

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE INGENIERIA  
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS  
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1  
SECCIÓN A  
PRIMER SEMESTRE 2022  
Ing. Marlon Francisco Orellana López  
Aux. Diego Alejandro Vasquez

MANUAL DE USUARIO  
PAC-MAN

Carlos Enrique Tavico Marrquin  
201900930

Al ingresar al programa, se le presentara la siguiente interfaz:

```
Elija una opcion:
1. JUGAR
2. HISTORIAL
3. SALIR

Elija una opcion valida: █
```

Podrá elegir cualquiera de las opciones que le aparecen, si ingresa un número que no esté en la lista, se le volverá a solicitar que elija una opción.

La opción “JUGAR”, desplegara una interfaz para ingresar sus datos.

```
Elija una opcion valida: 1
Ingrese su nombre: Carlos
Ingrese su carnet: 201900930 █
```

Después de ingresar sus datos, deberá ingresar la cantidad de filas y columnas que desee. El valor mínimo para cada una, es de siete, cualquier número menor, no será aceptado y se le pedirá que vuelva a ingresar una cantidad.

```
DIMENSIONES DEL TABLERO
FILAS: 10
COLUMNAS: 10
```

Se desplegará una interfaz con sus datos y un tablero con las dimensiones especificadas.

```
-----
Carlos - 201900930 - IPC1 A
-----
Puntaje:
10
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ @ ] [ ] [ ] [ ] [ # ] [ $ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ $ ] [ ] [ ] [ ] [ # ] [ $ ]
[ ] [ # ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ @ ] [ ] [ ] [ ] [ @ ] [ # ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ @ ] [ @ ]
[ @ ] [ v ] [ ] [ ] [ # ] [ @ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ @ ] [ ] [ # ] [ ] [ ] [ $ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ @ ]
[ ] [ ] [ # ] [ ] [ @ ] [ ] [ @ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ @ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ # ] [ $ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ $ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ $ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ @ ]
Moverse(W,A,S,D) █
```

Su personaje es representado por “v:”. Para moverse, podrá elegir la dirección con las siguientes teclas:

“w” para moverse hacia arriba  
“a” para moverse hacia izquierda  
“s” para moverse hacia abajo  
“d” para moverse hacia la derecha

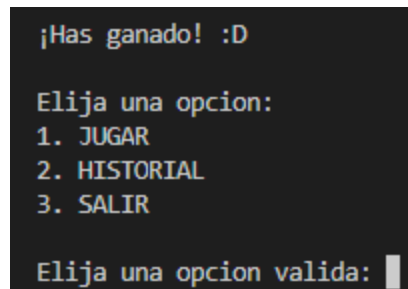
Si desea abandonar la partida, lo puede hacer en cualquier momento ingresando “m”.

El tablero contiene varios símbolos, los cuales afectaran su puntuación, la cual puede observar justo debajo de sus datos. Su puntaje inicial es de 10 puntos. Los símbolos afectan su puntaje de la siguiente manera:

# quitara 10 puntos  
\$ agregara 15 puntos  
@ agregara 10 puntos

Si llega a 100 puntos, usted habrá ganado el juego, sin embargo, si llega a 0, significa que perdió el juego.

En cualquiera de los casos, será retornado a la pantalla inicial, donde podrá elegir una nueva partida si así lo desea.



```
¡Has ganado! :D

Elija una opcion:
1. JUGAR
2. HISTORIAL
3. SALIR

Elija una opcion valida: █
```

La opción “HISTORIAL”, no está disponible en esta versión, así que, aunque la elija, no sucederá nada.

La opción “SALIR”, cerrara el programa.