

Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y Sistemas

Introducción a la Programación y Computación 1

MANUAL TÉCNICO

David Abraham Noriega Zamora

202113378

Guatemala 13 de febrero de 2022

Sobre este manual

El uso de este manual es para usuarios que desean saber sobre el funcionamiento de la aplicación junto con las características implementadas.

El contenido de este manual supone que el lector posee conocimientos mínimos en la ejecución de un programa java.

Descripción del programa

El programa consiste en una variante del conocido juego “Pac-Man”, en donde el jugador es situado en el medio de un tablero y su objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos para ganar la partida.

Especificaciones

El programa posee un menú principal con 3 opciones en el cual el usuario es colocado de manera predeterminada, las cuales son:

1. Jugar
2. Historial
3. Salir

Para escoger una opción basta con escribir el numero de la opción y pulsar la tecla “enter”

Iniciar partida (Jugar)

Al elegir la opción de iniciar partida, se piden al usuario su nombre y edad, luego se le piden las dimensiones del tablero, que no pueden ser menores a 8x8 y se genera un tablero con tres tipos de consumibles y el personaje principal.

Signos

En el juego existen cinco tipos de Símbolos:

“#”: resta 10 puntos.

“\$”: añade 15 puntos.

“@”: añade 10 puntos.

“*”: representa una pared, el personaje no puede moverse dentro de una pared.

“V”: representa el personaje.

Controles

El personaje puede moverse utilizando las teclas “WASD”, su objetivo es conseguir recolectar los consumibles hasta que la puntuación alcance o supere 100 unidades, si la puntuación llega a 0 o menos, la partida acabará. El puntaje inicial es de 10 unidades.

En cualquier momento de la partida, esta puede ser interrumpida pulsando la tecla “M”, en cuyo caso, el usuario será redirigido al menú principal.

Historial

Al seleccionar esta opción, el usuario podrá tener acceso a una recopilación de datos de anteriores partidas, puede pulsar “enter” para volver al menú principal

Salir

Esta opción termina la ejecución del programa.