

Manual de Usuario

1. Menú Principal

Al empezar el juego este es el menú que aparecerá y consta de dos opciones las cuales son 1. Iniciar juego y 2. Salir.

```
===== MENU PRINCIPAL =====  
1. Iniciar Juego  
2. Salir  
=====  
█
```

2. Iniciar Juego

Al ingresar la opción 1 se nos pedirá un nombre de usuario que debemos ingresar.

```
===== MENU PRINCIPAL =====  
1. Iniciar Juego  
2. Salir  
=====  
1  
Ingrese nombre de Usuario  
█
```

Luego se nos mostrará en pantalla tanto el nombre de usuario ingresado como el punteo obtenido por el momento.

```
Usuario: Elvis  
Punteo: 0  
- - - - -  
| 0      x |  
| x o @ x o x |  
|          x @ |  
|          o < |  
|      x @ x  |  
- - - - -
```

Al pasar por encima de un premio este desaparecerá y el punteo aumentará en 10

```
Usuario:  Elvis
Punteo:  10
- - - - -

|   o       x |
| x o @ x o x |
|           x @ |
|         <    |
|       x @ x   |
- - - - -
```

```
Usuario:  Elvis
Punteo:  30
- - - - -

|         < x |
| x  @ x o x |
|           x @ |
|           |
|       x @ x   |
- - - - -
```

El jugador habrá ganado la partida al terminar de comerse todos los premios que se encuentren en el tablero.

```
Usuario: Elvis
Punteo: 40
- - - - -
|           x |
| x  @ x < x |
|           x @ |
|           |
|       x @ x   |
- - - - -
FELICIDADES
HAS GANADO
```

El jugador habrá terminado la partida al pasar por encima de un fantasma

```
Usuario: Elvis
Punteo: 0
- - - - -
| o o o  x x |
|  x    o x |
|  @ <      |
| x    x x   |
|  x o  @ x |
- - - - -
Has Perdido
```

El jugador puede salirse de la partida actual presionando la tecla F que lo devolverá al menú principal

```
Usuario: Elvis
Punteo: 0
- - - - -

|      o o  |
|   x  o    |
| x    @  <  |
|   x      |
|      x x  |
- - - - -

F
===== MENU PRINCIPAL =====
1. Iniciar Juego
2. Salir
=====
```

3. Salir

Al ingresar la opción número 2 se nos mostrará un mensaje en pantalla que dirá "Vuelve pronto" indicándonos la finalización del programa.

```
===== MENU PRINCIPAL =====
1. Iniciar Juego
2. Salir
=====
2
Vuelve pronto
```