

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Laboratorio de Introducción a la Programación

Sección B



## **Práctica 1**

### **Juego Pacman en Java**

Anyelo Gustavo Hernández Ayala

201807398

Guatemala, 13 febrero de 2022

## Interfaz de Menú Inicio

```
*****
*1. Jugar      *
*2. Historial  *
*3. Salir      *
*****
```

Esta es la interfaz del menú inicio, en este menú podemos elegir entre jugar (1), ver el historial (2), y salir del juego (3).

### Opción 1, Jugar.

Luego de ingresar la primera opción (jugar), vemos que nos piden nuestros datos de jugador. Entre los datos están, el nombre, edad y las dimensiones del tablero para el juego.

```
Ingrese su nombre:
Juanito
Ingrese su edad:
21
Ingrese las dimensiones del tablero(Tamaño mínimo 8*8):
Filas:
8
Columnas:
8
-----
```

```
-----
Nombre: Juanito
Puntaje: 10
Movimientos: 0
-----
* * * * *
*   V   *
*       *
*           *
*       * *
*   $ #   *
* *       * *
*   *     * @
* * * * *
Ingrese el movimiento [WASD][M para salir]:
█
```

El juego iniciará con 10 puntos, si llegas a 0 puntos pierdes, y si llegas a 100 puntos ganas la partida, en ambos casos guarda la partida automáticamente y después te regresa al menú inicio.

Tú personaje será el Pacman, en este caso la letra V, para moverte tendrás que ingresar las siguientes teclas:

“W” para moverte hacia arriba.

“S” para moverte hacia abajo.

“D” para moverte hacia la derecha.

“A” para moverte hacia la izquierda.

El objetivo del juego es simple, obtener 100 puntos «comiendo» los caracteres diferentes que se presentan en pantalla (excepto los asteriscos, esos son las paredes), estos serán llamados frutas. Cada fruta otorga o quita puntos, entre estos están:

“\$” otorga 15 puntos.

“@” otorga 10 puntos.

“#” quita 10 puntos.

También te puedes mover entre portales, presionando la tecla de movimiento correspondiente para ser teletransportado.

```
-----
Nombre: Juanito
Puntaje: 10
Movimientos: 1
-----
* * * * *
*  #      *
*          *
V  *      *
*          *
*  * * * $  *
*  *  @   *
*  * * * * *
Ingrese el movimiento [WASD][M para salir]:
█
```

```
-----
Nombre: Juanito
Puntaje: 10
Movimientos: 1
-----
* * * * *
*  #      *
*          *
*          *  V
*          *
*          *
*  * * * $  *
*  *  @   *
*  * * * * *
Ingrese el movimiento [WASD][M para salir]:
a█
```

Si llegas a 0 puntos, pierdes.

```
Has perdido.
*****
*1. Jugar      *
*2. Historial  *
*3. Salir      *
*****
```

Si llegas a 100 puntos, ganas.

```
¡HAS GANDO!
*****
*1. Jugar      *
*2. Historial  *
*3. Salir      *
*****
```

**Opción 2, historial.**

Si eliges la opción 2 luego de haber jugado, verás que se guardaron los datos de tu anterior partida, y así seguirá guardandose hasta un límite de 50 entradas.

```
-----
Nombre del jugador: Juanito
Edad: 21
Puntaje: 10
Movimientos: 1
-----
*****
*1. Jugar      *
*2. Historial  *
*3. Salir      *
*****
█
```

**Opción 3, salir.**

Esta opción detendra el juego.