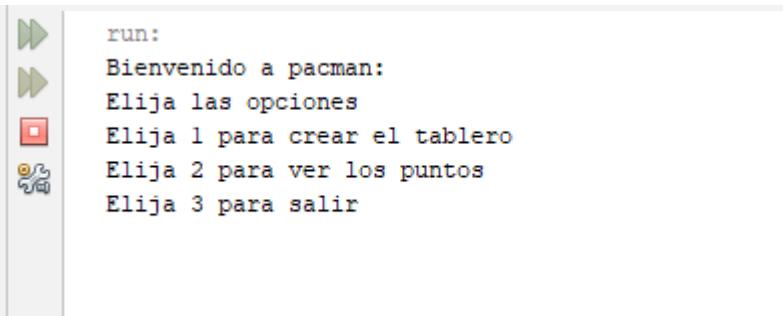


El Juego consisten en que debes seleccionar un tipo de tablero, ingresar la cantidad de premios, premios especiales, paredes y fantasmas que deben aparecer en el tablero que vas a crear.

Debe ingresar lo que se te está solicitando;



```
run:  
Bienvenido a pacman:  
Elija las opciones  
Elija 1 para crear el tablero  
Elija 2 para ver los puntos  
Elija 3 para salir
```

Crearemos un tablero pequeño por el momento

```
Bienvenido a pacman:  
Elija las opciones  
Elija 1 para crear el tablero  
Elija 2 para ver los puntos  
Elija 3 para salir  
1  
Ingrese su nombre:  
Juan  
P. Tablero de 5x6  
G. Tablero de 10x10  
Tipo de Tablero:  
P  
Por favor, ingresa los siguientes valores:  
Elige la cantidad de: premios:
```

Pide tu nombre de usuario y el tipo de tablero que deseas crear y debes de ingresarles las cantidades solicitadas.

```
Tipo de Tablero:  
P  
Por favor, ingresa los siguientes valores:  
Elige la cantidad de: premios: 3  
Elige la cantidad de: premios Especiales: 3  
Elige la cantidad de: paredes: 6  
Elige la cantidad de: fantasmas: 6  
Creando tablero...  
-----  
|X @ $ X |  
|@ 0 @ X 0 |  
| $ @ @ @ |  
|0 X |  
|X $ X |  
-----
```

Como primera interacción debes posicionar el personaje en el lugar en donde se encuentre vacío, no puede aparecer encima de longitud que ya este usada.

```
Tipo de Tablero:  
P  
Por favor, ingresa los siguientes valores:  
Elige la cantidad de: premios: 3  
Elige la cantidad de: premios Especiales: 3  
Elige la cantidad de: paredes: 6  
Elige la cantidad de: fantasmas: 6  
Creando tablero...  
-----  
|X @ $ X |  
|@ 0 @ X 0 |  
| $ @ @ @ |  
|0 X |  
|X $ X |  
-----
```

Si posicionas bien el personaje te lo debe mostrar dentro del tablero, en dado caso que sea así, debes ingresar bien la posición

```
Escoja donde desea colocar al personaje:  
Filas: 1  
Columnas: 2  
Personaje colocado exitosamente!  
=====  
Usuario: Juan  
Punteo: 0  
Vidas: 3  
=====  
-----  
|X < @ $ X |  
|@ 0 @ X 0 |  
| $ @ @ @ |  
|0 X |  
|X $ X |  
-----
```

-Los posibles movimientos que tendrá el personaje, atrape un premio me va sumando el punteo.

```
Mueve tu personaje  
8. Arriba  
5. Abajo  
6. Derecha  
4. Izquierda  
>5  
=====  
Atrapaste un Premio!  
=====  
Usuario: Juan  
Punteo: 10  
Vidas: 3  
=====  
-----  
|X @ $ X |  
|@ < @ X 0 |  
| $ @ @ @ |  
|0 X |  
|X $ X |  
-----
```

Cuando te atrapa un fantasma debes de tener cuidado porque te resta una vida y si quedas sin vidas por ende perderás

```
Mueve tu personaje
8. Arriba
5. Abajo
6. Derecha
4. Izquierda
>4
=====
Te atrapó un fantasma!
=====
Usuario: Juan
Punteo: 10
Vidas: 2
=====
-----
|X  @ $ X  |
|<  @ X  O  |
|  $ @ @ @  |
|O          X |
|X  $  X  |
-----
```

En este caso me atrapo una pared y entonces se quedará en el mismo lugar

```
Mueve tu personaje
8. Arriba
5. Abajo
6. Derecha
4. Izquierda
>8
=====
Te Atrapó una Pared
=====
Usuario: Juan
Punteo: 10
Vidas: 2
=====
-----
|X  @ $ X  |
|<  @ X  O  |
|  $ @ @ @  |
|O          X |
|X  $  X  |
-----
```

Deseo pausar el juego con la letra F, entonces me da 2 posibles opciones

```
Mueve tu personaje
8. Arriba
5. Abajo
6. Derecha
4. Izquierda
>F
===== JUEGO EN PAUSA =====
3. Regresar
4. Terminar partida
Ingresé una opción Correcta:
```

Me Salí del juego y decidí ver mis puntos acumulados:

```
===== JUEGO EN PAUSA =====
3. Regresar
4. Terminar partida
Ingresé una opción Correcta:
4
```

```
Juego Terminado...
Bienvenido a pacman:
Elija las opciones
Elija 1 para crear el tablero
Elija 2 para ver los puntos
Elija 3 para salir
2
===== HISTORIAL DE PARTIDAS =====
Juan - Puntos: 10
=====
```

```
Bienvenido a pacman:
Elija las opciones
Elija 1 para crear el tablero
Elija 2 para ver los puntos
Elija 3 para salir
```

Me Salí del programa y entonces por ende termine:

```
=====
Bienvenido a pacman:
Elija las opciones
Elija 1 para crear el tablero
Elija 2 para ver los puntos
Elija 3 para salir
3
El Programa a Finalizado
BUILD SUCCESSFUL (total time: 11 minutes 57 seconds)
```