

MANUAL DE USUARIO

PAC-UASAC-PYTHON

Cristian Daniel Gomez Escobar

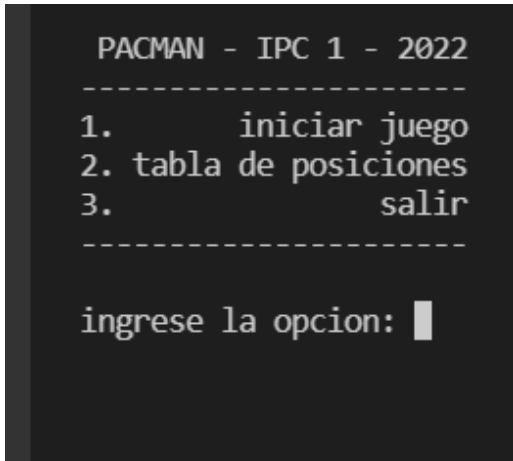
202107190

IPC

Sección D

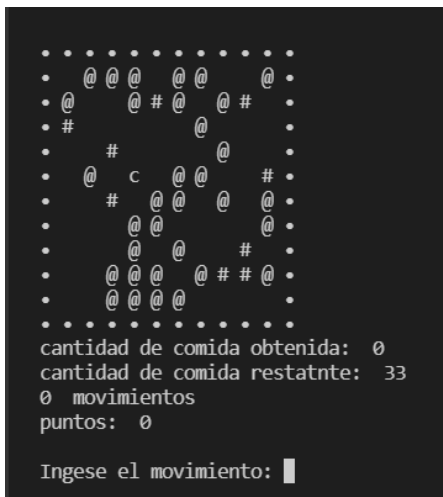
Menú principal

Este será con lo primero que el usuario se encontrara en la ejecución del programa, este indicará las opciones de entrada disponibles en el juego.



Iniciar juego (1)

Esta opción hará que comience el juego de pacman, comenzara con la ejecución del tablero y mostrara una cantidad de paredes, comida y el personaje de manera aleatoria en posiciones aleatorias, posteriormente se solicitara el ingreso del nombre del jugador, con las teclas w, s, a y d se podrá mover de arriba, abajo, izquierda y derecha respectivamente.



Bajo el tablero se mostrará la información de la comida obtenida y restante, también la cantidad de movimientos y los puntos acumulados.

La partida finalizará cuando el jugador alcance 40 puntos o se termine toda la comida mostrada en el tablero, si se desea terminar la partida antes, se deberá presionar la tecla e.

Tabla de posiciones (2)

En esta opción se mostrara los primeros 3 lugares de la cantidad de movimientos ordenados de forma descendente, los datos se ordenan conforme se juegan las partidas.

```
-----  
Tabla de posiciones  
  
Ruben = 35  
Daniel = 28  
cristian = 26  
  
-----
```

Salir (3)

Con esta opción podremos salir de la ejecución del programa.

```
-----  
PACMAN - IPC 1 - 2022  
-----  
1.      iniciar juego  
2. tabla de posiciones  
3.              salir  
-----  
  
ingrese la opcion: 3  
  
fin del programa
```