

Manual de Usuario

1. Menú Principal

Al ejecutar el programa, se presentará un menú principal con las siguientes opciones:

- 1. Iniciar Juego
- 2. Retomar Juego
- 3. Mostrar Información del Estudiante
- 4. Salir

2. Iniciar Juego

Selecciona la opción 1 para comenzar una nueva partida.

El juego inicializará un tablero de juego 8x8 y asignará penalizaciones aleatorias en algunas casillas.

3. Juego Iniciado

Después de iniciar el juego, se presentará un nuevo menú con las siguientes opciones:

- Lanzar dado (d)
- Pausar Juego (p)

4. Avanzar en el Tablero

Selecciona d para lanzar un dado.

Tu posición en el tablero avanzará según el valor obtenido en el dado.

El objetivo es llegar o superar la casilla 64 para ganar.

5. Penalizaciones

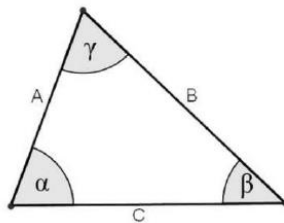
Si caes en una casilla con penalización (#), se te presentará una pregunta de nivel de dificultad.

Deberás responder correctamente para superar la penalización y continuar tu avance en el tablero.

Las penalizaciones varían en dificultad según la posición en el tablero.

Operación Fácil

Ley de cosenos



- **Opción 1:** Los valores dados son:

Lado A = 15

Lado C = 20

Ángulo α = 25

Encontrar los valores del lado B y los ángulos β y γ

6. Pausar el Juego

Selecciona p para pausar el juego.

Esto detendrá temporalmente el juego y te permitirá retomarlo más tarde.

7. Retomar o Salir

Si decides retomar el juego, selecciona la opción correspondiente en el menú principal.

También puedes seleccionar otras opciones, como mostrar información del estudiante o salir del juego.

8. Ganar el Juego

Ganas la partida cuando alcanzas o superas la casilla 64.

9. Mostrar Información del Estudiante

Selecciona la opción 3 en el menú principal para mostrar información sobre el estudiante, como nombre, carnet y sección.

10. Salir del Juego

Selecciona la opción 4 en el menú principal para salir del juego.