

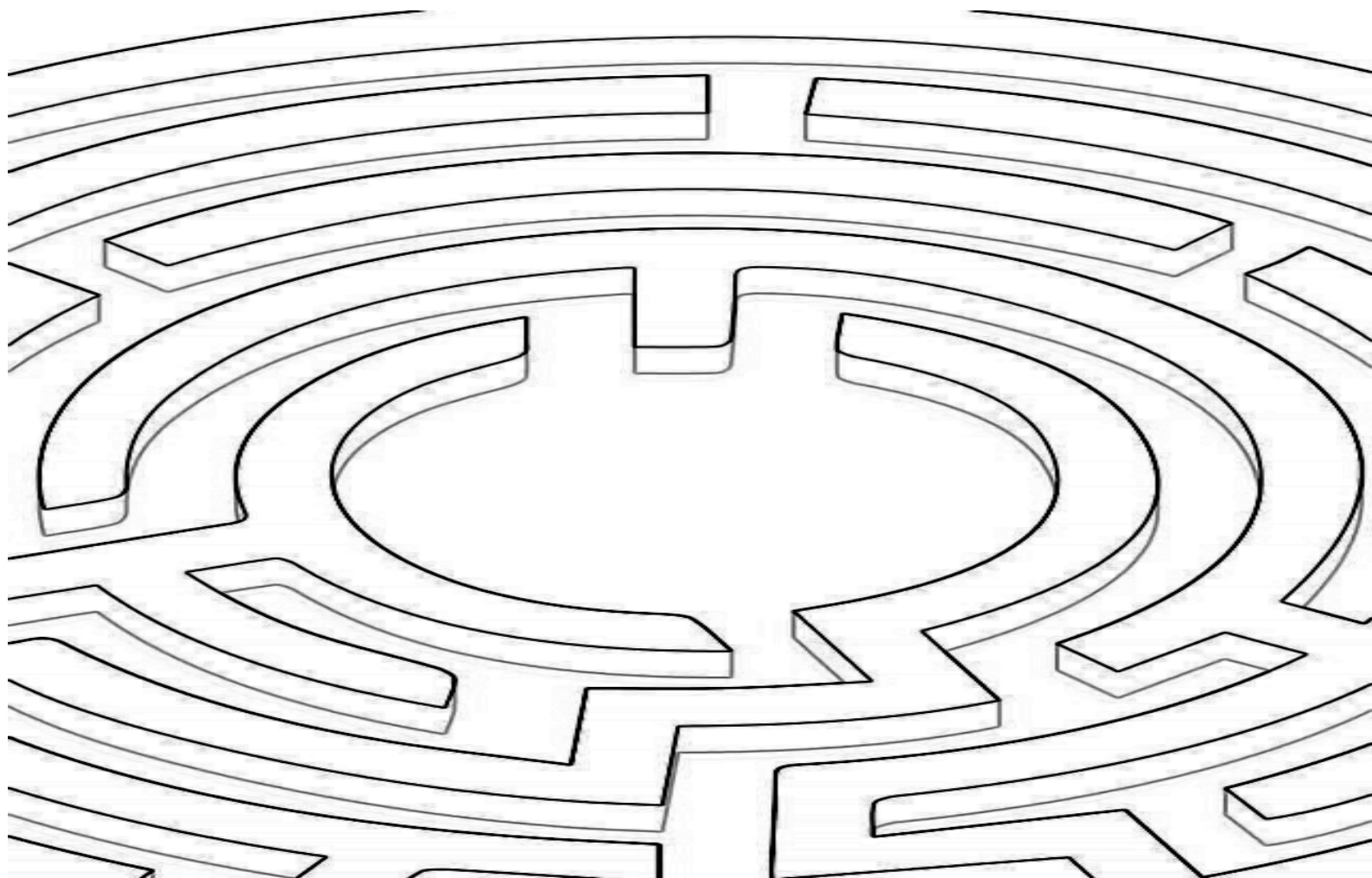
**Universidad de San Carlos
Centro Universitario de Occidente
División de Ciencias de la Ingeniería
Gerardo José Tzic Tzul
202130050**



Manual de Usuario Laberinto

En el presente manual se pretende darle a conocer al usuario una guía el cual le será de ayuda en su paso por el laberinto además de darle a conocer las reglas de juego y algunas otras curiosidades con las que se topará en el transcurso de su paso por el laberinto.

