

## Manual Técnico

### Descripción de los Métodos

1. `main()`
  - Función principal que inicia el programa.
  - Presenta el menú principal y maneja las opciones elegidas por el usuario.
  - Llama a `llenarMatriz()` y `casillasConPenalizaciones()` cuando se elige iniciar el juego.
  
2. `llenarMatriz()`
  - Llena la matriz tablero con valores del 1 al 64.
  - Inicializa la matriz penalizaciones con valores vacíos.
  
3. `casillasConPenalizaciones()`
  - Asigna penalizaciones aleatorias en algunas casillas de la matriz penalizaciones.
  
4. `imprimirTablero()`
  - Imprime el tablero de juego con las posiciones actuales del jugador y las penalizaciones.
  
5. `elegirOpcion()`
  - Presenta al jugador las opciones disponibles (lanzar dado o pausar juego).
  - Llama a `imprimirTablero()` y `niveles_Penalizacion()` según las acciones del usuario.
  
6. `niveles_Penalizacion()`
  - Evalúa el nivel de penalización en base a la posición del jugador.
  - Presenta diferentes mensajes según el nivel de penalización.
  - Llama a funciones específicas para ciertos niveles.
  
7. `nivelFacil()`
  - Calcula y devuelve el resultado de un problema matemático de nivel fácil.
  - Utiliza la ley de cosenos para calcular un lado de un triángulo.

### Requerimientos de la Aplicación

1. Java
  - El programa está escrito en Java, por lo que es necesario tener una máquina virtual de Java (JVM) instalada para ejecutar el código.

2. Consola Interactiva

- El programa utiliza la consola para interactuar con el usuario.
- Asegúrate de ejecutar el programa en un entorno que admita la entrada y salida de la consola.

3. Randomización

- El programa utiliza la clase Random de Java para la generación de números aleatorios.

4. Escaneo de Entrada

- Uso de la clase Scanner para la entrada de datos, tanto para números como para cadenas.

5. Operaciones Matemáticas

- Realiza cálculos matemáticos básicos, como redondeo y cálculos trigonométricos.

6. Manejo de Arreglos Bidimensionales

- Uso de matrices bidimensionales (tablero y penalizaciones) para representar el tablero de juego y las penalizaciones.

7. Control de Flujo y Ciclos

- Uso de bucles for y estructuras if para controlar el flujo del programa y las decisiones del jugador.