

Universidad de San Carlos De Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

# MANUAL TECNICO

Miguel Angel Estrada Cifuentes

Carnet: 201907884

Introducción a la Programación y Computación 1

Seccion D

Estimado Usuario, Bienvenido al manual técnico.

## Archivos Utilizados:

- Juego.py

## Clases Utilizadas:

- Comida()
- Pared()
- Player()

## Funciones:

### ▪ ImprimirTablero:

Imprime el tablero de juego.

```
> def imprimirTablero(tablero): ...
```

### ▪ pintarTablero:

Repinta el tablero de juego siempre y cuando las condiciones para terminar el juego ni se cumplan

```
> def pintarTablero(lista_comida, jugador):
```

### ▪ crearListaComida:

Crea y asigna la comida dentro del tablero

```
> def crearListaComidas(lista_comida, comidas: int):
```

### ▪ sigHayComida:

Revisa si hay comida en la posición del jugador

```
> def siguienteHayComida(jugador, lista_comida):
```

### ▪ movimientos:

Realiza los movimientos del jugador dentro del tablero

```
def movimientos(jugadorActual, lista_comidas):
```

- **juego:**

inicia el juego, llama a las otras funciones a partir de esta funcion

```
def juego(jugador):
```

- **menú\_inicial:**

El punto de partida de la aplicación, despliega un menú con opciones del juego

```
def menu_inicial():
```