



KEVIN ESTUARDO PALACIOS
QUIÑONEZ

MANUAL DE USUARIO

201902278



Indice

I. Introducción

II. Requerimientos

III. Opciones del Sistema

IV. Manejo del Sistema

1. Introducción

Objetivos

Otorgar a todos aquellos estudiantes y auxiliares que quieran realizar un juego de pacman, para así entiendan el entorno de las listas en Python.

II. Requerimientos

Requisitos de Hardware

P

- Computadora de Escritorio o Portatil.
- Mínimo 8GB de Memoria RAM.
- 10 GB Disponibles del Disco Duro.
- Procesador Intel Core i3 o superior.
- Procesador a 64 bits.
- Pantalla con Resolución Gráfica de 1024*768 píxeles

Requisitos de Software

- Tener Instalado Windows 7 o Superior.
- Tener Instalado Visual Studio Code.
- Tener Instaladas las extensiones de Python: Polacode, Prettier- Code formatter, Pylance, Python.

III. Opciones del Sistema

```
PACMAN---IPC 1-----2022
-----
1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR
-----
INGRESE UNA OPCION...
```

1.INICIAR JUEGO

Comienza el juego, a Divertirse :D.

2. TABLA POSICIONES

Se muestran los 3 primeros lugares.

3. SALIR

Finaliza el juego.

IV. Manejo del Sistema

1. Iniciar Juego

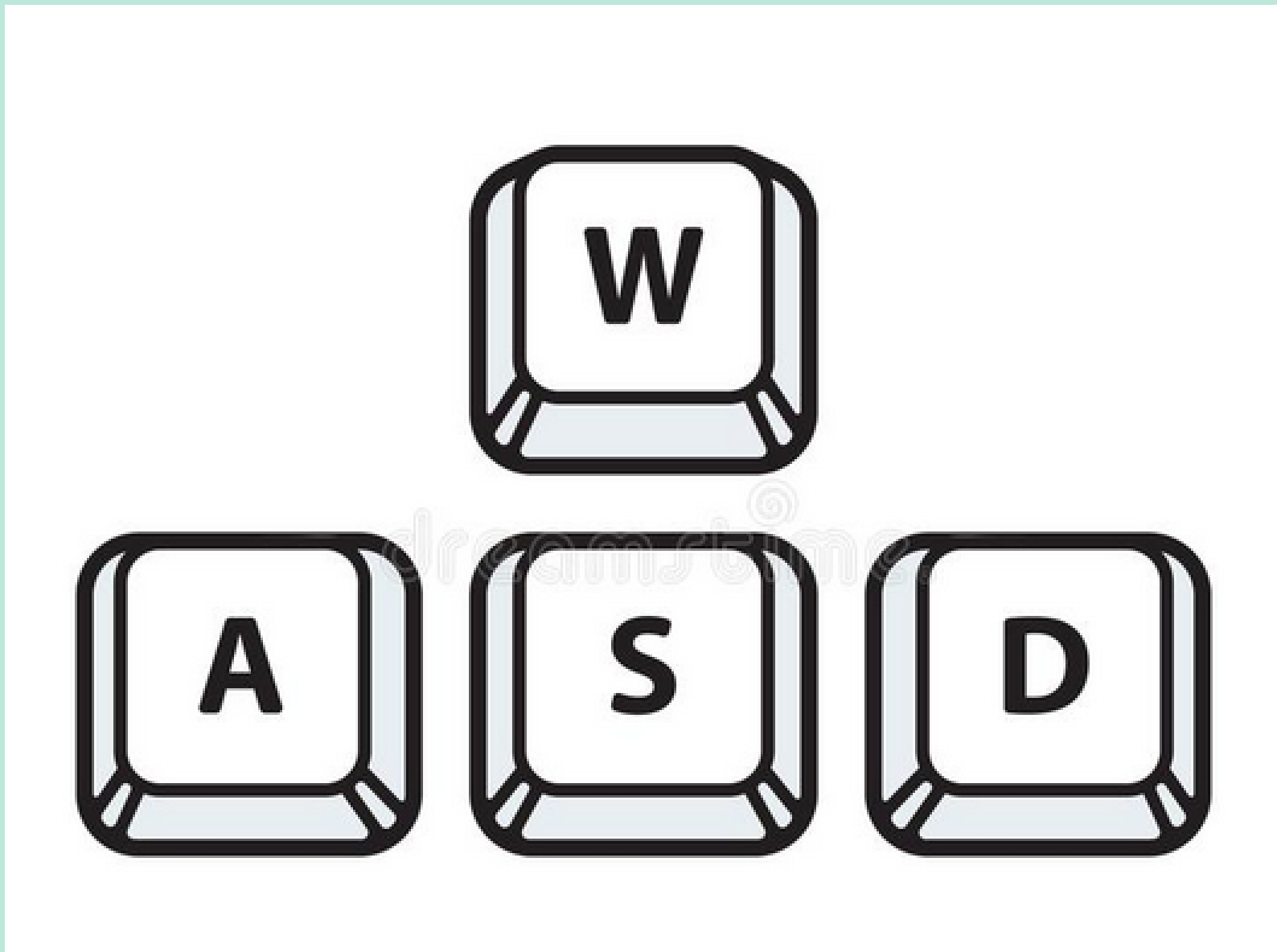
Ingresamos la Opción 1.

```
PACMAN---IPC 1-----2022
-----
1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR
-----
INGRESE UNA OPCION...
```

```
PACMAN---IPC 1-----2022
-----
1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR
-----
INGRESE UNA OPCION...1
Por favor escribe tu nombre: Kevin
```

Escribes tu nombre y
presionas Enter.

Los movimientos serían así:



Luego de Oprimir la tecla, usar la tecla Enter.


```
Movimiento: d
- JUGADOR:Kevin - PUNTOS: 0 - MOVIMIENTOS: 1

      @ @ @ @ @
      @
    @
  @ @
c
      @
      @ @
      @
      @
      @
    @ @
    @ @
    @
  @ @
  @ @

Movimiento: [ ]
```

```
Movimiento: w
- JUGADOR:Kevin - PUNTOS: 5 - MOVIMIENTOS: 5

      @ @ @ @ @
      @
    @
  @ @
c
      @
      @ @
      @
      @
      @
    @ @
    @ @
    @
  @ @
  @ @

Movimiento: [ ]
```

```
Movimiento: d
- JUGADOR:Kevin - PUNTOS: 45 - MOVIMIENTOS: 23

      C
      @
      @ @
      @
      @
    @ @
    @ @
    @
  @ @
  @ @

Movimiento: [ ]
```

El juego finalizará al terminar la comida o al obtener >=40 puntos.

2.Tablero Posiciones

Al elegir la opción 2 se despliega el menú de tabla de Posiciones.

```
INGRESE UNA OPCION...2
1. KEVIN - MOVIMIENTOS:38  PUNTOS:45
PACMAN---IPC 1-----2022
-----
1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR
-----
INGRESE UNA OPCION...█
```

3.Retorno Menú

Al seleccionar al tecla e,
serás retornado al menú inicial

```

1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR

```

PACMAN---IPC 1----2022

```

1.      INICIAR JUEGO
2.      TABLA POSICIONES
3.      SALIR

```

4. Salir

```

-----
1.      INICIAR JUEGO
2.  TABLA POSICIONES
3.      SALIR

```

```
PS C:\Users\kevin>
```

Se finaliza el programa.