Bienvenido aventurero
¿Estás listo?



Antes de empezar debes saber que esta aplicación está diseñada para ejecutarse solamente por consola así que para iniciar a jugar debes iniciarlo a través de una, lo hacer de la siguiente manera.

Abres una terminal desde la ubicación del archivo .jar seguidamente ejecutas el siguiente comando “ java -jar Laberinto.java-1.0-SNAPSHOT.jar” una vez hecho esto el juego se iniciara automáticamente.

Ahora si, sigamos con las instrucciones

Una vez iniciada la ejecución del juego te topará con un menú el cual te llevará a distintos lugares, veamos cuáles son:

1) Jugar: Si selecciona esta opción te llevará a la sala de juegos que está conformado por 3 modos de juegos los cuales son: principiante, intermedio y avanzado tú eliges en qué modo deseas jugar.

2) Crear Mapa: En este apartado te llevará a un constructor con el cual puedes construir tu propio laberinto.

3) Reportes: En este apartado encontraras una serie de estadísticas sobre el juego en general

Bien, ahora que sabes cómo está conformado el menú principal, debes conocer también los distintos tipos de casillas que existen en el laberinto también debes saber que representan cada uno de los caracteres esto te ayudará a comprender mejor el juego:

Tipos de Casillas:

1. Casilla J: esta es una de las Casillas más importantes, en este se representa tu ubicación además con esta casilla podrás ver el avance que vayas obteniendo a lo largo del juego.
2. Casilla B: esta casilla representa la ubicación del Bot el cual tratara incansablemente de atraparte, no lo permitas.
3. Casilla G: esta casilla representa el oro el cual puedes elegir la acción que desees (si recogerlo o continuar tu camino).
4. Casilla O: esta casilla representa una casilla vacía por el que te puedes mover libremente.
5. Casilla S: Representan las salidas del laberinto a las que debes llegar para poder ganar
6. Casilla #: Estas representan las paredes del laberinto.

Una vez conocidas las casillas, nos daremos paso a los controles.

Para moverte entre casillas debes usar los siguiente:

1. Para ir hacia Arriba, debes usar la letra **N**.
2. Para ir hacia Abajo debes usar la letra **S**.
3. Para ir a la Derecha debes usar la letra **E**.
4. Para ir a la Izquierda debes usar la letra **O**.

Recuerda que solo puedes avanzar una casilla a la vez y si la casilla a la que te mueves es una casilla a la cual no puedes acceder pierdes turno.

Importante: Cada modo de juego tiene una cantidad de oro requerida para ganar y sin esta no podrás abandonar el juego hasta que lo hayas conseguido.

Crear Mapa: En este apartado del menú, podrás iniciar un nuevo mapa completamente re-diseñado por ti, en el que escogerás el número de oro, la ubicación de los mismos, la ubicación de las paredes, las casillas vacías, la ubicación de las salidas y la ubicación del Bot.

Reportes: En este apartado podrás encontrar un conteo del total de oro recolectado, así como la cantidad de veces en las que has intentado salir, la cantidad de veces que fuiste atrapado por el Bot.

Adicional también encontraras un reporte general en el que encontraras el número de partidas ganadas, el número de partidas perdidas además del promedio de oro recolectado, el mapa más jugado, el mapa en el que más se a perdido y en el que más se a ganado y el total de mapas creados.

Una vez sabido de la funcionalidad del programa, te decimos:

“Que comience el juego”

Suerte en tu travesía.

