

# MANUAL DE USUARIO

> Introducción a la  
Inteligencia Artificial.



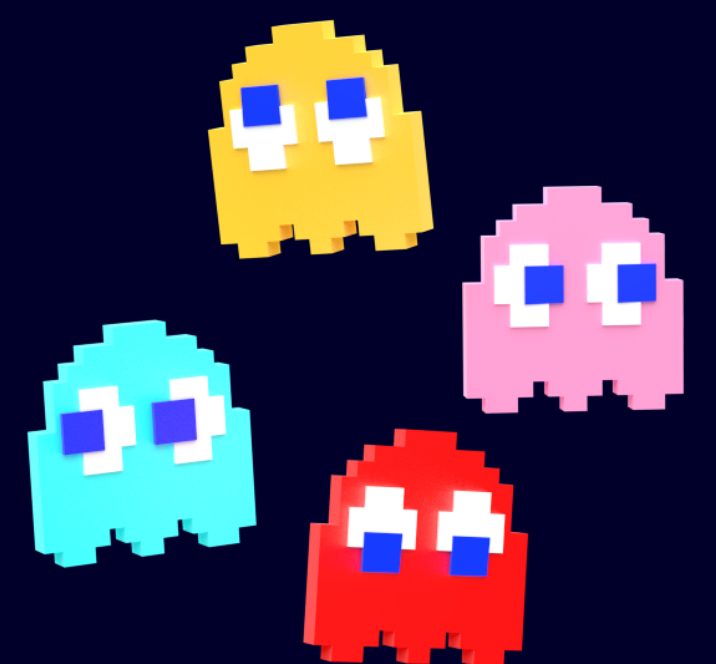
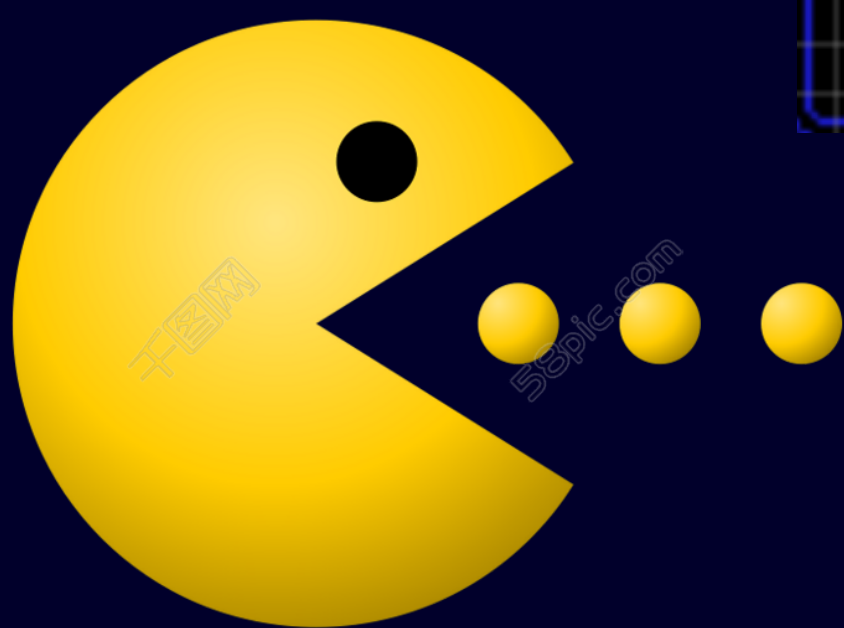
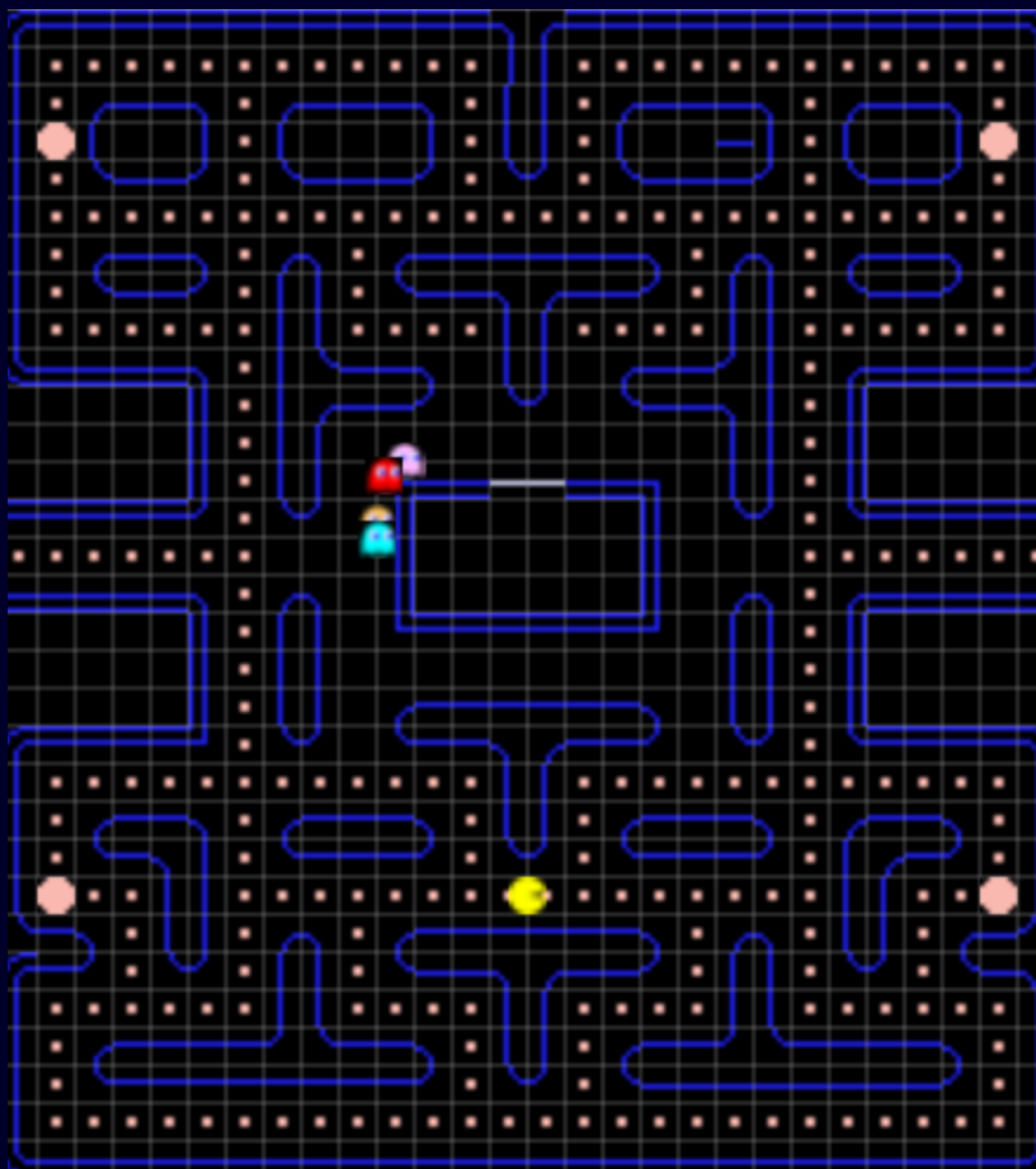
Joel Jácome Pioquinto  
Josué Cristofer Tellez Huerta  
Leissa Mariana Cervantes Sánchez

