

JUEGO DE BUSCAR EL TESORO

MANUAL DE USUARIO

Descripción de la Aplicación

La aplicación consiste en la búsqueda del tesoro en un entorno/mapa tridimensional, dentro de la aplicación el jugador estará en un mapa aleatorio en donde puede encontrar enemigos, trampas, pistas, pocimas y por supuesto con el tesoro, en donde tendrá diferentes tipos de interacciones con cada objeto dentro del mapa, además de un par de funcionalidades que se mostraran más adelante.

Inicio de la Aplicación

Al iniciar la aplicación se mostrara lo siguiente:

```
----- Bienvenido al Juego de Buscar el Tesoro -----
Ingrese el Nombre/Direccion del Archivo con el Historial de Partidas: /mnt/e/Documentos Carlos_Cotom/Desktop/David/2025/PS25/LEDD/Proyecto1/Proyecto1-EDD-PS25/_EDD_Proyecto1_PS25/Historial.csv
```

En donde se deberá de ingresar la ruta absoluta en donde se encuentra el archivo que contiene el historial de las partidas que se han tenido anteriormente registradas en la aplicacion, el archivo debe de ser en formato .CSV, si todo fue ejecutado correctamente se mostrara la siguiente información:

```
Archivo Cargado Correctamente

Archivo Leido!!!
Se registraron: 3 partidas
```

Posteriormente se le pedirá que registre el nombre del Jugador que estará en la partida actual:

```
Ingrese el nombre del jugador: Player1
Jugador Registrado!!!
```

Posteriormente se le pedirá que registre las dimensiones del mapa tridimensional en el que se desarrollara la partida, dependiendo de los valores que se ingresen, así se tendrá la interacción con el sistema, como se muestra a continuación:

```
Ingrese la Cantidad de Filas (Eje x) del Tablero (Minimo de 2): 1
Se Requiere al Menos 2 Filas (Eje x) en el Tablero. Ingrese de Nuevo: 3
Ingrese la Cantidad de Columnas (Eje y) del Tablero (Minimo de 2): k
>> Error!!!: Debe Ingresar un Valor Numerico
Ingrese la Cantidad de Columnas (Eje y) del Tablero (Minimo de 2): 5
Ingrese la Cantidad de Fondos (Eje z) del Tablero (Minimo de 2): 3
```

Terminando el Registro de la Dimensiones del mapa tridimensional, se mostrara la siguiente información en donde se indica las creaciones de los diferentes objetos que estarán dentro del mapa de la partida:

```
TABLERO TRIDIMENSIONAL CREADO CON EXITO!!!
Tesoro Colocado en el Mapa
Jugador Colocado en el Mapa
Enemigos Colocados en el Mapa: 11
Trampas Colocadas en el Mapa: 11
Pociones Colocadas en el Mapa: 6
Pistas Colocadas en el Mapa: 8
```

Ejecución del Juego

Ya hecho todo el proceso anterior podemos dar inicio al juego, lo primero en mostrarse será el mapa de la siguiente forma:

```
Tablero en Z = 0
| !|#|$|!| |
|&!|?|!|#|
|!|?| |#|!|
Tablero en Z = 1
|!|&|!|&|!|
|&|?|@|?|#|
| |&|?| |#|
Tablero en Z = 2
|&|?| | |#|
|#|?|?|!| |
|#|#|#|#|!|
```

El jugador estará identificado internamente en el mapa con el símbolo @

Cada que se muestre el mapa, también se mostraran lo siguiente:

```
Vida del Jugador: 100
Puntos del Juguador: 0
W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
Ingresa Movimiento:
```

Nota: para “Q. Atras y E. Adelante” se refiere al eje z, es decir, si el jugador decide presionar Q, entonces se moverá al tablero que esta abajo, es decir, aumentara 1 en z, por lo contrario, si el jugador decide presionar E, entonces se moverá al tablero que está arriba, es decir, disminuirá 1 en z.

