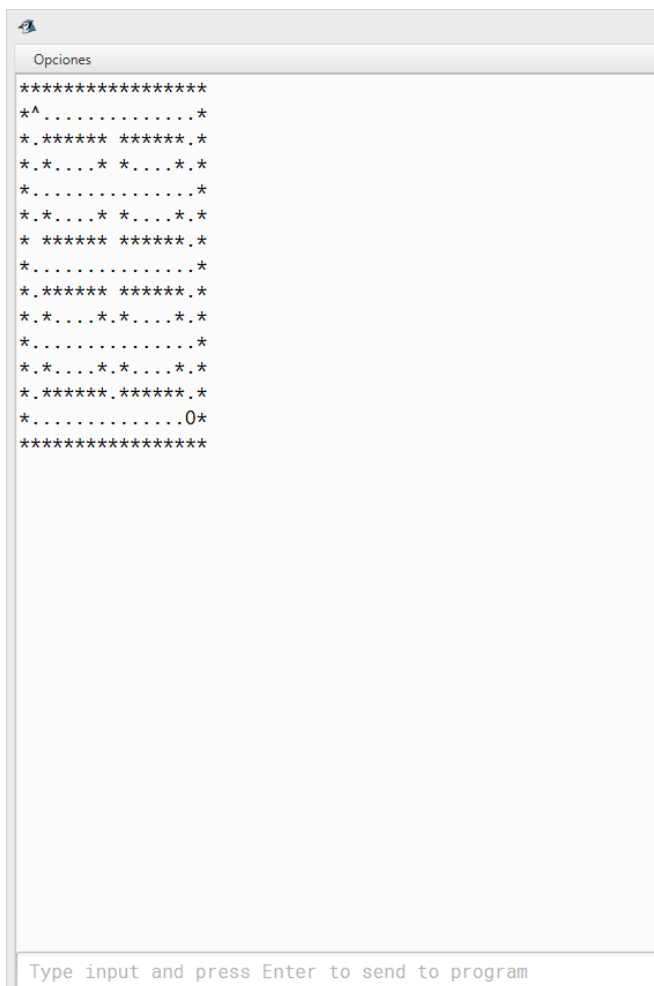


MANUAL DEL USUARIO

Objetivo: Dar a conocer al usuario la interacción y funcionalidad del juego PacMan en una interfaz tipo texto.