Start



## CONCEPTO DE JUEGO

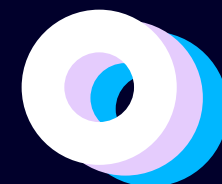
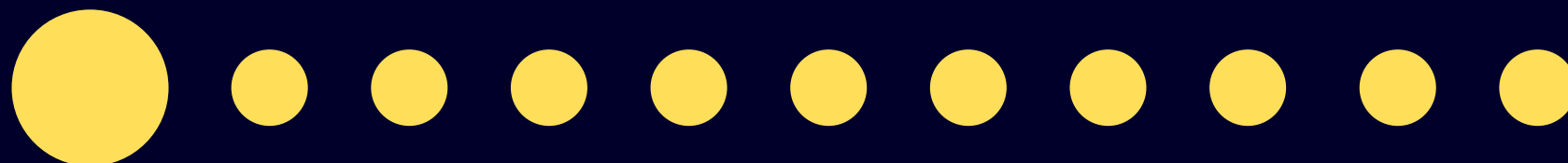
Tu personaje es el Pac-Man, debes recorrer un laberinto siendo perseguido por cuatro fantasmas, para poder salvarse debe comer todos los Pac-Dots que se encuentran dentro del mapa.





# MODO DE JUEGO

Una vez que se ejecute el juego comenzará una canción donde indicará que ya es momento de comenzar a jugar, los fantasmas comenzarán a moverse en busca de atraparte, debes moverte por el mapa evitando que los fantasmas te atrapen y comer todas las Pac-Dots.



