

MANUAL DE USUARIO

Proyecto Pacman

Juan José Quintana y Dayana Arrieta

Universidad EAFIT - Medellín

Entrega 1

Versión 1 y 2

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.



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.

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.

4. El laberinto cuenta con 15 filas y 17 columnas vacías.

1. Cuando sale una arepita explosiva, se le resta un punto de vida

1.1. Cuando el jugador pierde sus vidas

2. Cuando el jugador sigue hacia un muro y no por el pasillo

3. Cuando llega al 0 y gana el juego

4. Tablero Principal

Versión 3

Esta versión tendrá una actualización que traerá nuevos modos y métodos de uso los cuales te explicaremos a continuación.

Así como en la versión número uno también podrás mover el pacman de la misma manera, interactuando con el teclado con las letras “w, a, s, d y enter” para ir arriba, izquierda, abajo y derecha respectivamente.

Las funciones agregadas en esta versión serán las siguientes:

1. Se encuentran dos fantasmas “F” esparcidos en dos puntos del tablero.
2. Estos fantasmas se moverán dos casillas por turno, mientras que el pacman se mueve una casilla por turno.
 - 2.1. Si el fantasma te tiene en línea de visión te empezará a perseguir.
3. Si uno de los fantasmas alcanza al jugador automáticamente perderá.

```
*****  
*^.....F*  
*.*****.*  
*.*.F..*.*.*.  
*.....*  
*.*...*.*...*.*  
*.*****.*  
*.....*  
*.*****.*  
*.*...*.*...*.*  
*.....*  
*.*...*.*...*.*  
*.*****.*  
*.....0*  
*****
```

1. Tablero junto a los fantasmas

[illegible]

2-2.1 Fantasmas moviéndose

```

Puntos de vida: 14
*****
*   ^.F.....*
*  *****.*
*.*F...*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.....*
*****

```

```

α
perdiste:(
perdiste:(
Fin del juego

```

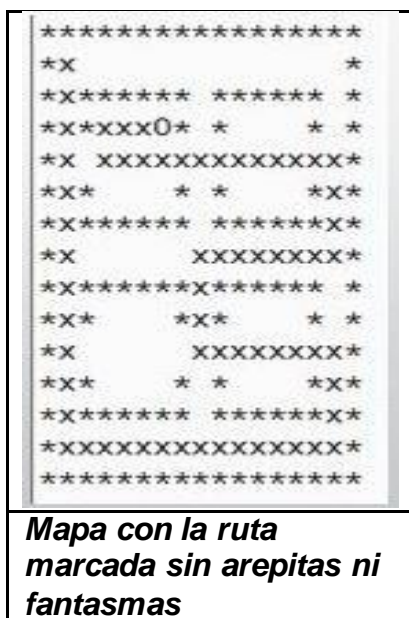
3. Cuando un fantasma toca al pacman

Versión 4

En esta versión te encontrarás algo diferente lo cual consiste en una automatización donde el usuario no interactúa directamente con el programa, solo disfruta de ver como el pacman “^” se mueve solo alrededor del mapa hasta llegar a la meta dejando un rastro como un “camino”.

Esta funcionalidad al no tener una interacción no necesitarás de un manual, pero si queremos describirte como se vería el mapa.

Como primera y una instancia instancia en el mapa no habrá ni fantasmas ni arepitas.



Puntos de vida: 14

```
*****
*   ^.F.....*
* *****.*
*.*F...*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.....*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.*.*.*.*.*.*
*.....0*
*****
```

a

```
perdiste:(
perdiste:(
Fin del juego
```

3.Cuando un fantasma
toca al pacman