

Universidad de San Carlos De Guatemala

Facultad de Ingenieria

Escuela de Ciencias y Sistemas

# MANUAL DE USUARIO

Miguel Angel Estrada Cifuentes

Carnet: 201907884

Introducción a la Programación y Computación 1

Seccion D

# Bienvenido al Manual de usuario!

A continuación, se le presenta a usted como usar la siguiente aplicación:

**La siguiente aplicación es una versión primitiva de pacman, el objetivo es comer los alimentos regados alrededor del tablero y llegar a 40 puntos.**

Inicio:

**Al iniciar la ejecución de la aplicación el usuario podrá observar el siguiente menú, el menú cuenta con 3 opciones distintas:**

```
Bienvenidos a PAC-MAN
-----
1). iniciar juego
2). Tabla de posiciones
3). Salir
-----
ingrese una opcion:
```

## Iniciar Juego:

**Si el usuario ingresa a la primera opcion, el programa le preguntara al usuario su nombre:**

```
ingrese una opcion: 1
Ingrese su nombre para comenzar a jugar:
```

**Después de ingresar el nombre el usuario entrara al juego como tal:**

```
- Mike - PUNTOS: 0 - MOVIMIENTOS: 1
```

El usuario se puede mover alrededor del tablero comiéndose todos los elementos, los movimientos que se pueden hacer a continuación son los siguientes, si el usuario presiona “E”, el programa regresara al menú principal

```
-----  
MENU  
d/6. mover adelante  
a/4. mover atras  
w/8. arriba  
s/5. abajo  
e. volver al menu principal  
-----
```

```
-----  
MENU  
d/6. mover adelante  
a/4. mover atras  
w/8. arriba  
s/5. abajo  
e. volver al menu principal  
-----
```

```
Movimiento: e  
Bienvenidos a PAC-MAN  
-----
```

```
1). iniciar juego  
2). Tabla de posiciones  
3). Salir  
-----
```

```
ingrese una opcion: █
```

### Tabla de Posiciones:

El usuario puede observar quienes son los primeros 3 jugadores, todos se muestran conforme a los que tienen menos movimientos(de menor numero a mayor numero de movimientos):

### Salir:

El usuario puede salir de la aplicación si oprime “3”