

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Introducción a la programación



Ryan José Rodrigo Sigüenza Huertas

202100101

Guatemala 13 de febrero 2022

MANUAL DE USUARIO

Consiste en un juego en consola, cercano a una versión simple del icónico juego de PAC-MAN, el cual, puede ser modificado por el jugador, ya que este posee un tablero de las dimensiones que el jugador desee, para así, aumentar la dificultad.

JUGABILIDAD

Al ejecutar nuestro videojuego, nos aparece un tablero, el cual nos muestra tres opciones, el cual el primero es jugar, que nos permite entrar en el videojuego, historial, el cual nos muestra una lista de jugadores que anteriormente hicieron un puntaje, y de último, la opción de salir del juego.

```
*****
* 1. Jugar      *
* 2. Historial  *
* 3. Salir      *
*****
```

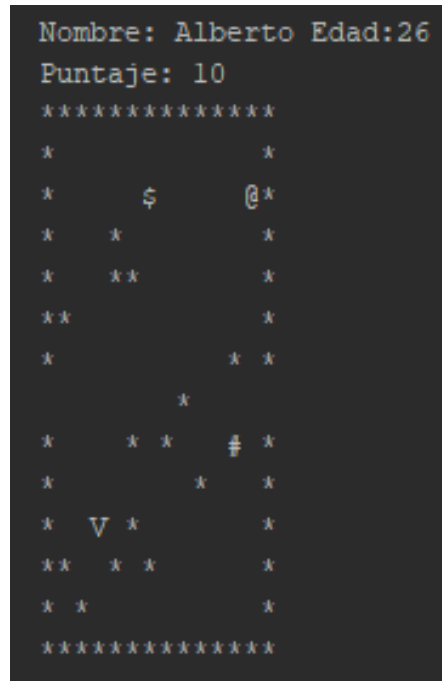
Para ingresar a la opción de jugar, debemos ingresar el numero “1”, y luego presionar enter para poder seguir avanzando, una vez dentro, el videojuego nos pide una serie de información importante para distinguir al jugador que está jugando la partida.

Los datos que el programa necesita son: Nombre del jugador, Edad del jugador y las dimensiones del tablero.

```
Ingrese su nombre
Alberto
Ingrese su edad
26
Ingrese las filas del tablero
12
Ingrese las columnas del tablero
12
```

Al ingresar esta información, lo siguiente que hará el juego es, crear el tablero de juego.

Arriba del tablero se mostrará la información antes brindada, además creará los caracteres que se van a utilizar.



Caracteres:

En el tablero se generan caracteres que son importantes para el funcionamiento del videojuego. Las características de cada uno son:

“V” = Este es el PAC MAN que hará el movimiento que el jugador desee.

“#” = Esta es parte de las comidas venenosas, el cual restará 10 puntos si se come.

“\$” = Esta es parte de las comidas buenas, esta suma 15 puntos si se come.

“@” = Esta es otra de las comidas buenas, el cual suma 10 puntos si se come.

Luego de haber creado el tablero, el videojuego pide una serie de movimientos, el cual será necesario ingresar para hacer que el PAC MAN se mueva.

```
Ingrese el movimiento que desea hacer (awsd)
```

CONTROLES BÁSICOS:

Como la mayoría de los videojuegos, los controles que se usan para la movilidad del jugador, los componen las siguientes letras (a, w, s, d):

“a” = Movimiento hacia la izquierda

“d” = Movimiento hacia la derecha

“w” = Movimiento hacia arriba

“s” = Movimiento hacia abajo

“m” = Para el juego

El juego acaba hasta que el jugador llegue a 100 puntos o más, si el jugador llega a 0 puntos o bien, si el jugador presiona la letra m, función que da la oportunidad de regresar al tablero o ir al inicio del juego.

```
Ingrese el movimiento que desea hacer (awsd)
m
Desea regresar al tablero(1) o ir al inicio(2)
2|
```

HISTORIAL

Esta opción permite al jugador, mostrar el historial de juegos anteriormente completados, mostrando, el nombre y edad del jugador, como también el puntaje y numero de movimientos, este historial puede ser invocado al presionar “2” y presionar enter en el menú principal.

```
*****
* 1. Jugar          *
* 2. Historial       *
* 3. Salir           *
*****
2

          Jugadores
No.      Nombre  Edad   Puntaje  Movimiento
1        Alberto  26     10       0
```

SALIR

Esta opción termina el juego, borrando cualquier información en el historial.

```
*****
* 1. Jugar          *
* 2. Historial       *
* 3. Salir           *
*****
3
Gracias por jugar
```