

Practica 1

Manual de Usuario

Introducción a la Programación 1

Joshua David

Osorio Tally

202110773

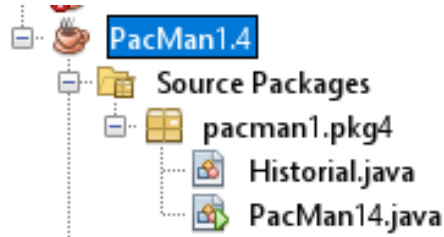


Tabla de contenido

Practica 1	1
Manual de Usuario	1
Ingreso al juego en consola:	3
Menú de opciones:	3
Jugar:.....	3
Movimientos en el tablero:.....	4
Sistema de Puntajes:.....	5
Acceder al Historial de Partidas:	5
Detener el Juego:	6

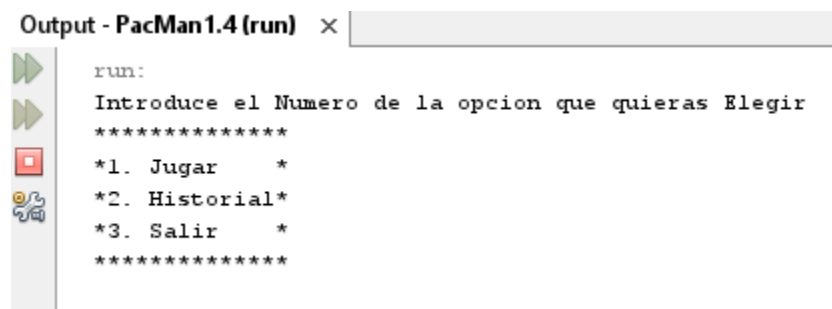
Ingreso al juego en consola:

Debe abrir el package en donde se encuentra el juego y ejecutarlo.



Menú de opciones:

Al correr el juego aparecerá el menú de opciones en el cual podrá elegir entre Jugar, acceder al Historial o Salir del juego. Para escoger una deberá teclear el numero de la opción y presionar la tecla Enter.



Jugar:

Al momento de seleccionar la opción jugar, se desplegarán textos que pedirán su nombre, edad y las dimensiones del tablero que desea para jugar, a las cuales solo deberá ingresar lo que se le vaya pidiendo, tomando en cuenta que en las opciones de edad y dimensiones del tablero se aceptan SOLAMENTE NUMEROS.

Movimientos
tablero:

```
Escriba su Nombre de Jugador
Joshua
Escriba su Edad
18
Escribir Cantidad de Filas Deseadas (Mimmo 8)
10
Escribir Cantidad de Columnas Deseadas (Minimo 8)
15
```

en el

Una vez seleccionadas las dimensiones del tablero, aparecerá lo siguiente:

```
Su posición inicial es de: (1 , 5)
Cantidad de Movimientos:0
Su puntaje inicial es de: (10)puntos
*****
* * V * * *
* **** *
* ** * * *
* * $ * * *

* * * * *
* * * * *
** * * @ *
* # * * *
*****
Ingrese su movimiento
```

Se dibujará su tablero indicando la cantidad de movimientos realizados y los puntos acumulador, siendo la “V” su PacMan con el cual usted podrá moverse con las siguientes teclas:

W = Movimiento hacia arriba

S = Movimiento hacia abajo

A = Movimiento hacia la izquierda

D = Movimiento hacia la derecha

Tome en cuenta que para moverse, deberá teclear la letra de la dirección que desea moverse seguido de la tecla Enter, y así sucesivamente.

Sistema de Puntajes:

Su puntuación inicial será de 10 puntos, los cuales podrá aumentar o disminuir según los símbolos que coma con el PacMan. Los símbolos que encontrará en el tablero son los siguientes:

- \$ = Aumenta 15 puntos
- @ = Aumenta 10 puntos
- # = Quita 10 puntos

Si su puntuación llega a 100 puntos, usted ganará el juego, pero si disminuye a 0 puntos, usted perderá el juego.

También existe la posibilidad de parar el juego antes de alcanzar el máximo o mínimo de puntos, y es mediante la tecla “m”. Esto detendrá el flujo de la partida y lo regresará al menú principal.

Acceder al Historial de Partidas:

Una vez terminada una partida regresará al menú en donde podrá acceder la historial de jugadores, en donde se almacenan todas las partidas jugadas durante la ejecución del juego.

Para acceder al Historial tendrá que teclear la tecla 2 seguido de la tecla Enter, y aparecerá de la siguiente manera:

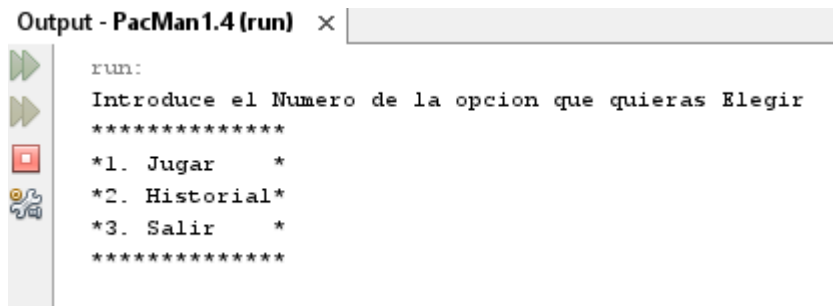
```

=====
Historial de Jugadores
=====
=====
Nombre de Jugador: Joshua
Edad de Jugador:18
Cantidad de Puntos: 40
Movimientos Totales: 86
=====
=====
Nombre de Jugador: Carlos
Edad de Jugador:15
Cantidad de Puntos: 40
Movimientos Totales: 101
=====

```

Detener el Juego:

Cuando termine las partidas, usted regresará al menú de opciones en donde podrá teclear 3 seguido de un Enter para detener toda la aplicación



```

Output - PacMan1.4 (run) x
run:
Introduce el Numero de la opcion que quieras Elegir
*****
*1. Jugar      *
*2. Historial*
*3. Salir      *
*****

```