

Historia del juego.

Un día en la mágica tierra de Avalón, se encontraba el mago Merlín, uno de los Gran Caster y...

-“¡Oye! No me llaméis por formalidades, narrador”>.<

-Disculpe, ¿me permite seguir?

-“Seguro” ☺ 🌸



Bueno como decía, él estaba encerrado en su torre, bloqueando en su computadora portátil, pero muy pronto se aburrió.

-“¡Ah! Ya no sé qué bloquear o rolear en el internet” -se recostó en una silla mirando su ventana- “Quisiera jugar con Cath Palug... mas no puedo salir de esta torre...”

Fue justo en ese momento cuando una idea surcó por su mente

-“¡Hey! ¡Realmente soy uno de los Grand Caster!” -rio un poco, rascando su nuca- “¡puedo materializarme donde yo quiera!” -Dio saltos de alegría y se concentró- “Muy bien” -tomo su bastón e invoco un hechizo pero termino mordiéndose la lengua- “¡Au! ¡Me mordí! Seguramente no afecte en nada, pues no había terminado mi encantamiento, ¡Otra vez!” -cerro los ojos para poder canalizar mejor su magia y consiguió realizar un hechizo- “¡listo! ¡Lo logre!”

Mas su felicidad se vio opacada al ver a su alrededor, ya que se percató que se encontraba dentro de una especie de laberinto.



-¡¿Eh?! ¿Estoy en un laberinto? ¿Cómo termine aquí?
-Exclamo con suma sorpresa- quizá mi hechizo fallo, lo intentare de nuevo -invocó su hechizo y apareció en otro punto del laberinto- ¡oh no! mi magia no funciona -dijo preocupado y en eso vio un letrero- “¡lo sabía! Estoy en uno de los laberintos de la reina de los laberintos, Dayana... bueno, creo que tendré que buscar la salida por mi cuenta, pero... ¿Qué punto sería perfecto para empezar?”-mencionó para si con porte pensativo mirando a su alrededor.



Ayuda a Merlín a encontrar el mejor punto para salir lo más pronto posible del laberinto.



Ayuda

¿Cómo elaboramos un archivo de laberinto?

En 3 diferentes archivos “.txt” digitamos una serie de filas y columnas de 10x10, 15x14 y 20x18, cuyos caracteres representaban diferentes partes del laberinto.

- *Caracteres usados para la creación de laberintos*

P= Pared

O= Pasillo o corredor

R= Representa al personaje utilizado

S= Salida

X=Indica dónde ha pasado el personaje



Secuencia y detalles del juego

1. Se le solicita al usuario que introduzca un pseudónimo y que escoja un archivo que contiene un laberinto.
2. Al cargar la ventana del laberinto deberá escoger un punto de partida que crea conveniente para que el personaje salga con el mejor tiempo posible.
3. Cuando el personaje llegue a la salida, se marcará la ruta que ha seguido y se mostrará el tiempo invertido.
4. Al finalizar el juego se preguntará si desea seguir jugando, en ese caso podrá cargar otro laberinto o el mismo que estaba utilizando.
5. Cuando el usuario termine de jugar se le desplegará el “Top ten” del juego que contiene los mejores tiempos de salida.

