Manual de Usuario Proyecto1 Estructura de Datos

Ejecutar la aplicación.

```
Proyecto1-EstructuraDatos
```

Al iniciar la aplicación se pedirá al usuario que ingrese el numero de filas, columnas y niveles donde se comenzará la partida.

```
Bienvenido al juego
Ingresa el numero de filas:
4
Ingresa el numero de columnas:
4
Ingresa la cantidad de niveles:
2
```

Después de eso pedirá si el usuario quiere ingresar los datos del juego manualmente o con datos aleatorios.

```
<sub>l</sub>Como deseas ingresar los datos de la matriz?
1. Manualmente
2. Datos Aleatorios
```

Inicia el juego.

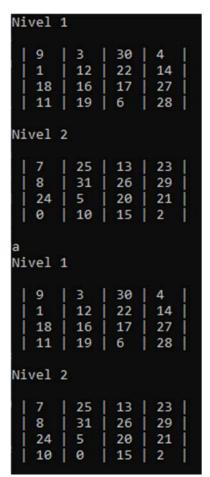
El programa pedirá ingresar el nombre del jugador. Al hacerlo se imprimirán las matrices según el numero de niveles que hayamos ingresado.

```
Ingresa tu nombre:
Oscar
Inicia el juego
Nivel 1
        3
             30
                  4
        12
             22
                  14
      16
             17
                  27
  18
          6
  11
      19
                  28
Nivel 2
        25
             13
                  23
                  29
   8
        31
             26
   24
        5
             20
                  21
        0
             15
                  2
   10
```

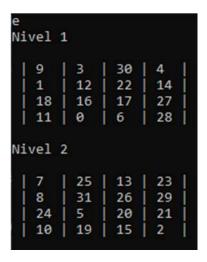
Además, se mostrará en pantalla las acciones que podemos realizar.

Acciones:
Mover arriba: W
Mover izquierda: A
Mover abajo: S
Mover derecha: D
Mover adelante: E
Mover atras: Q
Reiniciar: R
Terminar: T
Puntajes: P
Informacion: i

En la matriz, la posición 0 es el cuadro vacío, por lo que podremos intercambiar casillas con esta posición. En las cuatro direcciones disponibles.



Con las teclas q y e podremos intercambiar la casilla vacía por otra que se encuentre en otra matriz en la misma posición.



Con el comando r reiniciaremos las posiciones de la matriz.

Con el comando p veremos los jugadores que han participado en el juego.

Con el comando t terminaremos el juego.

Al finalizar se mostrará nuestro puntaje y nos preguntará si deseamos iniciar otro juego.

```
Reporte
Pasos: 5
Tiempo: 299 seg
Punteo: 2
Deseas iniciar otro juego?
1. Si
```

Si ingresamos algo diferente de 1. Entonces se mostrarán todos los resultados de los que jugaron al juego.

```
Fin del programa. Resultados
Jugadores
Jugador No.1
Nombre: Oscar
Punteo: 2
Tiempo: 299 segundos
```