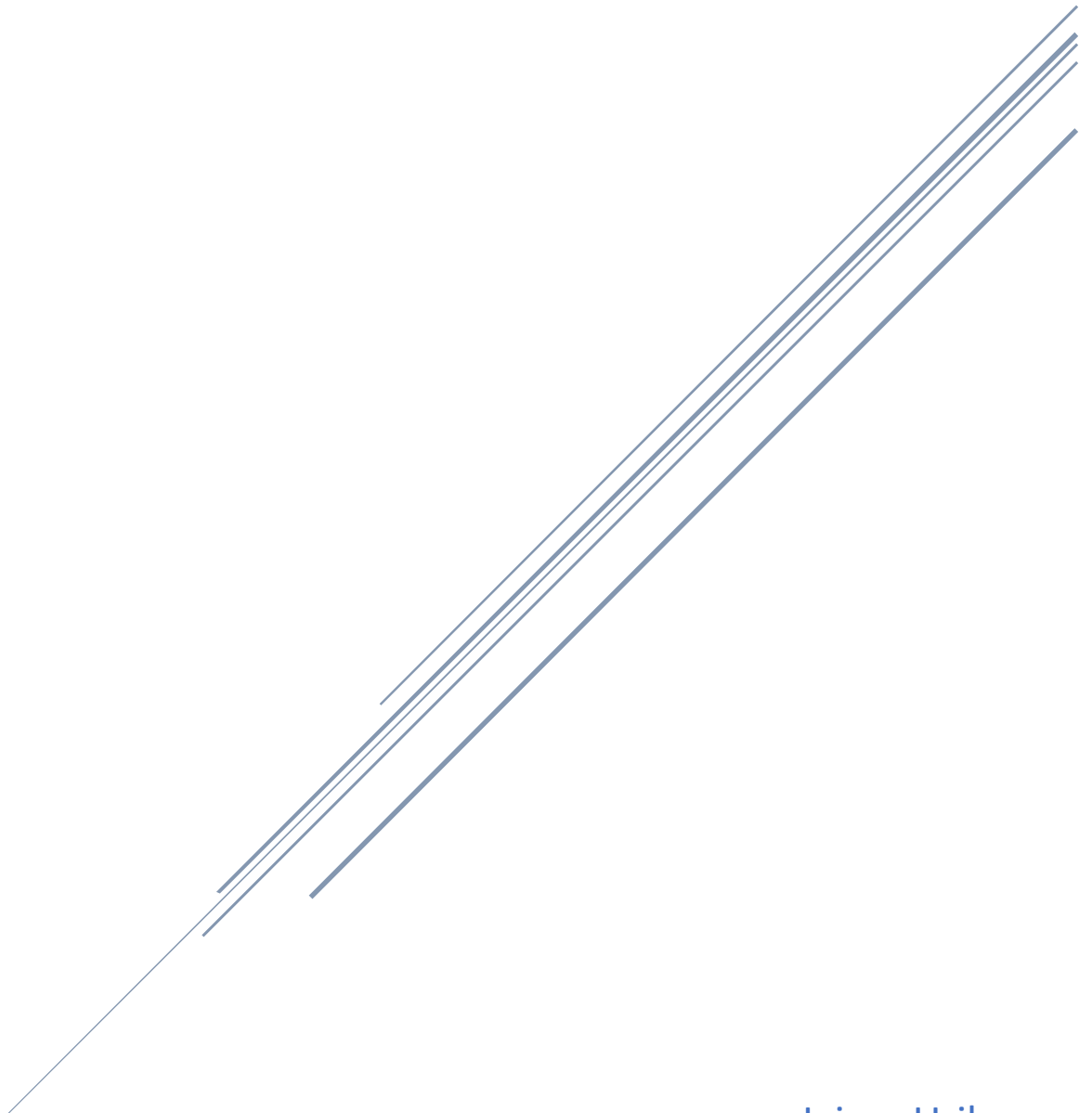


MANUAL DE USUARIO

PacMan



Jaime Uribe
Juan Esteban Amaya

Índice

Introducción.....	3
Obligaciones.....	3
Características.....	3
Comandos e instrucciones.....	3-4

Introducción

El juego tipo PacMan, desarrollado con interfaz tipo texto tiene como objetivo específico llevar al PacMan al punto de salida. En este manual de usuario, encontrara la información necesaria para poder cumplir dicho objetivo. Aquí podrá encontrar, en primer lugar, una guía rápida para la descarga y el uso de BlueJ, como correr el juego, que es lo que se observara en pantalla y como jugar.

