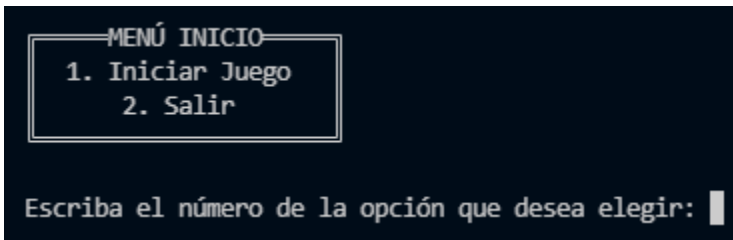


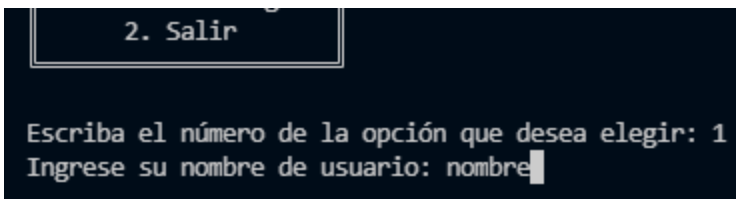
## ¿Cómo jugar?

### 1. Menú de Inicio:



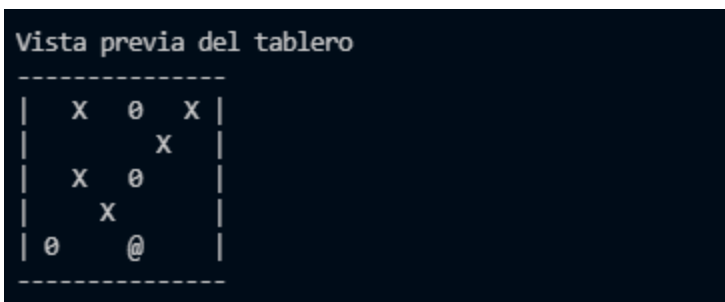
Al ejecutar, verá inmediatamente el menú de inicio como en la imagen. Si desea iniciar el juego, escribirá en su teclado el número “1” y presionará “enter”. Si desea salir (lo cual finalizará la ejecución del programa), escribirá en su teclado el número “2” y presionará “enter”.

### 2. Si ingresa el número “1”:

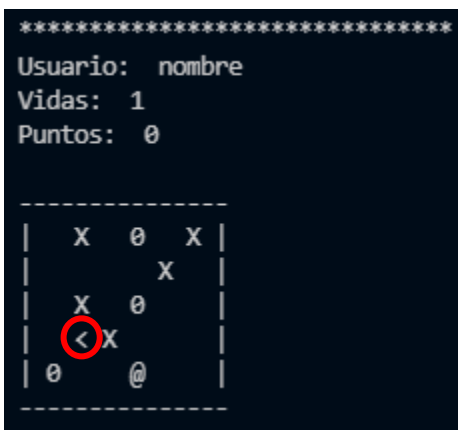


El programa sólo le solicitará su nombre, ingréselo donde el “cursor de inserción” (Barra intermitente) se posiciona y presione “enter”.

### 3. Al presionar “enter”:



El programa inmediatamente le presentará una vista previa del tablero, para que vea cómo está compuesto. Y, en seguida le mostrará el tablero con su pac-man (<) posicionado de forma aleatoria, de la siguiente manera:



Junto con el tablero, se mostrará el nombre que ingresó, las vidas que tiene y los puntos. Tiene sólo una vida y su puntuación comienza en 0. Se irá acumulando de la siguiente manera:

```
*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 0

-----
|  X  0  X  |
|      X    |
|  X  0     |
|  < X     |
|  0  @     |
|-----|
```

- Al pasar sobre un "0", estarán acumulando 10 puntos por cada premio.
- Al pasar sobre la "@", estará perdiendo vidas. Sólo cuenta con una vida y se perderá al pasar sobre el símbolo.
- Las "X" son paredes y si intenta pasar sobre ellas, no podrá avanzar. Deberá rodearlas para continuar.
- No puede atravesar los muros externos que delimitan el tablero.

