

# PY MAN 770 C

## Realizado por:

Daniel Estuardo Cuque Ruíz Introducción a la Programación de Computadoras 1 Sección C

## **INDICE**

Ingresar nombre	3
Menú de inicio	3
Ingresar atributos	3
Posición inicial	4
Perder el juego	4
Avanzar en el juego	4
Ganar puntos y teclas	5
Ganar juego	5

#### Ingresar nombre



## Menú de inicio

Luego de ingresar el nombre, se le solicitará al jugador ingresar una de las dos opciones disponibles.

```
====== MENÚ DE INICIO =======

Bienvenido Daniel <u>seleccione</u> una opción

1. Iniciar Juego
2. Salir
```

## Ingresar atributos

Si presiona 1, entonces deberá ingresar la cantidad de paredes entre un rango de [5, 12], fantasmas de [1-2] y los premios [3-6]. Posteriormente comenzará el juego.

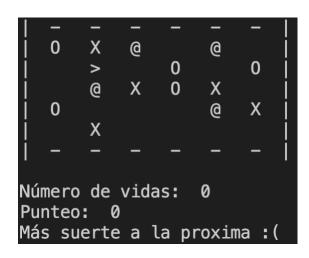
```
Ingrese la cantidad de paredes [5-12]: 12
Ingrese la cantidad de fantasmas [1-6]: 6
Ingrese la cantidad de premios [3-6]: 6
```

#### Posición inicial



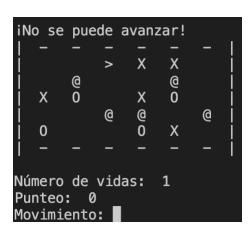
Se le preguntará al jugador la posición inicial en donde quiere comenzar el juego, siempre y cuando la celda escogida no esté ocupada por otro ítem.

## Perder el juego



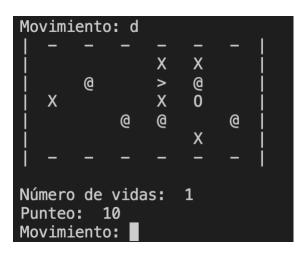
Si el Pacman se come a algun fantasma, automáticamente el juego terminará.

## Avanzar en el juego



Si la casilla siguiente es una pared, o un borde, se le indicará al jugador que no puede avanzar, de lo contrario, se hará caso omiso a esto.

## Ganar puntos y teclas



Al comerse a algún premio, el puntaje aumentará en 10 unidades.

Las teclas serán las siguientes:

D: derecha
A: izquierda
W: arriba

- S: abajo

- F: terminar juego

## Ganar juego



Si el jugador llega a la cantidad máxima de puntos posibles, sin perder ni una sola vida, entonces ganará el juego y se mostrará el mensaje en pantalla.