Obligaciones

Para nuestro juego, es necesario contar con un computador o portátil y acceso a internet. Una vez prendido nuestro equipo y conectado a la red, abriremos nuestro buscador de preferencia e ingresaremos el siguiente enlace <https://www.bluej.org/versions.html> . Una vez ingresado, observaremos en pantalla la Versión 4.2.2 donde encontraremos una lista de posibles candidatos para descargar dependiendo de nuestro equipo. Haciendo clic en nuestra opción se iniciará a descargar automáticamente. Sigue los pasos de instalación de la aplicación.

Una vez finalizado la instalación de BlueJ, abriremos el archivo donde se encuentra el juego con BlueJ donde aparecerán una serie de recuadros, que son las clases, conectadas unas con otras con flechas. Ubicaras el recuadro con título <Principal> en el cual daremos clic derecho, aparecerá en menú, nos pararemos en la segunda opción <void main(String args)> y daremos clic. Aparecerá una ventana donde daremos aceptar. Una vez cumplidos estos pasos, aparecerá una ventana donde ya podremos adentrarnos en el juego.

Características

Para poder iniciar daremos una caracterización más detallada de nuestro juego en su parte visual, en primer lugar, mostraremos y definiremos que es lo que vamos a encontrar visualmente en pantalla una vez corramos el juego. Encontraremos una matriz conformada por 15 filas y por 17 columnas denotadas por (``*``) que cumplen la función de tablero de juego. Al interior de este encontraremos cuatro recuadros, usando el mismo carácter de la matriz (``*``) donde cada uno de estos estarán conformado por 4 filas y 6 columnas, las cuales esta ubicadas paralelamente unas con otras. Como protagonista tendremos ``^`` el cual representa nuestro PacMan. Como salida encontraremos (``O``) y, por último, dado a que este PacMan es 100% Paisa, encontraremos arepitas (``.``).

Comandos y especificaciones

Ya sabiendo que es lo que encontraremos en el tablero y cual es su función, hablaremos de como funciona de manera mas detallada. Para movernos usaremos como comandos desde el teclado para que el usuario pueda mover al PacMan las teclas: 'a' la cual lo moverá hacia la izquierda, 'd' hacia la derecha, 'w' hacia arriba y por último 's' hacia abajo. Debemos tener muy presente que

cada vez que se desee mover el PacMan con cualquiera de los cuatro comandos, se deberá oprimir <enter> para que se cumpla la orden. Una vez el usuario presione una instrucción seguido de la tecla <enter> inmediatamente se verá reflejado en pantalla como nuestro PacMan obedece dicha instrucción. Se debe tener en cuenta que en el momento en el que el PacMan este en una posición antes del tablero, es decir en el límite, y se desee ejecutar un movimiento el cual chochara con nuestros muros, será considerado un movimiento invalido, lo cual se verá reflejado en pantalla con un mensaje de “Movimiento no autorizado” al la espera de un nuevo comando que sea correcto y no choque con los muros. Dicha restricción aplica de igual manera internamente, es decir, a las cuatro matrices internas. Como dato a tener en cuenta, usaremos la tecla ‘q’ seguida de <enter> para dar por finalizado nuestro juego en cualquier momento, pero, no te lo recomendamos pues nuestro PacMan esta ansioso por comer arepas cuantas mas arepas pueda y de llegar a la salida.

Al interior de nuestro tablero, aparecerán aleatoriamente cierta cantidad de arepitas las cuales en su mayoría darán puntos de vida a nuestro PacMan sumándole uno, el cual tiene una vida inicial de 10, ¡pero ojo! No todas tienen esta cualidad, existirán arepitas de procedencia desconocida las cuales afectarán la vida del PacMan en uno, así que, no te confíes.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, tendremos como único objetivo llegar hasta la salida, donde una vez cumplida dicha meta aparecerá en pantalla “Has ganado el juego, ¡felicitaciones!” y se dará por finalizada la ejecución