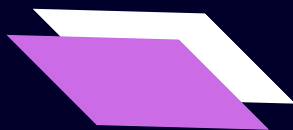





# MANUAL DE

# USUARIO



> Introducción a la  
Inteligencia Artificial.



PAC-MAN

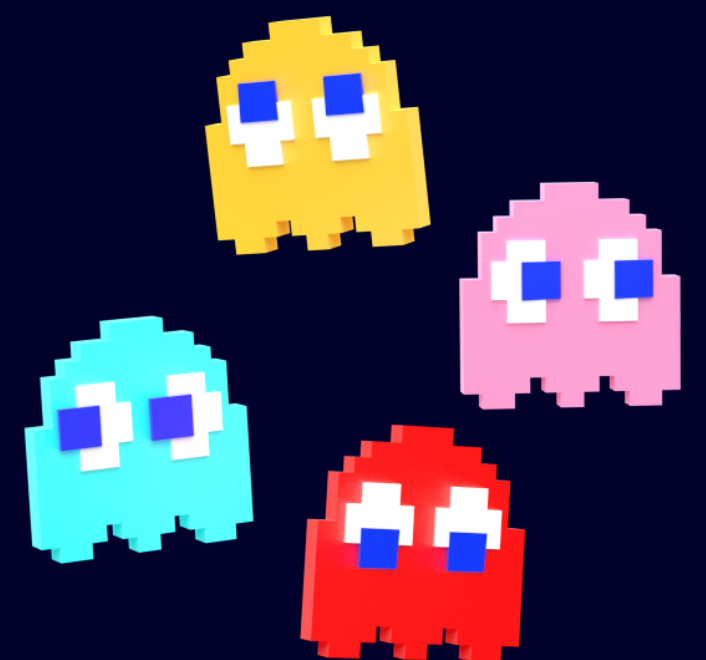
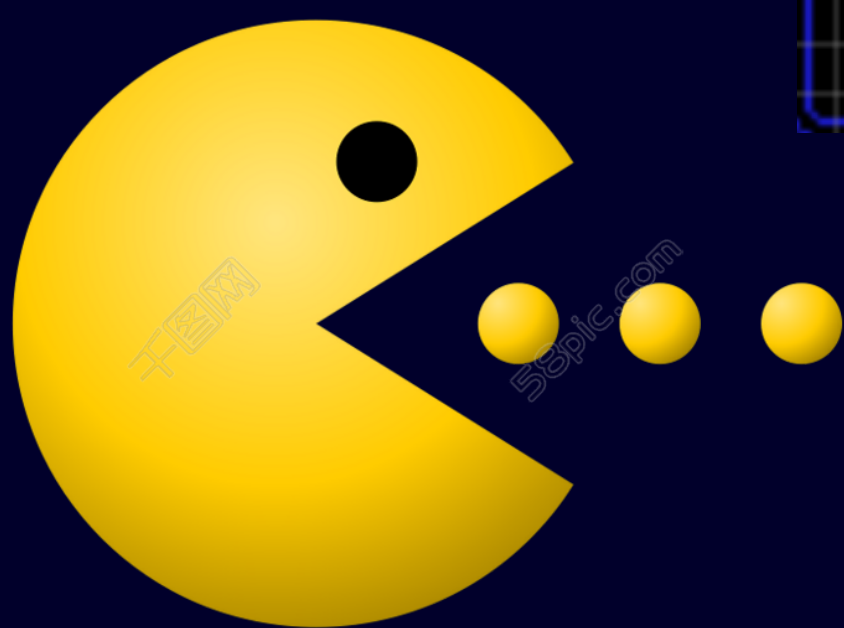
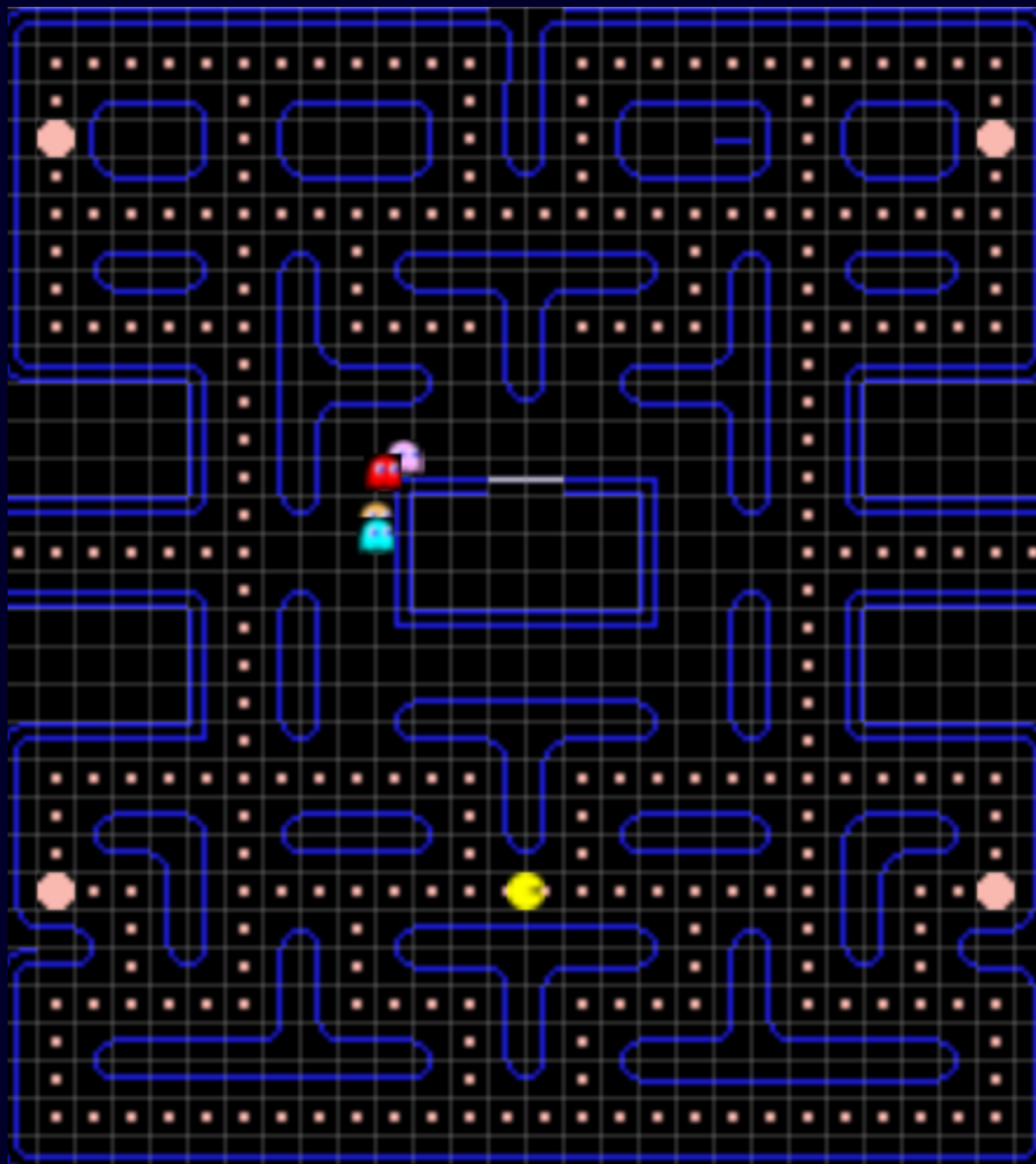


