

MANUAL DE USUARIO ESCAPE DEL LABERINTOP

Menú Principal

1. JUGAR
2. CREAR MAPA:
3. REPORTES
4. VISUALIZAR MAPA
5. SALIR

En este menú debe seleccionar una opción ingresando el numero de la opción a la que desee ingresar.

Ejemplo:

Ingresar:

1

Al ingresar esta opción el programa lo lleva al apartado de Juego.

Ingresar:

2

Al ingresar esta opción el programa lo lleva al apartado de creación de mapas.

Ingresar:

3

Al ingresar esta opción el programa lo lleva al apartado de Reportes generales.

Ingresar:

4

Al ingresar esta opción el programa lo lleva al apartado de visualización de mapas.

Ingresar:

5

Al ingresar esta opción el programa se termina.

Juego

1. Elegir mapa.
2. Regresar al menú Principal

En este menú debe seleccionar una opción ingresando el numero de la opción a la que desee ingresar.

Ejemplo:

Ingresar:

1

Al ingresar esta opción el programa lo lleva al apartado de selección de mapa.

Ingresar:

2

Al ingresar esta opción el programa lo regresa al mena principal.

Elegir mapa

1. Mapa predeterminado
2. Mapa creado1
3. Mapa creado2
4.

En este apartado se le muestran los nombres de los mapas, tanto los creados como el mapa predeterminado.

Debe de ingresar el numero del mapa que en el que desea jugar.

Ejemplo:

Ingresar:

1

Al ingresar esta opción inicia el proceso del juego con el mapa Predeterminado.

Ingresar:

2

Al ingresar esta opción inicia el proceso del juego con el mapa seleccionado.

Proceso del Juego

Al inicial el juego se le muestran los comandos admitidos para poder interactuar con el programa.

- ORO_REQUERIDO: muestra la cantidad de oro necesario para salir del laberinto en esa específica salida.
- ORO: muestra la cantidad de oro que tiene el jugador
- MOVER <D>: mueve al jugador una casilla en la dirección indicada por <D>. La dirección puede ser N, S, E, O por ejemplo: MOVER E. Este comando siempre debe mostrar un mensaje indicando si se pudo realizar el movimiento.
- LEVANTAR: Indica si se pudo o no levantar oro. También se debe indicar la cantidad de oro levantado y la cantidad de oro del jugador.
- MIRAR: con este comando devuelve una vista 5x5 del mapa alrededor del jugador.
- SALIR: Si el jugador ejecuta este comando estando ubicado en la casilla S y tiene la cantidad suficiente de oro, entonces se informa al jugador que ha ganado y termina el juego. El programa debe regresar al menú de elección de mapa para jugar.

NOTA: Si el jugador ejecuta un comando que no puede completarse, como por ejemplo ejecutar LEVANTAR en una casilla que no es de oro, se le debe mostrar un mensaje indicando del fallo del comando pero el turno del jugador termina.

En el mapa existe un Boot que intentara atraparlo, debe evitar ser atrapado para no perder la partida.

Si ingresa un máximo de 3 comandos erróneos perderás el juego.

Debe conseguir oro suficiente durante la partida para poder ejecutar el comando salir en la casilla de salida y así lograr vencer el juego.

Cada vez que ingrese un comando ya sea que se complete o no, este te consumirá un turno.

Al terminar una partida, ya sea que haya ganado o perdido este le mostrara los reportes de la partida y lo regresara al Menú Principal.

CREAR MAPA

En este apartado deberá ingresar todos los datos que se le piden.

- Nombre del Mapa
- Cantidad de filas
- Cantidad de Columnas
- Ingrese los caracteres para generar el mapa.

Caracteres admitidos:

pared
J jugador
B boot
G Oro
S salida

REPORTES

En este apartado se mostraran los reportes generales del Juego.

- Mostrar la cantidad de veces que fue atrapado por el bot.
- Mostrar cantidad de partidas ganadas.
- Mostrar el promedio de oro por partida.
- Mostrar el promedio de movimientos por partida.
- Mostrar el mapa más jugado.
- Mostrar el mapa en el que más se ha perdido.

- Mostrar el mapa en el que más se ha ganado.
- Mostrar el total de mapas creados.

VISUALIZACIÓN

En este apartado seleccionas el mapa que quieres visualizar.

1. Mapa predeterminado.
2. Mapa creado1.
3. Mapa creado2.
4. ...

En este apartado se le muestran los nombres de los mapas, tanto los creados como el mapa predeterminado.

Ejemplo:

Ingresa:

1

Al ingresar esta opción se le muestra el mapa Predeterminado.

Ingresa:

2

Al ingresar esta opción se le muestra el mapa seleccionado.