



ESCAPE DEL LABERINTO

Manual de Usuario

PREPARACIÓN:


Antes de empezar a Jugar es importante que tenga presente algunos aspectos importantes con respecto a la estructura del Juego para que pueda interactuar con el juego de mejor manera.

COMANDOS:

Son palabras reservadas para el Jugador que le van a permitir interactuar con el juego. Tome en cuenta que los comandos pueden ser escritos en mayúscula o minúscula siempre y cuando se respete su estructura.

- **MOVER-A:** Este comando le permite al Jugador poder moverse dentro del laberinto y debe escribir la palabra MOVER seguido de la letra A, D, S, W para poder moverse. Recuerdo poner – en medio la palabra MOVER y la letra.
- **MIRAR:** Este comando le permite al Jugador visualizar un fragmento del mapa de dimensiones 5x5.
- **ORO:** Este comando le permite al Jugador poder ver la cantidad de oro que lleva acumulado durante el juego.
- **SALIDA:** Este comando solo se podrá ejecutar cuando se encuentre en la casilla S y tenga la cantidad de oro suficiente para salir.
- **LEVANTAR:** Este comando le va permitir al Jugador levantar el Oro que este ubicado dentro del mapa.
- **NO:** Este comando le permite al Jugador dar la orden de no levantar el ORO del mapa si así lo desea.
- **ORO_REQUERIDO:** Este comando le permite al Jugador ver la cantidad de oro que necesita para salir y ganar.

Es muy importante que tome en cuenta que cualquier otro comando ingresado que no sea ninguno de los antes mencionados, se le restara una cantidad de Oro al Oro que tenga acumulado en ese momento, y si ingresa 3 comandos de manera errónea perderá el juego.





CASILLAS:

Son símbolos dentro del mapa que en conjunto forman el laberinto, siendo estos símbolos los siguientes:

- **CASILLA J:** Esta casilla indica la ubicación del Jugador dentro del mapa.
- **CASILLA B:** Esta casilla indica la ubicación del Bot dentro del mapa y el del cual el jugador tiene que huir ya que si lo atrapa se pierde el juego.
- **CASILLA G:** Esta casilla es de Oro y el Jugador lo puede recoger utilizando el comando LEVANTAR.
- **CASILLA O:** En esta casilla se puede mover tanto el Jugador como el Bot y no se realiza ninguna acción.
- **CASILLA #:** Esta casilla representa una pared que ni el jugador ni el Bot pueden pasar.
- **CASILLA S:** Esta casilla es la Salida del Laberinto, pero solo puede salir si se tiene la cantidad de Oro necesaria.

CREAR MAPA:

Esta opción le da la oportunidad al Jugador de poder crear su propio mapa, como él desee, pero respetando su estructura, es decir que para su elaboración solo se pueden utilizar los símbolos expresados en el apartado de CASILLAS cualquier otro símbolo no será entendido por el Juego y por lo tanto no a poder Jugar su mapa con absoluta eficacia.

Es importante que tome en cuenta que el mapa debe ser de dimensiones de por lo menos 6x6 y que el modo de rellenar los espacios será de izquierda a derecha por fila.

Ejemplo: Si ingresáramos los siguientes valores a un mapa de dimensiones 2x2 el mapa ser vería así:

#		# G
G	→	O S
O		
S		

También es importante que cuide que la cantidad de Oro que pida para salir del laberinto sea la menor a la cantidad de Oro dentro del mapa para así garantizar que se pueda Ganar, recordando que puede perder Oro si el comando que ejecuta no es el correcto.





JUGAR:

En esta opción el Jugador va poder jugar el mapa que desee, pero debe tener en cuenta que hay una sola forma de ganar, pero varias de perder siendo estas:

Para Ganar el Jugador debe estar en la casilla de S contar con la cantidad de Oro necesaria para poder ejecutar el comando SALIDA y poder Ganar.

Para Perder existen 2 formas, la primera es si el Jugador es atrapado por el bot y la segunda es si el Jugador ingresa 3 comandos inexistentes se forma consecutiva.

REPORTES:

En esta parte del menú el jugador puede ver las estadísticas de cada juego y ver cómo ha sido su rendimiento.

VISUALIZAR:

Al seleccionar esta opción el Jugador va poder tener una vista completa del mapa principal o del mapa creado por el Jugador, cabe aclarar que el Jugador solo podrá ver el mapa no jugarlo, eso se hará en la opción de Jugar.

SALIR:

Al seleccionar esta opción el juego termina y se cerrara el programa por ende para volver a jugar debe volver a cargar el juego.