## CONTROL DE PACMAN:

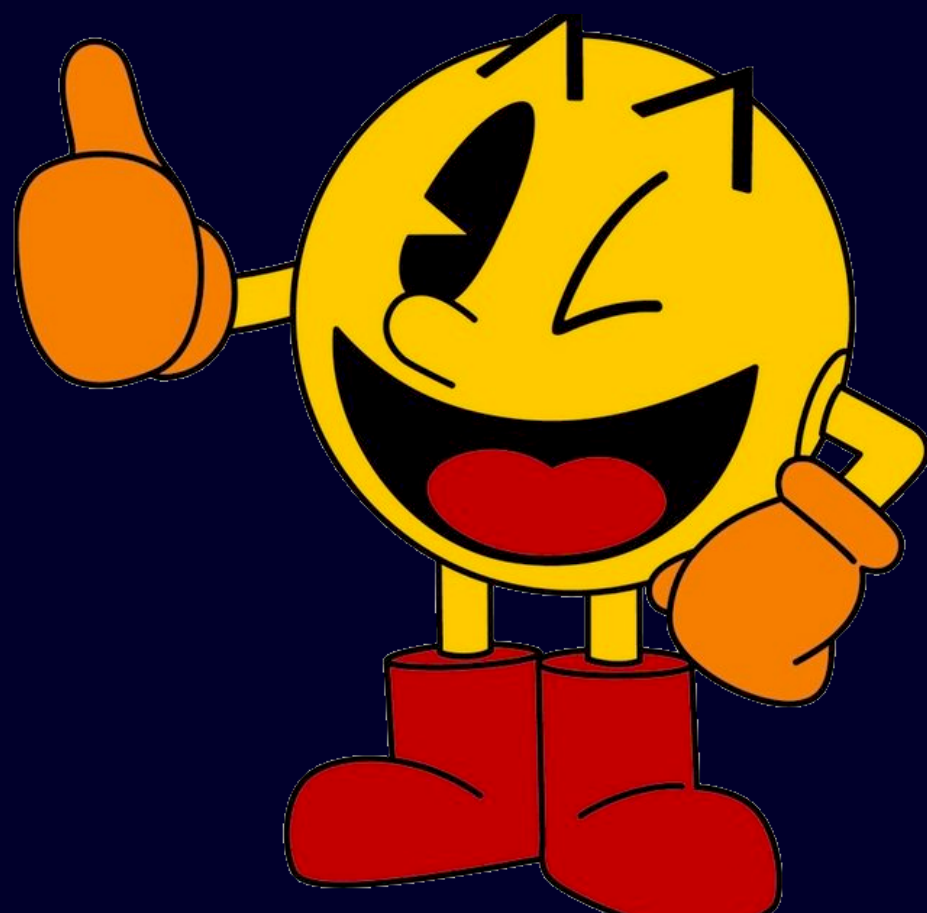
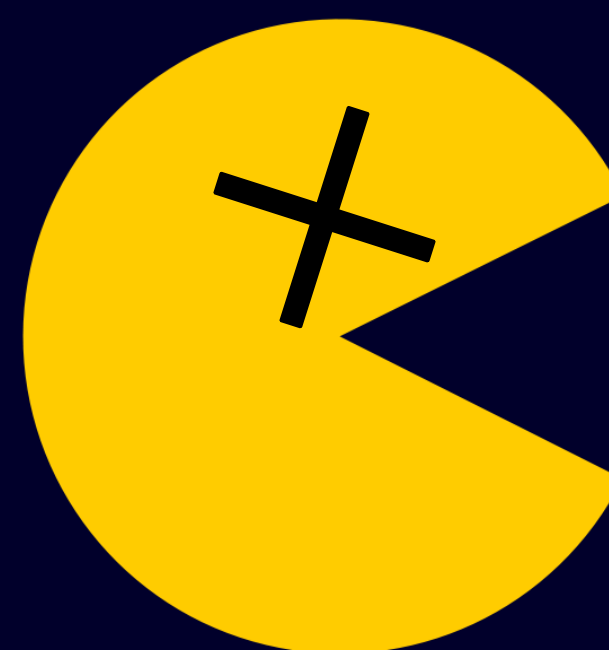
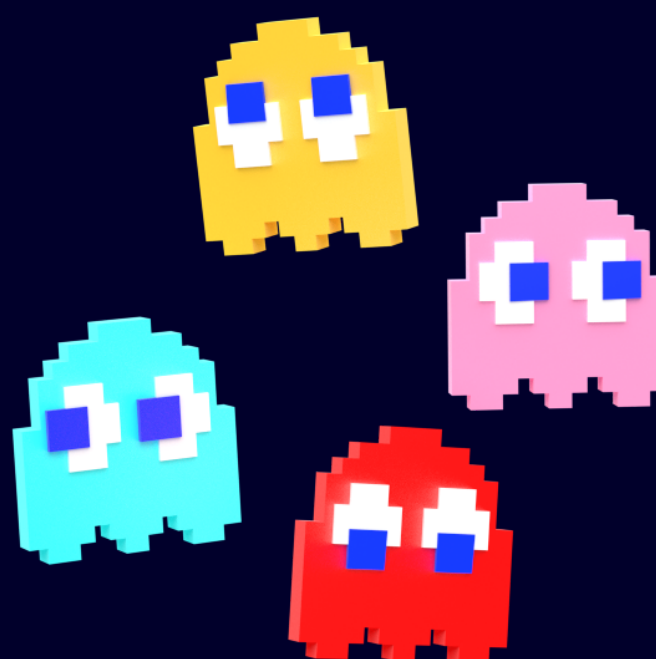
El PacMan se controla por medio de las flechas de dirección del teclado del ordenador. No puede atravesar las paredes del laberinto.

- ↑ Flecha hacia arriba: se mueve en dirección hacia arriba
- ↓ Flecha hacia abajo: se mueve en dirección hacia abajo
- Flecha hacia la derecha: Se mueve a la derecha
- ← Flecha hacia la izquierda: Se mueve a la izquierda.



## PERDER:

Si un fantasma llega a alcanzarte pierdes el juego.



## GANAR:

Debes comer todas las Pac-Dots que se encuentran en el mapa sin ser atrapado por los fantasmas.

