



PRÁCTICA 3



MANUAL DE USUARIO

# PY MAN 770 C

---

**Realizado por:**

Daniel Estuardo Cuque Ruíz  
Introducción a la Programación de Computadoras I  
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

```
Ingrese su nombre: █
```

Al iniciar el juego, se preguntará el nombre o nickname del jugador.

## 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 seleccione 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.

```
1  
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

```
Ingrese la cantidad de premios
| - - - - - |
| @ @ @ X - X |
| X 0 - @ X 0 |
| 0 - X @ 0 X |
| 0 X X X X @ |
| - X - X - 0 |
| - - - - - |
```

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

```
| - - - - - |
| 0 X @ - @ |
| - > - 0 0 |
| @ X 0 X |
| 0 - - @ X |
| - X - - - |
| - - - - - |

Número de vidas: 0
Punteo: 0
Más suerte a la proxima :(
```

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

## Avanzar en el juego

```
¡No se puede avanzar!
| - - - - - |
| - - > X X - |
| @ - - @ - |
| X 0 - X 0 - |
| - @ @ - @ |
| 0 - 0 X - |
| - - - - - |

Número de vidas: 1
Punteo: 0
Movimiento: █
```

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

```
Movimiento: d
|  -  -  -  -  -  -  |
|      @      X  X  |
|  X      >  @  O  |
|      @  @      X  @  |
|  -  -  -  -  -  -  |
Número de vidas:  1
Punteo:  10
Movimiento:  █
```

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

```

|  -  -  -  -  -  -  |
|      X      X  >  |
|      X      X  X  |
|      X  X  @  |
|  -  -  -  -  -  -  |
Número de vidas:  1
Punteo:  60
iiiiGANASTE!!!!
```

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.