

# **Manual Usuario**

Estructura de datos  
proyecto 1

## **INTRODUCCIÓN**

Juego basado en un tablero tridimensional, representado mediante niveles o capas, y cada nivel tendrá filas y columnas.

Un jugador explora este tablero en busca de un tesoro oculto mientras enfrenta desafíos como enemigos, trampas y pistas que indican la cercanía del objetivo.

# GUIÁ PARA JUGAR

Pagina inicial:

Aquí se encontrara el menú principal, con tres opciones, la cuales se explicaran mas adelante.

```
.....  
          1. inciar partida  
          2. ver reporte de partidas  
          3. Salir  
.....  
Ingrese una opcion aqui:
```

Iniciar partida:

En este apartado se comenzara una nueva partida.

**1. Ingresar nombre:** Deberá de ingresar su nombre

```

.....
                          Ingrese su nombre por favor
.....

```

**2. Ingresar tamaño de tablero:** Deberá ingresar el tamaño deseado.

```

.....
Ingrese en tamaño de su tablero(esteste numero sera el numero de filas y columnas)
(Tamaño minimo aceptado es de 2)
.....
4

```

**3. Menú partida:** Este menú se mostraran datos del jugador, el tablero, done también tendrá las opciones para moverse en la 6 direcciones.

```
.....
Vida: 100| Nombre: Mi nombre
Movimeintos hechos: 0
.....

Nivel : 1

■ ■ EE CALIENTE
■ ■ XX ■
EE ■ ■ ■
■ ■ ■ ■

Nivel : 2

TT ■ ■ EE
■ ■ ■ TT
TT ■ ■ ■
■ FRI0 ■ ■

Nivel : 3

■ TT ■ PR
■ ■ ■ ■
■ EE JJ ■
■ ■ ■ ■

Nivel : 4

■ ■ ■ ■
PR ■ ■ ■
FRI0 ■ PR ■
■ ■ ■ ■

.....
→d.Derecho
→a.izquierda
↑w.adelante
↓s.atras

-----
↑q.arriba
↓e.abajo
.....
Elija su movimiento:
█
```

4. **Encontrar un enemigo:** Si encuentra un enemigo se le notificara al jugador de cuando daño le ha hecho, y cuanta vida le queda.

```
.....
                        Que mal, te has encontrado un enemigo!!!
                        (Presione enter para continuar)
.....
Daño hecho: 48| vida restante: 52
□
```

5. **Encontrar una trampa:** Si encuentra una trampa se le notificara al jugador de cuando daño le ha hecho, y cuanta vida le queda.

```
.....
                        Que mal, te has encontrado una trampa!!!
                        (Presione enter para continuar)
.....
Daño hecho: 48| vida restante: 4
```

6. **Encontrar una poción de recuperación:** Esta poción le dará o regenerara un poco de vida del jugador.

```
.....
                        Que bien, te has encontrado una pocion!!!!
                        (Presione enter para continuar)
.....
vida recuperada: 4| vida: 60
```

7. **Encontrar una pista:** Una pista no puede decir que el tesoro esta en una capa distinta(azul,frio), en la misma capa(amarillo,tibio), o a un cuadro de distancia(rojo,caliente).

```
.....
                        Que bien, te has encontrado una pista!!!
                        (Presione enter para continuar)
.....
La pista nos dice: TIBIO
```

8. **Encontrar el tesoro:** Si el jugador encuentra el tesoro se le notificara y finalizara la partida.

```
.....
                        Que bien, te has encontrado el tesoro!!!
                        eres todo un explorador
.....
                        Datos de la partida
Vida: 60| Nombre: Mi nombre
Movimeintos hechos: 17| Puntos: 23
Tiempo de partida: 463 segundos
.....
```

9. **Encontrar la muerte:** Si el jugador se queda sin viida se le notificara y finalizara la partida.

```
.....
                        Que mal, has perdido la vida!!!
                        en otra vida lo lograras
.....
                        Datos de la partida
Vida: 0| Nombre: mi nombre
Movimeintos hechos: 26| Puntos: 15
Tiempo de partida: 39 segundos
.....
```