A continuación se desarrollan las interacciones básicas que tendrá el jugador en el mapa dependiendo de con que objeto se encuentra en su trayecto, además de mostrar la secuencia del sistema para mostrar los datos:

- Enemigo:

```
Ingresa Movimiento: w
Encontraste un Enemigo!!! de nivel: 132
Has Recibido: 9 de Damage
Perdiste: 9 Puntos
```

```
Tablero en Z = 0
| !|#|$|!| |
|&!|?|!|#|
|!|?| |#|!|
Tablero en Z = 1
|!|&|@|&|!|
|&|?| |?|#|
| |&|?| |#|
Tablero en Z = 2
|&|?| | |#|
|#|?|?|!| |
|#|#|#|#|!|
```

```
Vida del Jugador: 91
Puntos del Juguador: -9
W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
Ingresa Movimiento: |
```

- Trampa:

```
Ingrese Movimiento: e
Encontraste una Trampa!!! de nivel: 131
Has Recibido: 10 de Damage
Perdiste: 10 Puntos
```

```
Tablero en Z = 0
|  ||@|$|| |
|&||?||#|
||?|  ||#||
Tablero en Z = 1
||&|  &||
|&?|  ?|#|
|  &?|  ||#|
Tablero en Z = 2
|&?|  |  ||#|
|#|?|?||  |
|#|##|##|!|
```

```
Vida del Jugador: 81
Puntos del Jugaodr: -19
W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
Ingrese Movimiento: |
```

- Pista:

```
Ingrese Movimiento: s
Encontraste una Pista!!! con el Siguiente Mensaje: TIBIO (2)Pasos
```

```
Tablero en Z = 0
|  ||  |$|| |
|&||@||#|
||?|  ||#||
Tablero en Z = 1
||&|  &||
|&?|  ?|#|
|  &?|  ||#|
Tablero en Z = 2
|&?|  |  ||#|
|#|?|?||  |
|#|##|##|!|
```

```
Vida del Jugador: 81
Puntos del Jugaodr: -19
W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
Ingrese Movimiento: |
```

- Pócima:

```
Ingrese Movimiento: d
Encontraste una Posion!!!Has Recibido: 6 de Salud
Ganaste: 3 Puntos
```

```
Tablero en Z = 0
|  ||  |$|| |
|&||?||#|
||?|  ||#||
Tablero en Z = 1
||&|  |@||
|&?|  ?|#|
|  &?|  ||#|
Tablero en Z = 2
|&?|  |  ||#|
|#|?|?||  |
|#|##|##|!|
```

```
Vida del Jugador: 87
Puntos del Jugaodr: -16
W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
Ingrese Movimiento: |
```

- Camino:

```
Ingrese Movimiento: w Vida del Jugador: 81
Tablero en Z = 0 Puntos del Jugaodr: -19
| !|@|$|!| W. Arriba, S. Abajo, A. Izquierda, D. Derecha, Q. Atras, E. Adelante
|&!|?|!|#| Ingrese Movimiento: |
|!|?| |#|!|
Tablero en Z = 1
|!|&| |&|!|
|&|?| |?|#|
| |&|?| |#|
Tablero en Z = 2
|&|?| | |#|
|#|?|?|!| |
|#|#|#|#|!|
```

- Tesoro:

```
Ingrese Movimiento: e
Felicitades!!! Has Encontrado el Tesotro
```

Resultados de la Partida

Los resultados de la Partida se mostraran de la siguiente forma:

```
--- Reporte de la Partida Actual ---
Nombre del Jugador: Player1
Tiempo Total de la Partida: 2006s
Total de Movimientos: 9
Puntuacion: 854
```

Posteriormente se mostrara las siguientes opciones:

```
1. Ver Reportes
2. Salir
Opcion: >> Error!!!: Debe Ingresar un Valor Numerico
Opcion: |
```

