

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

```
Ingresa fila para Pac-Man (0-4): 3
Ingresa 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.