



**MANUAL DE INSTALACIÓN
PROYECTO IA**

**RICARDO ANTONIO DE JESUS DIAZ
DAVID ERNESTO GUEVARA DEL REAL**

LA ÚNICA HERRAMIENTA QUE FUE NECESARIA EN NUESTRO CASO PARA PODER CORRER NUESTRO PROGRAMA FUE EL TENER YA INSTALADO VISUAL STUDIO 2017 NO SE UTILIZÓ NINGÚN OTRO TIPO DE ARCHIVO EN ESPECIAL NI LIBRERIA TODO YA ESTÁ EN EL PROYECTO

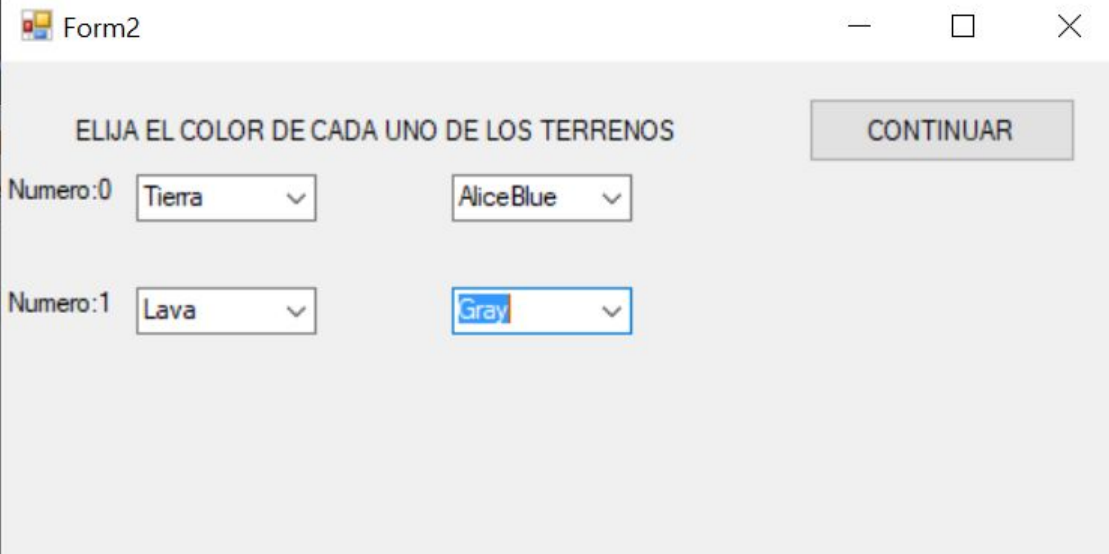
***UNA VEZ INSTALADO EL VISUAL STUDIO PROCEDEREMOS A CORRER NUESTRO PROGRAMA Y EXPLICAR CÓMO ES QUE FUNCIONA ESTE**

***LA PRIMER INTERFAZ QUE APARECERA SERA LA DE LEER EL ARCHIVO TXT QUE CON EL QUE SE QUIERE GENERAR EL LABERINTO**



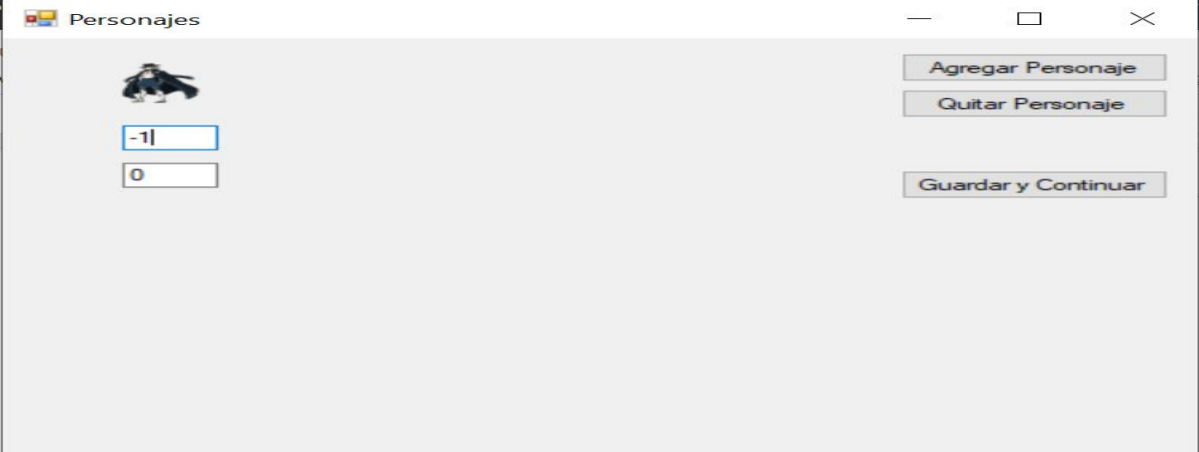
SE EXAMINA EL ARCHIVO, SE SELECCIONA Y SE DA CLICK EN ABRIR

DESPUES APARECERA LA SIGUIENTE VENTANA EN LA CUAL AHORA TENEMOS QUE ASIGNARLE EL NOMBRE Y EL COLOR QUE SE DESEA A CADA UNO DE LOS ID'S