Reportes

Los reportes que se pueden consultar por partida jugada son:

```
1. Reporte de la Partida
2. Ubicacion del tesoro y trayectoria del jugador
3. Pistas encontradas y su distancia al tesoro
4. Enemigos enfrentados y trampas activadas
5. Tabla de posiciones con los mejores jugadores
6. Grafico de los arboles de enemigos y trampas
7. Salir
Opcion: |
```

1. Reporte de la Partida: Prácticamente es el mismo que se muestra cuando termina la partida en desarrollo

```
Opcion: 1

--- Reporte de la Partida Actual ---
Nombre del Jugador: Player1
Tiempo Total de la Partida: 2006s
Total de Movimientos: 9
Puntuacion: 854
```

2. Ubicación del tesoro y trayectoria del jugador

```
Opcion: 2
--- Ubicacion del Tesoro ---
Coordenada X: 0
Coordenada Y: 3
Coordenada Z: 0
```

```
--- Trayectoria del Jugador ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 1
Evento: Ha encontrado un Enemigo de nivel 132 y ha recibido 9 de damage.
Vida restante: 91
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 0
Evento: Ha encontrado una Trampa de nivel 131 y ha recibido 10 de damage.
Vida restante: 81
--- --- ---
Coordenada X: 1, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 0
Evento: Ha encontrado una Pista con el mensaje de: TIBIO
Vida restante: 81
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 0
Evento: No encontro nada en el camino
Vida restante: 81
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 1
Evento: No encontro nada en el camino
Vida restante: 81
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 3, Coordenada Z: 1
Evento: Ha encontrado una Posion y ha recuperado: 6 de salud
Vida restante: 81
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 2, Coordenada Z: 1
Evento: No encontro nada en el camino
Vida restante: 87
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 3, Coordenada Z: 1
Evento: No encontro nada en el camino
Vida restante: 87
--- --- ---
Coordenada X: 0, Coordenada Y: 3, Coordenada Z: 0
Evento: Ha encontrado el Tesoro
Vida restante: 87
--- --- ---
```

3. Pistas encontradas y su distancia al tesoro

```
Opcion: 3
--- Pistas Encontradas y su Distancia al Tesoro ---
Pista de Tipo: TIBIO, con Distancia de 2 pasos
```

4. Enemigos enfrentados y trampas activadas

```
Opcion: 4
--- Enemigos Enfrentados ---
Enemigo de Nivel: 132 con un Damage de 9
--- Trampas Activadas ---
Trampa de Nivel: 131 con un Damage de 10
```

5. Tabla de posiciones con los mejores jugadores: Para esta opción se mostrara lo siguiente

```
Opcion: 5
1. Ordenada por Puntos
2. Ordenada por Nombres
Opcion:
```

