



FIUSAC

Universidad de San Carlos
de Guatemala

PY MAN 770C

Manual técnico de la aplicación

Lenguaje utilizado:

Se utilizó el lenguaje Python y el software de desarrollo utilizado fue Visual Studio code, se hizo uso de programación estructurada para la realización del proyecto.

Elementos y librerías utilizadas:

La única librería que se importó para el desarrollo de la aplicación fue la librería random con el objetivo de determinar la posición inicial de Pacman.

Mediante el uso de if y else se pudo realizar las comparaciones respectivas para la interacción de pacman tanto con el tablero con sus elementos, por ejemplo que el pacman no se moviera al momento de encontrarse con una pared o la interacción con premios y fantasmas, se utilizaron diversos métodos tanto para determinar las dimensiones del tablero por medio de la línea de código .append como para imprimir el tablero por medio de ciclos for, asimismo se implementó un sistema en el cual se comparaba la posición a la cual se movería pacman previo a hacer el movimiento para que el programa interpretase que acción realizar dependiendo del contenido.

Los elementos de Python más utilizados fueron ciclos, condicionales y la impresión y recogida de datos por medio de consola.

Cabe recalcar que el software fue desarrollado sin una interfaz gráfica por lo cual todo se ejecuta por medio de la consola del sistema.

Para los movimientos de Pacman se utilizó una entrada de teclado que por medio de las teclas WASD hace los movimientos hacia arriba, abajo, derecha e izquierda, al escoger una dirección debe hacerse clic a la tecla enter o intro para que la consola lea la entrada de texto