Manual de Usuario Pac-man

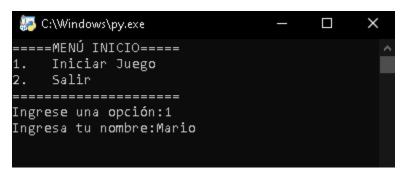
Por: Mario Ernesto Marroquín Pérez-202110509

Para poder empezar a jugar, debe hacer doble clic sobre el archivo con extensión .py, esto lo llevará a la consola de Python y podrá empezar a jugar

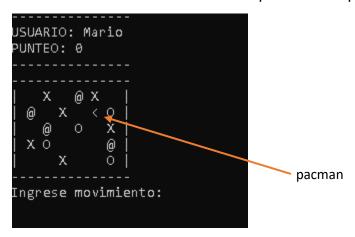
Practica3_MarioMarroquín.py

Una vez iniciada la aplicación, usted verá en consola el menú principal, donde debe indicar con numero la opción que desee.

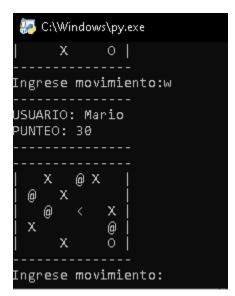
Si desea jugar debe ingresar el numero 1, presionar enter y el juego procederá a pedir su nombre de usuario.



Una vez ingresado su nombre, debe presionar enter, el tablero se genera automáticamente, así como se coloca de forma aleatoria la posición del pacman.



Cuando ya pueda visualizar el tablero, el juego le pedirá que ingrese un movimiento, estos pueden ser "W" para subir, "S" para bajar, "D" para ir a la derecha, "A" para ir a la izquierda. Cada carácter representa un item, el item "X" representa una pared, el pacman no puede pasar por donde se encuentra una pared, el item "O" representa un premio con valor de 10 puntos y el item "@" representan los fantasmas. El jugador cuenta con una sola vida.

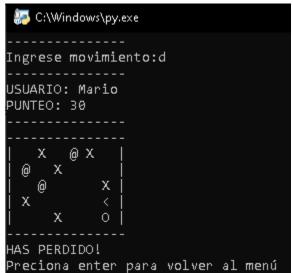


Si el jugador alcanza la puntuación máxima (40 puntos) gana automáticamente la partida y será redireccionado al menú principal.



Si el jugador pasa por la casilla de un fantasma pierde automáticamente y se redirecciona al menú principal.





Si el jugador desea abandonar la partida actual puede presionar la tecla "F" cuando el juego le pida que ingrese un movimiento y automáticamente será redireccionado al menú principal



Si el usuario desea dejar de jugar, debe volver al menú principal e ingresar el número "2" y automáticamente el juego terminará su ejecución.