a. Tabla de posiciones Ordenada por Puntos

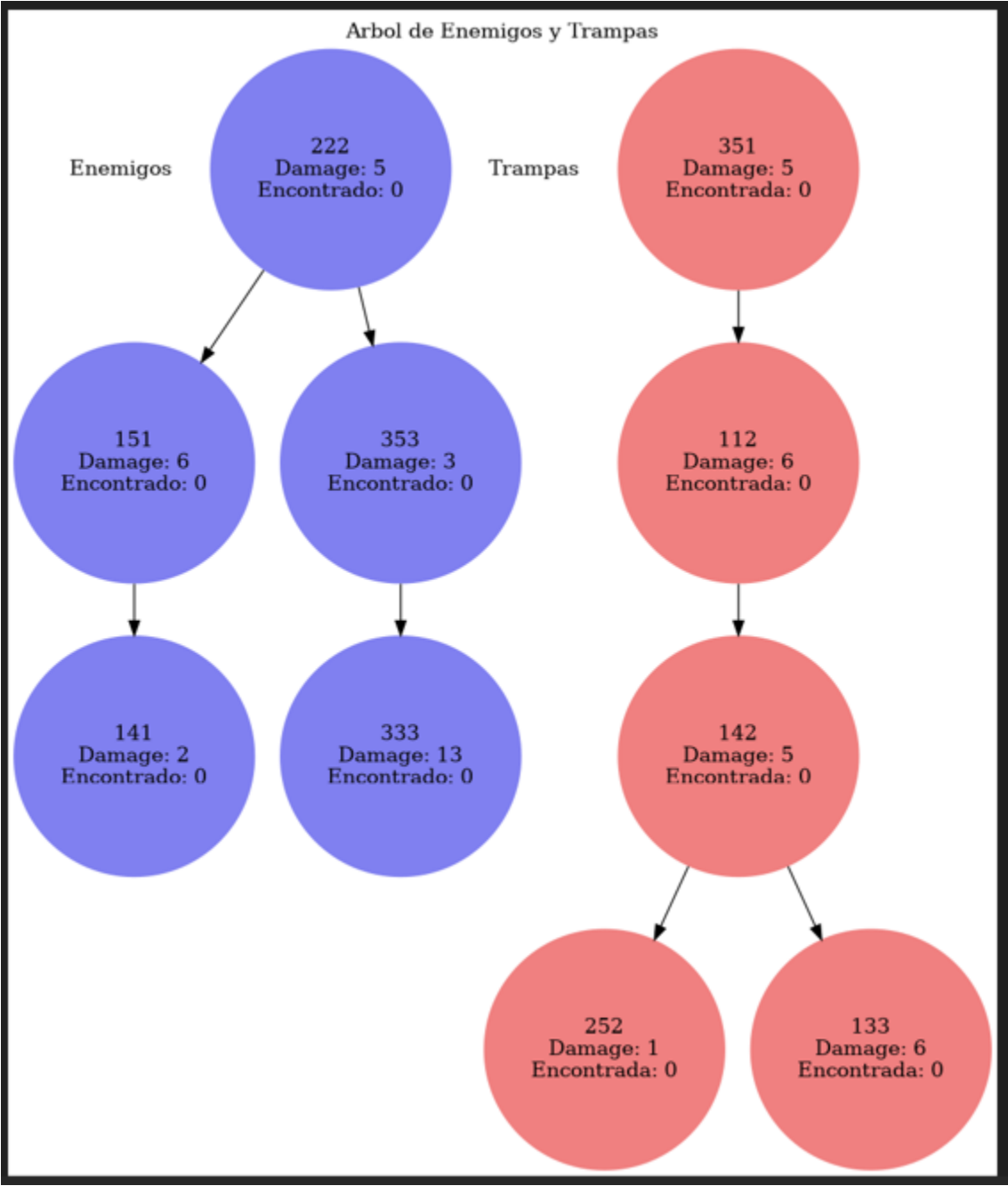
```
Opcion: 1
--- Historial de Partidas Ordenada por Puntos ---
1. Player1 -> 854 puntos, 9 movimientos -> 2006 s
2. Pablo Velasquez -> 89 puntos, 25 movimientos -> 0 s
3. Luis Cifuentes -> 57 puntos, 18 movimientos -> 0 s
4. Nery Rodas -> 26 puntos, 36 movimientos -> 0 s
```

b. Tabla de posiciones Ordenada por Nombres

```
Opcion: 2
--- Historial de Partidas Ordenada por Nombres ---
1. Luis Cifuentes -> 57 puntos, 18 movimientos -> 0 s
2. Nery Rodas -> 26 puntos, 36 movimientos -> 0 s
3. Pablo Velasquez -> 89 puntos, 25 movimientos -> 0 s
4. Player1 -> 854 puntos, 9 movimientos -> 2006 s
```

6. Gráfico de los árboles de enemigos y trampas

```
Opcion: 6
--- Reporte de los Graficos de los Arboles de Enemigos y Trampas ---
>> Reporte Generado!!!
```



7. Salir: Con esto se da por finalizado el juego

```
Opcion: 7
SALIENDO DEL JUEGO!!!
```