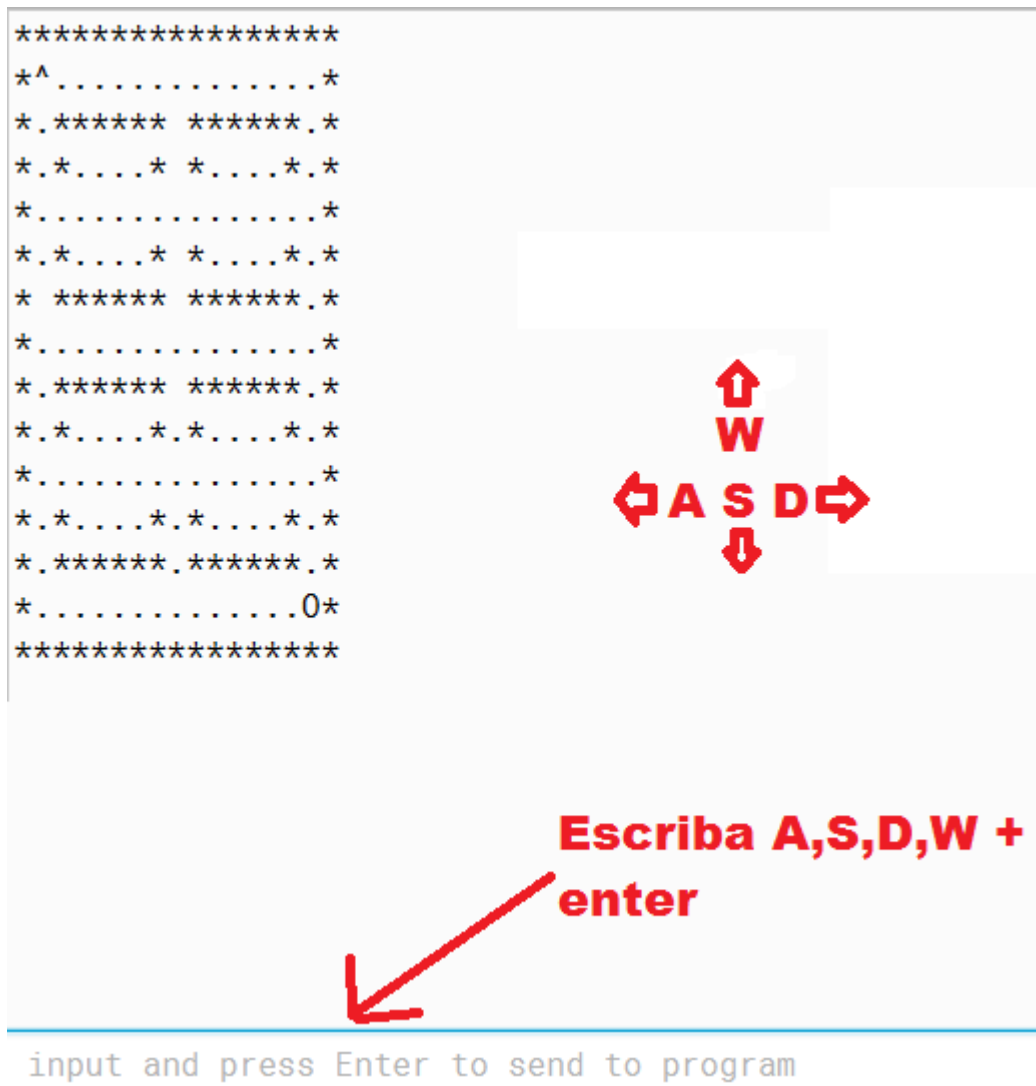
El usuario verá por pantalla la siguiente interfaz que es el mapa o laberinto del juego, en el que los '*' son muros, '^' es el pacman, 'O' la salida y '.' serían las arepitas que come el pacman, estas pueden ser explosivas o nutritivas, las explosivas bajaran una vida al pacman.



```
Opciones
*****
*^.....*
* .***** .*****.*
*.*....* .*****.*
*.....*
*.*....* .*****.*
* .***** .*****.*
*.....*
* .***** .*****.*
*.*....* .*****.*
*.....*
*.*....* .*****.*
* .***** .*****.*
*.....0*
*****

Type input and press Enter to send to program
```

Para movilizarse por el laberinto e ir comiendo arepitas hasta llegar a la salida se deberá escribir 'a' seguido de la tecla <enter> para hacer un movimiento a la izquierda, 's' seguido de la tecla <enter> para hacer un movimiento hacia abajo, 'd' seguido de la tecla <enter> para hacer un movimiento a la derecha y 'w' seguido de la tecla <enter> para hacer un movimiento hacia arriba.



El objetivo es que el jugador lleve al PacMan desde el punto de partida hasta la meta. Cada arepita le dará un punto de vida adicional. El problema es que algunas de las arepitas son explosivas, y si se las come, perderá puntos de vida. Las arepitas nutritivas y las explosivas tienen la misma apariencia, de modo que no es posible saber de qué tipo de arepita se trata antes de comérsela.

El jugador deberá elegir el camino más rápido hacia la salida, para así ganar el juego.



Cuando el usuario logre llegar a la meta con vida, se mostrará por pantalla que efectivamente ha ganado el juego y será el fin del programa.

```
*****
* .....*
* *****.*
* *...* *...*.
* .....*
* *...* *...*.
* *****.*
* .....*
* *****.*
* *...*.
* .....*
* *...*.
* *****.*
* .....*
* .....*
```

Has ganado el juego, ¡felicitaciones!