

# MANUAL DEL USUARIO

PACMAN 2.0

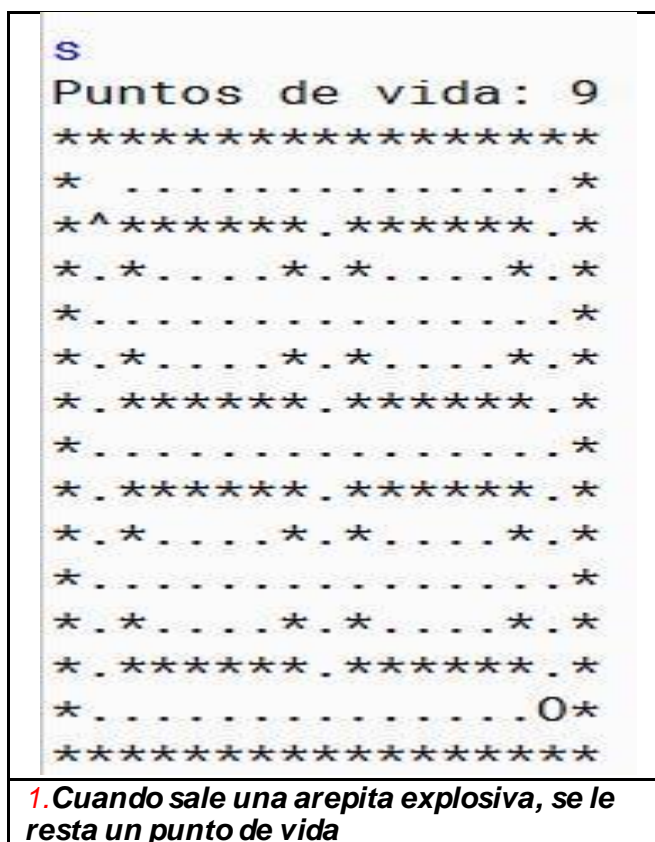
El programa Pacman 2.0 está diseñado para ser jugado por personas que entiendan sobre sus controles, por lo tanto, es lo primero que les enseñaremos en este manual.

1. Para mover el Pacman “^” hacia el lado derecho debes de oprimir la tecla “d” que se encuentra en la parte izquierda del teclado de tu ordenador.
2. Para mover el Pacman “^” hacia el lado izquierdo debes de oprimir la tecla “a” que se encuentra en la parte izquierda del teclado de tu ordenador.
3. Para mover el Pacman “^” hacia arriba debes de oprimir la tecla “w” que se encuentra en la parte izquierda del teclado de tu ordenador.
4. Para mover el Pacman “^” hacia abajo debes de oprimir la tecla “s” que se encuentra en la parte izquierda del teclado de tu ordenador.
5. Para terminar con el programa debes de oprimir la tecla “q” que se encuentra en la parte izquierda superior del teclado de tu ordenador, con esta tecla te retirarás de la partida.
6. Para accionar cada una de las teclas debes de oprimir luego la tecla “Enter” que se encuentra en la parte derecha del teclado de tu ordenador.



Aquí te describiremos algunas de las reglas que debes de tener en cuenta antes de hacer uso de nuestro programa.

1. Al iniciar la partida tienes el total de 10 puntos de vida, que se irán descontando a medida que te vas encontrando con las arepitas explosivas, que tienen un 50% de que te salga una.
  - 1.1 cuando el contador de los puntos de vida llegue a 0 termina el juego y pierdes
2. Si te encuentras con un muro "\*" debes de cambiar de dirección hacia donde se encuentre un pasillo " " si por el contrario sigues con esa dirección, perderás el turno.
3. Si llegas a la salida "O" ganarás el juego y se terminará el programa.
4. El laberinto cuenta con 15 filas y 17 columnas vacías.



d  
Fin del juego

```
a
Puntos de vida: 10
*****
*^.....*
* .***** .***** .*
* .* . . . * .* . . . * .*
* . . . . . . . . . *
* .* . . . * .* . . . * .*
* .***** .***** .*
* . . . . . . . . . *
* .***** .***** .*
* .* . . . * .* . . . * .*
* . . . . . . . . . *
* .* . . . * .* . . . * .*
* .***** .***** .*
* . . . . . . . . . O*
*****
```

```
*****
* .....*
* *****.*
* *.*.*.*.
* .....*
* *.*.*.*.
* *****.*
* .....*
* *****.*
* *.*.*.*.
* .....*
* *.*.*.*.
* *****.*
* .....^*
*****
```

Has ganado el juego, ¡felicita  
Fin del juego

### 3. Cuando llega al 0 y gana el juego

*****	
*^.....*	
*.*****.*****.*	
*.*.....*.*.....*.*	
*.....*	
*.*.....*.*.....*.*	
*.*****.*****.*	
*.....*	
*.*****.*****.*	
*.*.....*.*.....*.*	
*.....*	
*.*.....*.*.....*.*	
*.*****.*****.*	
*.....0*	
*****	
<b>4.Tablero Principal</b>	