

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Introducción a la Programación y Computación 1

Sección C Cat. Ing. Moisés Velásquez

Aux. José Hernández

Manual de Usuario

Inicio

```
D:\Desktop\IPC1_Practica3_
=====
MENU DE INICIO
1. Iniciar juego
2. Salir
=====
Inserte opcion: █
```

Se muestra un panel donde deberá de elegir una de las dos opciones introduciendo el numero correspondiente a la opción que desee.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL

Microsoft Windows [Version 10.0.19044.1586]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Desktop\IPC1_Practica3_202000774>D:/Users/Gerson/AppData/Lo
=====
MENU DE INICIO
1. Iniciar juego
2. Salir
=====
Inserte opcion: 2

Gracias

D:\Desktop\IPC1_Practica3_202000774>█
```

Si introduce el numero 2 el programa terminara mostrándole un mensaje.

```
Microsoft Windows [Version 10.0.19044.1586]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Desktop\IPC1 Practica3_202000774>D:/Users/Gerson/AppDat
=====
MENU DE INICIO
1. Iniciar juego
2. Salir
=====
Inserte opcion: 1

Inserte su nombre: █
```

Si se introduce el numero 1 le pedirá que ingrese su nombre.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL

-----
USUARIO: Gerson
PUNTEO: 0

-----
|          X X X O          |
|  @ X      <              |
|  X X X          @        |
|          X      X X      |
|  @          X      X      |
|  X          X @    @ X    |
|  X X O @    @    X    @  |
|  O                      O  |
|-----|

Movimiento: █
```

A continuación, le aparecerá un mapa, donde los símbolo de “X” corresponden a las paredes, los símbolos de “@” corresponden a fantasmas, los símbolos de “O” corresponden a los premios y el símbolo de “<” corresponde a pacman.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL

USUARIO: Gerson
PUNTEO: 10

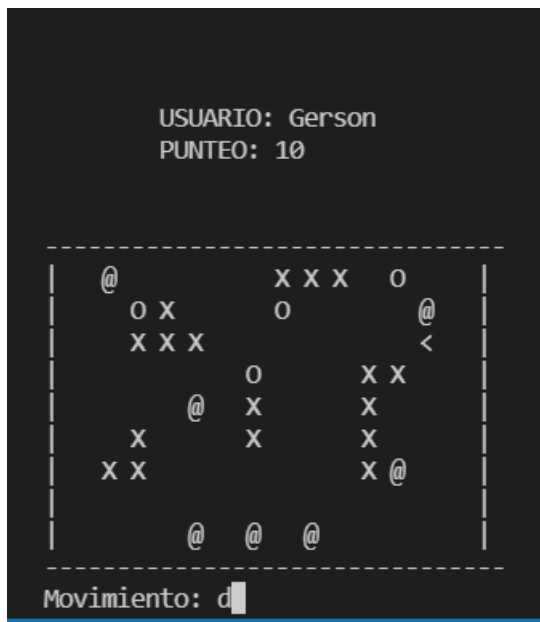
-----
|  @      X X X  O  |
|  O X      O      @  |
|  X X X      <      |
|                X X  |
|      @      X      |
|      X      X      |
|  X X      X      |
|                X @  |
|                |
|      @  @  @      |
|                |
-----

Movimiento: █
```

Su nombre de usuario se muestra en la parte superior, el puntaje que se acumula se muestra debajo del nombre. El puntaje se incrementa de 10 en 10, y cuando todos los premios se acaban el programa termina y muestra un mensaje.

Movimiento de Pacman

Las teclas que mueven el pacman hacia arriba, abajo, derecha e izquierda son las teclas de “w”, “s”, “d”, “a”, correspondientemente.



Para lograr mover al pacman se ingresa la letra en el mensaje que dice “Movimiento” y presionando Enter, de esta manera se moverá.

Si toca una pared correspondiente al símbolo “X”, mostrara un mensaje diciendo “pared” y terminando el programa.



```

USUARIO: Gerson
PUNTEO: 0

```

```

      @ X X X @
    X
  X X X      O
        O   X X
          X
        X
    X       X
  X X     X   O
< @      @
        O           O

```

```

intentalo de nuevo
-----
USUARIO: Gerson
PUNTEO: 0

  |               O X X X   @   |
  |      X               |   @   |
  |     X X X   @       |         |
  |           @          |         |
  |           X          |   X X   @ |
  |           X          |   X       |
  |      X      X       |   X       |
  |     X X   O   O     |   X @   < |
  | @               |         |
  | @               |         |
  |           O       |         |
  |               |         |
-----
Movimiento: █

```

```

USUARIO: Gerson
PUNTEO: 0

-----
      @ X X X @
    X
  X X X      O
    O        O X X
      X      X
      X      X
  X X      X O
  <      @
      @
    O        O
-----

Movimiento: f

D:\Desktop\IPC1_Practica3_202000774>

```