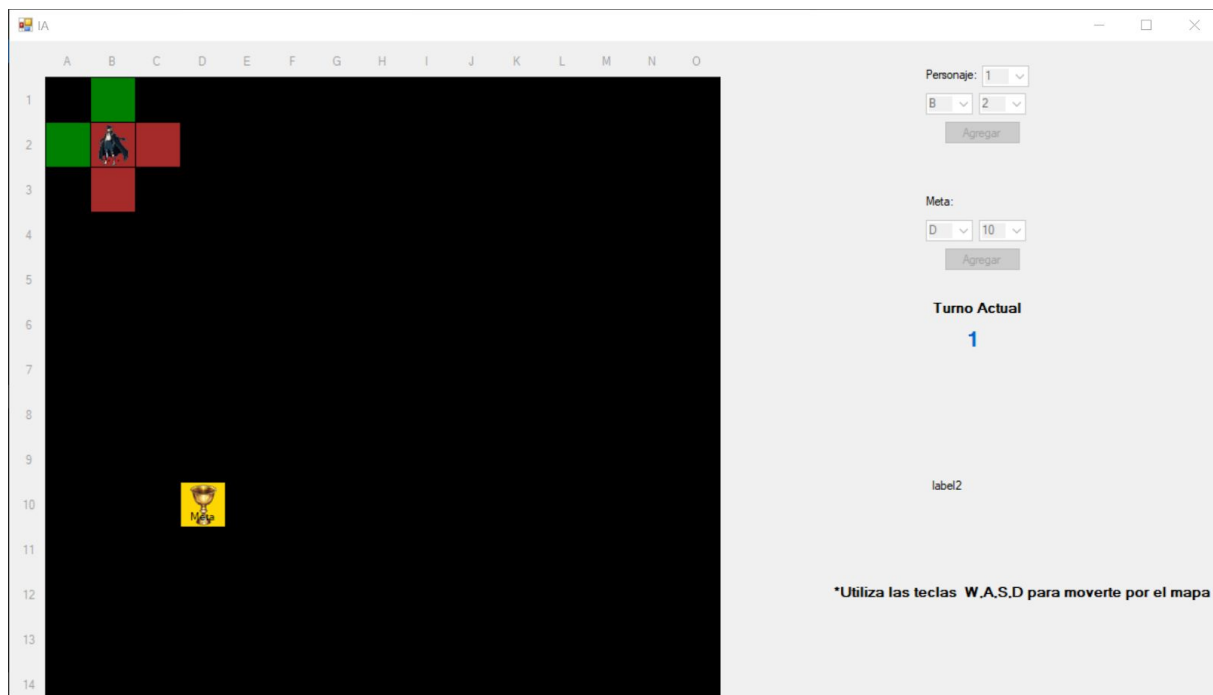
CONTINUAREMOS CON LA SIGUIENTE VENTANA Y EN ELLA SE PUEDEN AGREGAR LOS PERSONAJES Y EL PESO EN ESTE CASO

- PARA PODER MARCAR COMO SI FUERA PARED Y QUE NO PASE SOBRE CIERTAS CASILLAS SE UTILIZA “-1”



UNA VEZ QUE DAMOS EN GUARDAR Y CONTINUAR NOS APARECERÁ AHORA SÍ EL LABERINTO

DEBERÁ AGREGAR PRIMERO EL MONO Y LA META SEGÚN LA VALIDACIÓN DEL MAPA SI APLICA O NO APLICA EN CASO DE QUE LE ATINE A UNA CASILLA QUE LE APLICO “-1” ARROJARÁ UN MENSAJE DE QUE NO SE PUEDE COLOCAR EN ESA POSICIÓN UNA VEZ YA COLOCADOS EN UN BUEN LUGAR DEBE VERSE ALGO ASÍ



AHORA SI PODEMOS COMENZAR A INTERACTUAR CON EL MONO PERO SOLO CON LAS LETRAS “W,A,S,D”

UNA VEZ TERMINADO EL JUEGO APARECERÁN DOS BOTONES DIFERENTES UNO PARA CARGAR UN NUEVO MAPA PARA JUGAR DE NUEVO Y OTRO PARA QUITAR EL PERSONAJE DE LA META Y VER EL NÚMERO DE VISITA QUE MARCÓ POR ÚLTIMA VEZ

