

Universidad de San Carlos de Guatemala

Introducción a la Computación y Programación

Ing. Hernán Véliz

Práctica 3

Manual de Usuario

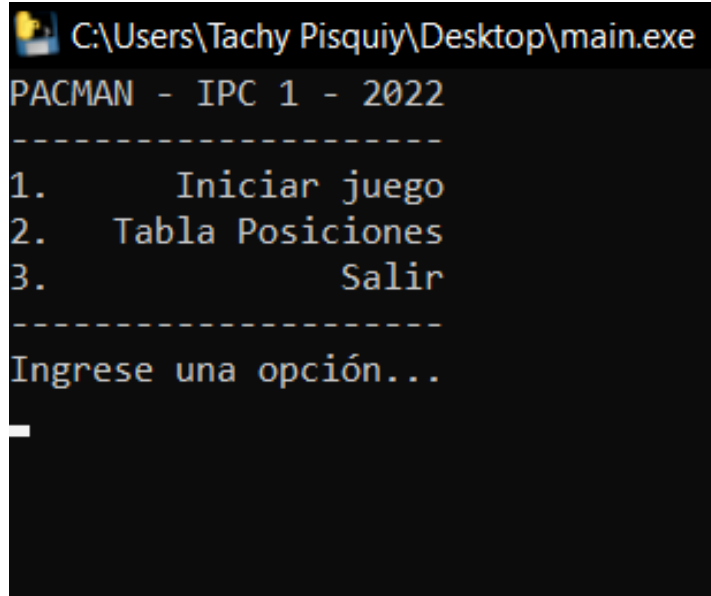
Ivan de Jesús Pisquiy Escobar

201901815

28/03/2022

En este manual el usuario podrá entender el uso del programa y cómo usarlo.

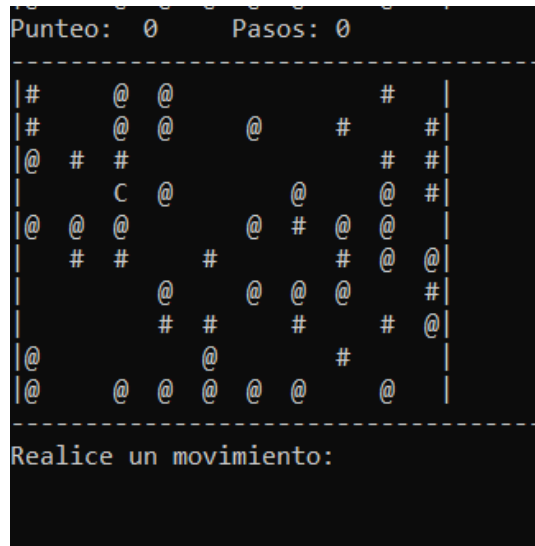
1. Menú Principal



```
C:\Users\Tachy Pisquiy\Desktop\main.exe
PACMAN - IPC 1 - 2022
-----
1.      Iniciar juego
2.      Tabla Posiciones
3.              Salir
-----
Ingrese una opción...
_
```

Esta parte de nuestro programa, será el menú principal, dándonos 3 opciones a elegir, “1” para poder iniciar nuestro juego, “2” donde el usuario podrá ver la tabla de posiciones en base a quién ha realizado más pasos y “3” para salir y terminar el programa.

2. Inicio de Juego



Una vez el juego ha comenzado, nos mostrará un tablero con nuestro jugador en una posición aleatoria en el tablero con paredes en distintas partes y comida repartidas de diferente posición en cada juego. El jugador podrá moverse utilizando las teclas “w” o “68” para mover el jugador hacia arriba, “d” o “6” para moverlo a la derecha, “s” o “2” para moverlo hacia abajo o “a” o “4” hacia la izquierda y si el jugador llega a uno de los bordes, este será transportado al otro lado del borde según su dirección.

El jugador se podrá encontrar con distintos íconos donde “@” será la comida que cada vez que pasemos por esta, el jugador recibirá 5 puntos y si el jugador llega a 40 puntos, el juego dará por concluido guardando también el número de pasos que el jugador dio durante la partida. Este también se podrá encontrar con el ícono “#” representando paredes, donde el jugador no podrá avanzar más si se encuentra con uno de estos.

3. Tabla de Posiciones:

```
PACMAN - IPC 1 - 2022
-----
1.      Iniciar juego
2.      Tabla Posiciones
3.              Salir
-----
Ingrese una opción...
2
Todavía no está hecho, lo siento.
La tabla de posiciones es:
1. Jose 30
2. Ivan 16
3.      0
4.      0
5.      0
PACMAN - IPC 1 - 2022
```

Según la segunda opción, nos mostrará la tabla de posiciones según el número de pasos que el jugador ha dado y organizándolos de mayor a menor en forma descendente, este guardara los datos de como máximo, 5 jugadores.