**10. Reporte de partida finalizada:** Este reporte, da información del jugador, como de la partida, datos como su nombre, sus puntos obtenidos, el tiempo de la partida, pistas, enemigo y trampas, etc.

```

REPORTE
DE LA PARTIDA
::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
                        Datos del jugador
Nombre: Mi nombre
Movimeintos hechos: 7
Puntos: 57
Tiempo de partida: 627 segundos

-----
                        Datos del tesoro

La ubicacion del tesoro es:

        Fila: 2
    Columna: 3
        capa: 1

-----
                        Este fue tu recorrido

|(3,3,3)-(3,2,3)| movimiento hacia Izquierda(-)
|(3,2,3)-(2,2,3)| movimiento hacia Adelante(+)
|(2,2,3)-(1,2,3)| movimiento hacia Adelante(+)
|(1,2,3)-(1,2,2)| movimiento hacia Abajo(↓)
|(1,2,2)-(1,2,3)| movimiento hacia Arriba(↑)
|(1,2,3)-(1,2,2)| movimiento hacia Abajo(↓)
|(1,2,2)-(1,1,2)| movimiento hacia Izquierda(-)

-----
                        Pistas encontradas

La lista de pistas está vacía.

-----
                        Enemigos encontradas

Enemigo numero 1
Ubicacion: |(323)|
Daño: 48

-----
                        Trampas encontradas

Trampa numero 1
Ubicacion: |(321)|
Daño: 48

-----
                        Diagramas de arbol Enemigo

nivel 1 | 3
Imagen del árbol generada exitosamente como arbol.png

-----
                        Diagramas de arbol Trampas

nivel 1 | 3
Imagen del árbol generada exitosamente como arbol.png

-----
                        Raking de partida segun su puntuacion

No.01 | nombre: Mi nombre |puntos: 57 |timepo de partida: 627 segundos |cantidad de movimeintos: 7

```

**Ver reporte de partidas:** En esta sección podrá ver el registro de partidas ordenada por puntuaciones, o bien cargar un archivo con partidas pasadas.

- **Menu:**

```
.....
                                REPORTES DE PARTIDA JUGADAS
                                1.Cargar archivo csv
                                2.Ver reporte de partidas
                                3.Regresar
.....
Ingrese su opcion aqui:█
```

- **Cargar Reportes:** El usuario podrá cargar un archivo csv con datos de partidas anteriores.

**1. Ingresar ruta:** El usuario deberá de ingresar la ruta del archivo.

```
.....
                                Ingrese la ruta de su archivo-
                                (pege la ruta de su archivo csv)
.....
Ingrese aqui:█
```

**2. Datos reconocidos:** El sistema le mostrara los datos reconocidos en el archivo.

```
.....
                                Datos encontrados
                                (Presione enter para continuar)
.....
Ana Gómez,78,120,43
Luis Fernández,56,98,39
Carla Ruiz,90,150,58
Pedro Martínez,45,110,28
Lucía Navarro,100,200,55
Marta Ortega,67,89,36
José Romero,0,60,41
Elena Vargas,34,70,47
Tomás Herrera,82,140,53
Sara Molina,23,55,30
Diego Castro,59,130,59
Noelia Paredes,0,40,29
Mario Delgado,87,170,52
Patricia León,32,65,26
Iván Peña,44,95,38
Raquel Ramos,73,125,46
Alberto Salinas,61,105,35
Carmen Cordero,50,85,24
David Lozano,99,190,57
Sandra Fuentes,0,30,21
Hugo Barrera,28,60,48
Isabel Cabrera,96,160,54
Manuel Espinoza,40,75,33
Teresa Aguirre,77,145,45
Andrés Valverde,15,50,22
```

