

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



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

```
C:\Windows\py.exe
=====MENÚ INICIO=====
1.  Iniciar Juego
2.  Salir
=====
Ingrese una opción:
```

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

```
C:\Windows\py.exe
=====MENÚ INICIO=====
1.  Iniciar Juego
2.  Salir
=====
Ingrese una opción:1
Ingresa tu nombre:Mario
```

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

```
-----
USUARIO: Mario
PUNTEO: 0
-----
|  X  @  X  |
|  @  X  <  |
|  @  O  X  |
|  X  O  @  |
|      X  O  |
|-----|
Ingrese movimiento:
```

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.

```
C:\Windows\py.exe
|  X   O  |
|-----|
Ingrese movimiento:w
|-----|
USUARIO: Mario
PUNTEO: 30
|-----|
|  X   @ X  |
| @   X     |
| @   <   X  |
| X             @ |
|       X   O  |
|-----|
Ingrese movimiento:
```

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

```
C:\Windows\py.exe
|-----|
Ingrese movimiento:d
|-----|
USUARIO: Mario
PUNTEO: 40
|-----|
|  X   @ X  |
| @   X     |
| @           X |
| X             @ |
|       X   <  |
|-----|
¡Felicidades! GANASTE!
Preciona enter para volver al menú
```

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

```
C:\Windows\py.exe
-----
|   X   O |
-----
Ingrese movimiento:s
-----
USUARIO: Mario
PUNTEO: 30
-----
|   X   @ X |
| @   X     |
| @       X |
| X       < @ |
|       X   O |
-----
Ingrese movimiento:
```

```
C:\Windows\py.exe
-----
Ingrese movimiento:d
-----
USUARIO: Mario
PUNTEO: 30
-----
|   X   @ X |
| @   X     |
| @       X |
| X       < |
|       X   O |
-----
HAS PERDIDO!
Preciona enter para volver al menú
```

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

```
C:\Windows\py.exe
-----
Ingrese movimiento:w
-----
USUARIO: Mario
PUNTEO: 20
-----
|   X   @ X |
| @   X   O |
| @   <   X |
| X       @ |
|       X   O |
-----
Ingrese movimiento:F
Preciona enter para volver al menú
```

```

-----
|   X   @ X |
| @   X   O |
| @   <   X |
| X       @ |
|   X   O   |
|-----|
Ingrese movimiento:F
Preciona enter para volver al menú
=====MENÚ INICIO=====
1.  Iniciar Juego
2.  Salir
=====
Ingrese una opción:

```

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

```

C:\Windows\py.exe
=====MENÚ INICIO=====
1.  Iniciar Juego
2.  Salir
=====
Ingrese una opción:2

```