

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA  
IPC1  
LABORATORIO

## MANUAL DE USUARIO

JOSE ROBERTO MEJICANO LARA  
202112542

```
==== PAC-MAN CONSOLA ====
1. Iniciar Juego
2. Historial de Partidas
3. Salir
Seleccione una opcion:
```

Como se puede observar tenemos a disposición nuestro menú con el que podemos interactuar ingresando los números que aparecen

```
==== PAC-MAN CONSOLA ====
1. Iniciar Juego
2. Historial de Partidas
3. Salir
Seleccione una opcion: 1
Ingrese su nombre de usuario: gilberto
Seleccione tipo de tablero (P) Pequeño 5x6, (G) Grande 10x10: p
Ingrese cantidad de premios (1-12): 5
Ingrese cantidad de paredes (1-6): 5
Ingrese cantidad de trampas (1-6): 5

=====
| $ X     @   |
|   X     X @   |
| @ 0     X   |
| $     @ X @   |
| $           0   |
=====
```

ya habiendo escogido un numero, se despliega el segundo menu que nos pide que ingresemos los parámetros para el juego

```
Ingrese fila para Pac-Man (0-4): 3
Ingrese columna para Pac-Man (0-5): 4

==== PANEL DE CONTROL ====
Usuario: gilberto
Puntaje: 0
Vidas: 3
Premios restantes: 5
=====

=====
| $ X     @   |
|   X     X @  |
| @ 0     X   |
| $     @ X <  |
| $         0   |
=====
```

ya ingresado los parámetros tenemos que ingresar la posición de inicio de nuestro personaje

```
Te encontraste con un fantasma! Vidas restantes: 2

= PANEL DE CONTROL ===
uario: gilberto
ntaje: 10
das: 2
emios restantes: 4
=====

=====
| $ X     @   |
|   X     X @  |
| @ 0     X   |
| $     < X    |
| $         | 
=====
movimiento (8:arriba, 5:abajo, 6:derecha, 4:izquierda, F:Pausa): ||
```

ya con nuestro personaje en el tablero ya nos podemos mover con los números del menu

```
==== PAC-MAN CONSOLA ====
1. Iniciar Juego
2. Historial de Partidas
3. Salir
Seleccione una opcion: 2

==== HISTORIAL DE PARTIDAS ====
Usuario          Puntos
-----
gilberto          10
=====
Presione Enter para continuar...|
```

para finalizar tenemos el menu de salida donde se puede ver el historial de partidas.