**MANUAL DE JUEGO PPROG**

La siguiente aventura conversacional desarrollada a lo largo de la asignatura de PPROG tiene lugar en la EPS, nuestro personaje aparecerá en la Casilla 1 o Recepción con una serie de objetos en la mochila.

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

-No es necesario pero si recomendable inspeccionar los espacios.

-Es recomendable utilizar el mapa proporcionado

-Para abrir los enlaces/puertas es necesario indicar el nombre del Link, el cual se encuentra en el panel de información.

-La aventura termina cuando agotas el número de matrículas o consigues el título universitario.

-Hay algunos enlaces/puertas que no pueden abrirse

-No olvides acariciar al perro (El comando es secreto)

**MANTENIMIENTO Y MEJORA DE CÓDIGO:**

A pesar de encontrarse en los requisitos, los comandos next, back, left y right siguen existiendo para uso del programador. De la misma manera se puede modificar todo el fichero de datos en su totalidad menos los objetos “Titu” y “Exam” ya que están ligados al código y habría que modificar 2 funciones..

**GUÍA DE JUEGO:**

1. Move east
2. Move east
3. Move east
4. Move east
5. Move east
6. Move south
7. Take key2
8. Move North
9. Move west
10. Move west
11. Move west
12. Move west
13. Move west
14. Move north
15. Move up
16. Open lnk53 with key2
17. Move south
18. Inspect s
19. Inspect exam
20. Answer b
21. Take key1
22. Move north
23. Move down
24. Move south
25. Move west
26. Move west
27. Move west
28. Move west
29. Move west
30. Open lnk18 with key1
31. Move west
32. Inspect s
33. Pet doge
34. Drop key1
35. Take titu