Para moverse sobre el tablero, deberá seguir las instrucciones que se muestran a continuación (se muestran abajo del tablero, en la ejecución del programa):

```
*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 0

-----
|  X  0  X  |
|      X    |
|  X  0     |
|  < X     |
|  0  @     |
|-----|

Movimientos (escribir la letra y presionar enter):
  ⌨ "a" hacia la izquierda, "d" hacia la derecha, "w" hacia arriba, "s" hacia abajo.
  ⌨ Escriba "F" para finalizar el juego.
|
```

#### 4. Ejemplo de ejecución del programa:

- Presionando "s" para bajar:

```
Movimientos (escribir la letra y presionar enter):
  ⌚ "a" hacia la izquierda, "d" hacia la derecha, "w" hacia arriba, "s" hacia abajo.
  ⌚ Escriba "F" para finalizar el juego.
s

*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 0

-----
|  X  0  X |
|      X   |
|  X  0    |
|      X    |
| 0< @    |
|-----|

Movimientos (escribir la letra y presionar enter):
  ⌚ "a" hacia la izquierda, "d" hacia la derecha, "w" hacia arriba, "s" hacia abajo.
  ⌚ Escriba "F" para finalizar el juego.
```

- Presionando "a" para ir a la izquierda y "comer" un premio:

```
|  X  0  X |
|      X   |
|  X  0    |
|      X    |
| 0< @    |
|-----|

Movimientos (escribir la letra y presionar enter):
  ⌚ "a" hacia la izquierda, "d" hacia la derecha, "w" hacia arriba, "s" hacia abajo.
  ⌚ Escriba "F" para finalizar el juego.
a

*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 10 ← Se acumulan 10 puntos por comer premio "0".

-----
|  X  0  X |
|      X   |
|  X  0    |
|      X    |
|< @    |
|-----|
```

5. Al comer todos los premios, se finalizará la partida y se le llevará al menú de inicio:

```
*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 30
```

Se acumularon los 30 puntos por premios y finalizó la partida.

```
| X   X |
|     X |
| X  <  |
|  X    |
|   @   |
|-----|
```

Se borraron todos los premios del tablero.

```
-----MENÚ INICIO-----
1. Iniciar Juego
2. Salir
```

Al terminar todos los premios, lleva al menú inicio.

Escriba el número de la opción que desea elegir: █

6. Al pasar sobre una "@" o fantasma, se verá de la siguiente manera:

```
*****
Usuario: nombre
Vidas: 0
Puntos: 0
```

Se restó la única vida.

```
| X  0  X |
|     X   |
| X  0    |
|  X     |
| 0  <   |
|-----|
```

Se borró el fantasma del tablero.

```
-----MENÚ INICIO-----
1. Iniciar Juego
2. Salir
```

Al terminar la única vida, lleva al menú inicio.

Escriba el número de la opción que desea elegir: █

**7. Escribir "F" para finalizar el juego:**

```
*****
Usuario: nombre
Vidas: 1
Puntos: 0

-----
|  X  0 < X |
|          X |
|  X  0      |
|    X        |
|  0    @    |
|-----|

Movimientos (escribir la letra y presionar enter):
  ⌚ "a" hacia la izquierda, "d" hacia la derecha, "w" hacia arriba, "s" hacia abajo.
  ⌚ Escriba "F" para finalizar el juego.
Ⓡ F

MENÚ INICIO
1. Iniciar Juego
2. Salir

Escriba el número de la opción que desea elegir: |
```

Al presionar la tecla "F" lleva de nuevo al menú de inicio.

**8. Ingresar la opción "2" en el Menú Inicio:**

```
MENÚ INICIO
1. Iniciar Juego
2. Salir

Escriba el número de la opción que desea elegir: 2
PS C:\Users\USER\Desktop\152022\IPC1\VSCodeProjects\Practica3> |
```

Cierra la ejecución.