# **MANUAL TÉCNICO**

## **ESCAPE DEL LABERINTO**

### Proceso EscapeLaberinto:

Este proceso representa el método main dentro del código en java, en la cual se utiliza para inicializar los demás procesos, este proceso inicia llamando al Proceso menuPrincipal().

### Proceso menuPrincipal:

En este proceso se muestra dentro de un ciclo while las cinco opciones que tiene el juego como: jugar, crear mapas, reportes, visualizar mapas y salir. La elección del menú se reciben en una variable llamada opcion, que sera introducida en una condicional de if else. Donde si la opcion es igual 1 entonces comienza el juego donde se llama a la función jugar(), si la opcion es 2 entonces el usuario entrará a un menú donde podrá crear un mapa a gusto personal y también podrá colocarle un nombre llamando al proceso tamañoMapa(), seguidamente de diseñoMapa() y mostrarMapa(), si la opcion es igual a 3 se mostraran las estadísticas generales del juego llamando al proceso reporteGeneral(), si la opcion es igual a 4 el usuario podrá visualizar el mapa que esta creado por defecto y los mapas creados por él, estos mapas se mostraran a través del llamado del proceso mostrarMapa(), si la opcion es 5 entonces se le mostrara al usuario un mensaje “Saliendo del Juego” y terminara la ejecución del programa.

### **Función** jugar()

Se encarga de ejecutar la función principal del juego que permite al usuario elegir un mapa para jugar, desplazarse por medio de comandos y al finalizar el juego se mostrarán as estadísticas finales, esto lo logra hacer haciendo uso de la llamada al proceso juego(), también se le mostrará al usuario que presionando el número 1 puede regresar al menú principal haciendo uso de la llamada al proceso menuPrincipal(), siempre y cuando no haya comenzado a jugar o haya terminado el juego.

### Proceso juego()

Asdfasdfadsfasdfasdfasdfasfa

### Proceso mapasAlmacenados()

Este proceso se encarga de guardar el mapa inicial que viene por defecto en el juego como también los mapas creados por el usuario.

### Proceso tamañoMapa()

Proceso que se encarga de la creación del tamaño de los mapas, a través de variables como; numeroFilas, numeroColumnas y mapas[espacio][][] el usuario puede definir el tamaño del mapa que desea. Para definir el tamaño se utiliza el número de filas y columnas que ingresa el usuario y haciendo uso de un ciclos for anidados que se encargan de crear las filas y columnas del arreglo que está contenido dentro del arreglo mapas[espacio], se utiliza un arreglo tridimensional para que el arreglo que almacena los otros arreglos sea la posición en donde se guardara el mapa para poder tener un orden y poder visualizarlo en el proceso visualizarMapas(), cuando el ciclo for termina de crear el mapa y la posición del mapa entonces se tendrá un arreglo como sigue: mapas[i] = mapas[numeroFilas][numeroColumnas] para posteriormente “dibujar” los espacios correspondientes para visualizar el laberinto como tal.

### Proceso diseñoMapa()

Este proceso cuenta con variables que definirán visualmente que habrá en el laberinto, es decir, donde habrá una pared, una casilla vacía, una casilla con oro, una salida, la posición del usuario y la posición del bot. En este se hace uso de otros ciclos for anidados que permiten “dibujar” o sobreescribir los valores de los arreglos para así poder crear la posición de las paredes y salidas, al finalizar le pide al usuario colocarle un nombre al mapa para posteriormente guardarlo.

### Proceso mostrarMapa()

Se encarga de mostrar visualmente el mapa que el usuario creo y también de poder ser utilizar dentro de la función jugar().

### Proceso comandos()

En este proceso primero se le muestra al usuario los comandos que puede utilizar para las diferentes acciones dentro del juego, como ver el oro requerido para poder hacer uso de una de las salidas, oro que posee actualmente, movimientos que puede realizar en 4 direcciones diferentes, levantar el oro en una de las casillas, mirar que hace que se le muestre al usuario una matriz de 5x5 donde podrá visualizar la posición del jugador, del bot y del oro, salir hace que cuando el usuario llegue a una de las salidas pueda ejecutar el comando pueda salir del mapa y ganar siempre y cuando tenga el oro suficiente para hacer uso de esa salida, si el usuario ingresa un comando inexistente se volverá a repetir el turno, pero si ejecuta un comando inexistente 3 veces pierde el juego.

### Proceso oroRequerido()

Muestra el oro que se requiere para cada salida que este en el mapa del laberinto, ya sea el mapa inicial o el mapa creado por el usuario.

### Proceso movimiento()

Este proceso muestra la forma en la que el usuario puede ingresar el comando respectivo para moverse ya sea arriba, abajo, izquierda o derecha y al igual modo que el proceso comandos() si ingresa 3 veces un comando inexistente pierde el juego.

### Proceso levantar()

Se encarga de que cuando el usuario ejecute el comando levantar si éste se encuentra en una casilla donde hay oro pueda recogerlo, de lo contrario se le mostrará un texto donde diga que no ha levantado ninguna cantidad de oro.

### Proceso oro()

Es el encargado de almacenar el oro que se vaya recolectando dentro dentro de una variable llamada oroTotal, este dato servirá para que el usuario pueda ver el oro que ha logrado conseguir y también para mostrar el oro recaudado en las estadísticas finales y generales.

### Proceso reportesFinales()

En este proceso se mostrará los resultados al terminar una partida ya sea que se haya completado o que el usuario haya perdido la partida, el proceso mostrara datos como: oro recolectado, movimientos realizados, movimientos realizados por el bot, veces que el bot intento atrapar al usuario y las veces que el usuario estuvo a la vista del usuario.

### Proceso reporteGeneral()

Este proceso se encarga de mostrar los promedios de las partidas jugadas por el usuario, donde se mostrará la cantidad de veces que el usuario fue atrapado por el bot, cantidad de partidas ganadas, oro promedio ganado por partida, el promedio de movimientos, el mapa más jugado, mapa menos jugado, mapa donde se perdió más, mapa donde más se gano y el total de mapas creados.