

ALDO SAÚL VÁSQUEZ MOREIRA

CARNET: 202109754

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

LABORATORIO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN 1



MANUAL DE USUARIO



Manual de Usuario: PAC-MAN

El funcionamiento de esta versión en consola del famoso videojuego PAC-MAN es sencillo. Al iniciar el videojuego te encontrarás con el menú principal en el cual deberás escoger una de las tres opciones disponibles:

```
*****
*-----Bienvenido a Pacman-----*
*
*Seleccione una opción:
*
* [1] Jugar
* [2] Historial
* [3] Salir
*****
```

En caso de:

Presionar la opción [1]: Deberás identificarte con un nombre de usuario e ingresar tu edad. Además, en esta versión de PAC-MAN es posible que el usuario determine las dimensiones del tablero en el que jugará, por lo que deberás ingresar la cantidad de filas y columnas de dicho tablero. Es importante mencionar que las dimensiones mínimas del tablero son 8x8.

A continuación, se adjunta un ejemplo de un tablero generado de 10x20:



```
-----DATOS DE JUGADOR-----
Jugador: aldomoreira
Punteo: 10
Cantidad de movimientos: 0
-----

*****
*      #          $*
*  *      *      *
*  *  *  @      * * *
*      *          ** *
*          V      *
*              *
*          *      *
*      *      *      *
*      *      **      *
*  *          *
*****

¿Qué movimiento desea hacer?
W - Arriba
S - Abajo
D - Derecha
A - Izquierda
M - Ir al menú principal
```

El tablero generado luce de esta manera. Las paredes (*), la comida (@, \$, #) y el PAC-MAN son generadas de manera aleatoria en el tablero. El juego consistirá entonces en comer los ítems que aumentan el punteo y evitar aquellos que lo reducen.



- @ ► aumenta 10 puntos.
- \$ ► aumenta 15 puntos.
- # ► reduce 10 puntos.

El juego termina cuando ganes, es decir, cuando tengas un punteo de 100 puntos o cuando pierdas (0 puntos). El punteo obtenido en cada partida será almacenado en el historial del juego, ya sea al momento de ganar/perder una partida o al abandonarla.

```
-----DATOS DE JUGADOR-----
Jugador: aldomoreira
Punteo: 100
Cantidad de movimientos: 82
-----
*****
*   #       $   *
*  *       *   *
*  *   *   *   *
*       *       **
*                               *
*   @   *
*
*       *   *   *
*     *   **   *
*  *       V   *
*****
¡Felicidades, ha ganado!
```



Para desplazarte por medio del tablero se usan las teclas que se especifican al momento de generar el tablero:

- W ► Ir hacia arriba.
- S ► Ir hacia abajo.
- A ► Ir hacia la izquierda.
- D ► Ir hacia la derecha.
- W ► Ir al menú principal.

Presionar la opción [2]: Se mostrará el historial de cada una de las partidas jugadas. Dicho historial detallará el nombre de usuario ingresado, la edad del usuario, el punteo obtenido y los movimientos realizados.

A continuación, se mostrará el historial con los datos de la partida jugada para el ejemplo anterior:

```
2
-----HISTORIAL-----
Nombre: aldomoreira
Edad: 19
Punteo: 100
Movimientos: 82
*****
```

Presionar la opción [3]: Esto detendrá el juego y podrás salir.

Este es el funcionamiento básico de esta versión de PAC-MAN. Esperamos que te diviertas.