- **Mostrar registros:** Mostrara un registro de partidas pasadas por puntuación, estos incluyen las partida jugadas e partidas ingresadas por medio un archivo.

```

:~::~
                Partidas encontrados
                (Presione enter para continuar)
:~::~
No.01 | nombre: Lucía Navarro |puntos: 100 |timepo de partida: 200 segundos |cantidad de movimeintos: 55
No.02 | nombre: David Lozano |puntos: 99 |timepo de partida: 190 segundos |cantidad de movimeintos: 57
No.03 | nombre: Isabel Cabrera |puntos: 96 |timepo de partida: 160 segundos |cantidad de movimeintos: 54
No.04 | nombre: Carla Ruiz |puntos: 90 |timepo de partida: 150 segundos |cantidad de movimeintos: 58
No.05 | nombre: Mario Delgado |puntos: 87 |timepo de partida: 170 segundos |cantidad de movimeintos: 52
No.06 | nombre: Tomás Herrera |puntos: 82 |timepo de partida: 140 segundos |cantidad de movimeintos: 53
No.07 | nombre: Ana Gómez |puntos: 78 |timepo de partida: 120 segundos |cantidad de movimeintos: 43
No.08 | nombre: Teresa Aguirre |puntos: 77 |timepo de partida: 145 segundos |cantidad de movimeintos: 45
No.09 | nombre: Raquel Ramos |puntos: 73 |timepo de partida: 125 segundos |cantidad de movimeintos: 46
No.10 | nombre: Marta Ortega |puntos: 67 |timepo de partida: 89 segundos |cantidad de movimeintos: 36
No.11 | nombre: Alberto Salinas |puntos: 61 |timepo de partida: 105 segundos |cantidad de movimeintos: 35
No.12 | nombre: Diego Castro |puntos: 59 |timepo de partida: 130 segundos |cantidad de movimeintos: 59
No.13 | nombre: Luis Fernández |puntos: 56 |timepo de partida: 98 segundos |cantidad de movimeintos: 39
No.14 | nombre: Carmen Cordero |puntos: 50 |timepo de partida: 85 segundos |cantidad de movimeintos: 24
No.15 | nombre: Pedro Martínez |puntos: 45 |timepo de partida: 110 segundos |cantidad de movimeintos: 28
No.16 | nombre: Iván Peña |puntos: 44 |timepo de partida: 95 segundos |cantidad de movimeintos: 38
No.17 | nombre: Manuel Espinoza |puntos: 40 |timepo de partida: 75 segundos |cantidad de movimeintos: 33
No.18 | nombre: Elena Vargas |puntos: 34 |timepo de partida: 70 segundos |cantidad de movimeintos: 47
No.19 | nombre: Patricia León |puntos: 32 |timepo de partida: 65 segundos |cantidad de movimeintos: 26
No.20 | nombre: Hugo Barrera |puntos: 28 |timepo de partida: 60 segundos |cantidad de movimeintos: 48
No.21 | nombre: Sara Molina |puntos: 23 |timepo de partida: 55 segundos |cantidad de movimeintos: 30
No.22 | nombre: Andrés Valverde |puntos: 15 |timepo de partida: 50 segundos |cantidad de movimeintos: 22
No.23 | nombre: José Romero |puntos: 0 |timepo de partida: 60 segundos |cantidad de movimeintos: 41
No.24 | nombre: Noelia Paredes |puntos: 0 |timepo de partida: 40 segundos |cantidad de movimeintos: 29
No.25 | nombre: Sandra Fuentes |puntos: 0 |timepo de partida: 30 segundos |cantidad de movimeintos: 21

```

- **Regresar:** Vuelve al menú principal.

**Salir:**

En esta opción saldrá del programa.



## SERVICIO AL CLIENTE

### Requerimiento de instalación:

- mínimo, procesador i3.
- mínimo, una Gb 1 de ram.

### Información de contacto:

- Desarrollador: Juan Carlos Rodríguez López
- contacto: [juanrodriguez202231970@cunoc.edu.gt](mailto:juanrodriguez202231970@cunoc.edu.gt)