

Introducción a la Programación y Computación 1

Damaris Julizza

Muralles Véliz

202100953



Manual De Usuario

Descripción:

Este programa es una versión simple del videojuego PAC-MAN y se ejecutara por medio de la consola de su sistema operativo, por ejemplo, cmd para Windows.

Para ejecutar el programa deberá de colocar la dirección de la carpeta que contiene el ejecutable (.jar). El ejecutable lo encontrara en la carpeta dist.

Tome en cuenta que las imágenes en este manual son únicamente con fines ilustrativos y pueden diferir ligeramente.

Inicio:

Cuando inicie esta versión simple del juego, en pantalla se mostrará la figura anterior, para continuar debe presionar Enter para que lo lleve al menú principal del juego.

Menú principal:

Similar que, en la imagen, aparecerá un menú en el cual podrá escoger entre tres opciones: Jugar, Historial, Salir.

Para entrar en una de estas opciones de escribir el número de la opción que desea escoger después del texto "Ingrese la opción" de la misma forma que en la imagen.

Si por algún motivo usted ingresa un número distinto o una letra aparecerá el siguiente

mensaje:

Para continuar seleccionando una opción tal como dice en la imagen debe presionar Enter.

Jugar:

Si usted selecciona esta opción el programa pedirá su nombre, el cual deberá de escribir debajo del texto "Ingrese su nombre", y su edad como se muestra en la siguiente imagen:

Cuando ingrese su edad de igual forma que al ingresar su nombre deberá de presionar Enter para que el programa guarde estos datos y proceda con el siguiente paso.

Aparecerá otra pantalla en donde deberá de ingresar el numero de filas y columnas que desea en su tablero como se muestra en la imagen anterior y de igual forma que con su nombre y edad, deberá de presionar Enter para continuar. Tome en cuenta que el tamaño mínimo de su tablero deberá ser de 8x8, si usted ingresa un número menor a este

aparecerá un mensaje informando esto y le pedirá de nuevo que ingrese una cantidad igual o mayor a 8 como se muestra a continuación:

Si por casualidad usted ingresa una letra en lugar de un número, se mostrará en pantalla un mensaje de error y deberá de presionar Enter para poder volver a colocar las dimensiones, como se muestra en la siguiente imagen:

Una vez que ingreso las dimensiones, podrá ver la información sobre las teclas que le ayudaran a moverse en el juego, esto se detallara más adelante, y deberá presionar Enter para continuar cuando usted lo desee, posteriormente a esto también aparecerá información sobre los ítems que deberá comer el personaje PAC-MAN para sumar o restar puntos, igual que con el anterior deberá presionar Enter para continuar.

Hecho todo esto usted podrá ver su tablero similar a la siguiente imagen:

Tome en cuenta que el tablero generado en cada partida que haga será diferente.

Movimiento:

El juego tiene un grupo de teclas que realizan los movimientos dentro del juego, las teclas son las siguientes:

Con la tecla D avanza hacia la derecha.

Con la tecla A avanza hacia la izquierda.

Con la tecla W avanza hacia arriba.

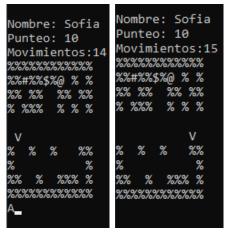
Con la tecla S avanza hacia abajo.

Con la tecla M podrá salir de la partida en el momento que desee.

Deberá presionar Enter cada vez que Ingrese la letra, siempre que haga un movimiento, este se contará y se mostrará en la parte superior de su tablero. Si usted ingresa una tecla que no esta dentro de las mencionadas anteriormente o ingrese estas letras en Minúsculas, se le mostrara el siguiente mensaje:



El tablero tiene espacios libres en el centro y cada vez que usted llegue a uno de esos extremos y avanza fuera hacia afuera aparecerá en el otro lado del tablero como se muestra a continuación:



Si pasa esto solo debe ingresar nuevamente una tecla valida y presionar Enter para continuar con la partida .Si presiona la tecla M se desplegará un menú de opciones de si y no confirmando su elección, de igual forma que con el menú principal, deberá de ingresar el número de la opción y presionar Enter.

Si ingresa un valor distinto, se mostrará un mensaje diciendo que lo intente de nuevo y si usted ingresa una letra aparecerá un mensaje de error y mostrara nuevamente el menú como se muestra en las siguientes imágenes:

```
% %%% %
% V %
% %% % %
%%%%%%%%%%%%
M

¿Desea abandonar la partida?
1 - Si 2 - No
--->r
Error For input string: "r"
¿Desea abandonar la partida?
1 - Si 2 - No
--->
```

Si usted escoge la opción 1 entonces se guardará la información de la partida y volverá al menú principal, en caso contrario si escoge la opción 2 se mostrará un mensaje en donde pide que ingrese su siguiente movimiento para continuar la partida, como se muestra a continuación:

```
%
%% % %%% %
%%%%%%%%%%%
M
¿Desea abandonar la partida?
1 - Si 2 - No
---->2

Realice su proximo movimiento para continuar
```

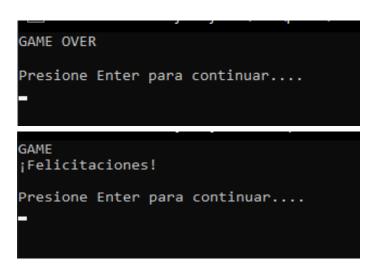
Puntos:

El juego consta de varios tipos de ítems o comida para que el jugado pueda sumar y restar puntos para determinar si gano o perdió la partida, los cuales son los siguientes:

Con # se restan 10 puntos. Con @ se suman 10 puntos. Con & se suman 15 puntos.

Al iniciar la partida usted contara con 10 puntos y para ganar el juego deberá de acumular 100 puntos, en caso contrario si usted llega a 0 puntos significaría que ha perdido la partida.

Para ambos casos aparecerá un mensaje confirmando si gano o perdió y para regresar al menú principal deberá de presionar Enter, como se muestra a continuación:



Historial:

Si usted selecciona esta opción el programa le mostrara en la pantalla una lista de datos guardados durante la partida que consta de nombre, edad, puntos y número de movimientos. Si desea volver al menú principal deberá presionar entre como se muestra a continuación:

Salir:

Si usted selecciona esta opción, saldrá de forma automática del programa.

```
C:\Users\pedrto>_
```