

Manual de Usuario

1. Menú inicial

Se le da la opción al usuario de elegir la opción que desea, consta de 4 opciones, al momento de iniciar. Lo recomendable es que elija la opción

```
run:
◆-◆◆Menu◆-◆◆
1. Iniciar partida
2.Retomar Partida
3. Salir ♥
```

1. Ya que esta va a iniciar el juego, se tiene la opción de abandonar el juego y retomarlo donde se dejó si el programa no ha finalizado. Tiene opción a generar reportes para saber qué es lo que sucede detrás del juego mientras el usuario lanza el dado. Y la última opción es la de salir del programa.

2. Iniciado el juego

Al momento de iniciar el juego se va a desplegar un tablero en el que el usuario es representado con un “@” y el objetivo es llegar a la casilla 64. En el transcurso del juego se va a encontrar con casillas que tienen penalizaciones, cuando caiga en una de estas se le mostrara que cayó en una penalizacion. Al

```
run:
-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 56 | 55 | 54 | 53 | 52 | 51 | 50 | 49 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 40 | 39 | 38 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
| 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-----*-----*-----*-----*-----*-----*-----*
quit successfull (total time: 0 seconds)
```

momento de llegar a la casilla 64 el juego finaliza. Tiene la opción de regresar al menú, y luego retomar el juego donde lo dejo.

3. Salir

Esta opción la tiene si desea salir del programa (el programa no va a guardar ningún progreso si una partida no se termina).

