. Conectado a una computadora, permite manejarla seleccionando distintas opciones.



Paleta de colores



Colores básicos

Muestra los colores básicos disponibles. Puede definir el color personalizado si se hace clic en el “color básico” más similar y, después, define el color personalizado mediante la matriz de colores.

Colores personalizados

Muestra los colores que ya ha definido. Para cambiar el color, haga clic en él y, a continuación, haga clic en “definir colores personalizados”. Una vez finalizados los cambios, haga clic en “Agregar los colores personalizados”.

Para definir un nuevo color, haga clic en cuadro de color personalizado vacío y, a continuación, haga clic en definir “colores personalizados”.

Defina el nuevo color y, a continuación, haga clic en “Agregar a los colores personalizados”.

Matriz de colores

Muestra una matriz de colores. Para definir un color personalizado, haga clic en cualquier parte de la matriz.

Para definir un color con más precisión, puede cambiar la matriz, la sutura (sat), la iluminación (lum) y la cantidad de Rojo, Verde y Azul en cada color si mueve el puntero en la matriz o escribe los valores numéricos. Para cambiar la matriz, mueva el puntero



horizontalmente, para cambiar la saturación mueva el puntero verticalmente. Utilice el control deslizante de la derecha de la matriz para ajustar la luminosidad.

Barra vertical

Arrastre el control deslizante para cambiar la luminosidad, o el brillo o la oscuridad relativos de un color. El valor numérico correspondiente aparece en lum.

“**Aceptar**” Cierra el cuadro de diálogo y guardo los cambios efectuados.

“**Cancelar**” Cierra el cuadro de diálogo sin guardar los cambios efectuados.

Copyright

La primera versión del programa fue diseñada e implementada por Sergio Beltrán Ruau en la ciudad de La Plata, Buenos Aires, Argentina, en junio de 2004, como parte de un trabajo académico para la Universidad Tecnológica Nacional, Regional La Plata, y siguiendo pautas establecidas por la docente de informática Gabriela Sanguinetti y el Ing. Antonio Sacco.

Este programa se distribuye bajo la licencia GPL ("GNU Public License", versión 3)

Usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de esa licencia tal y como ha sido publicada por la Free Software Foundation en la versión 3 o cualquier versión posterior.

Ha sido creado con la esperanza de que sea útil, pero sin ninguna garantía.

Puede consultar la versión original de la licencia (en inglés) en la página <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> o bien su traducción (no oficial) al español en <http://www.spanish-translator-services.com/espanol/t/gnu/gpl-ar.html>

El autor no se hace responsable por ninguna consecuencia de la utilización del programa por parte de los usuarios.

Cualquier comentario o sugerencia puede ser enviarlo por correo electrónico a la siguiente dirección: s_ruau@yahoo.es