Start

# PAC-MAN

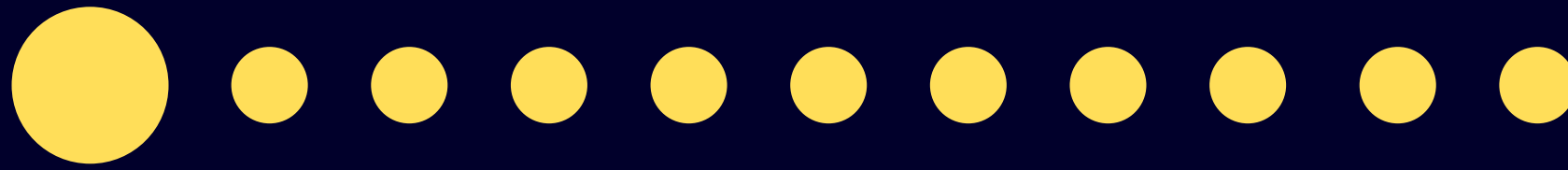
## CONCEPTO DE JUEGO

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

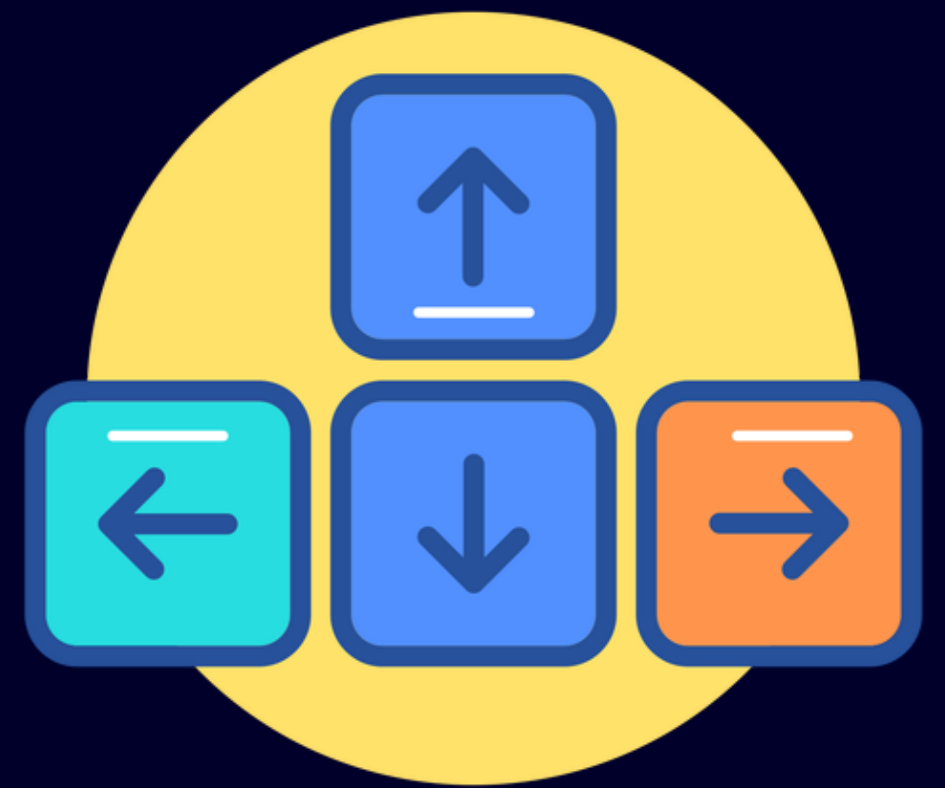
Una vez que se ejecute el juego comenzará una canción donde indicará que ya es momento de comenzar a jugar, los fantasmas comenzarán a moverse en busca que atraparte, debes moverte por el mapa evitando que los fantasmas te atrapen y comer todas las Pac-Dots.



## CONTROL DE PACMAN:

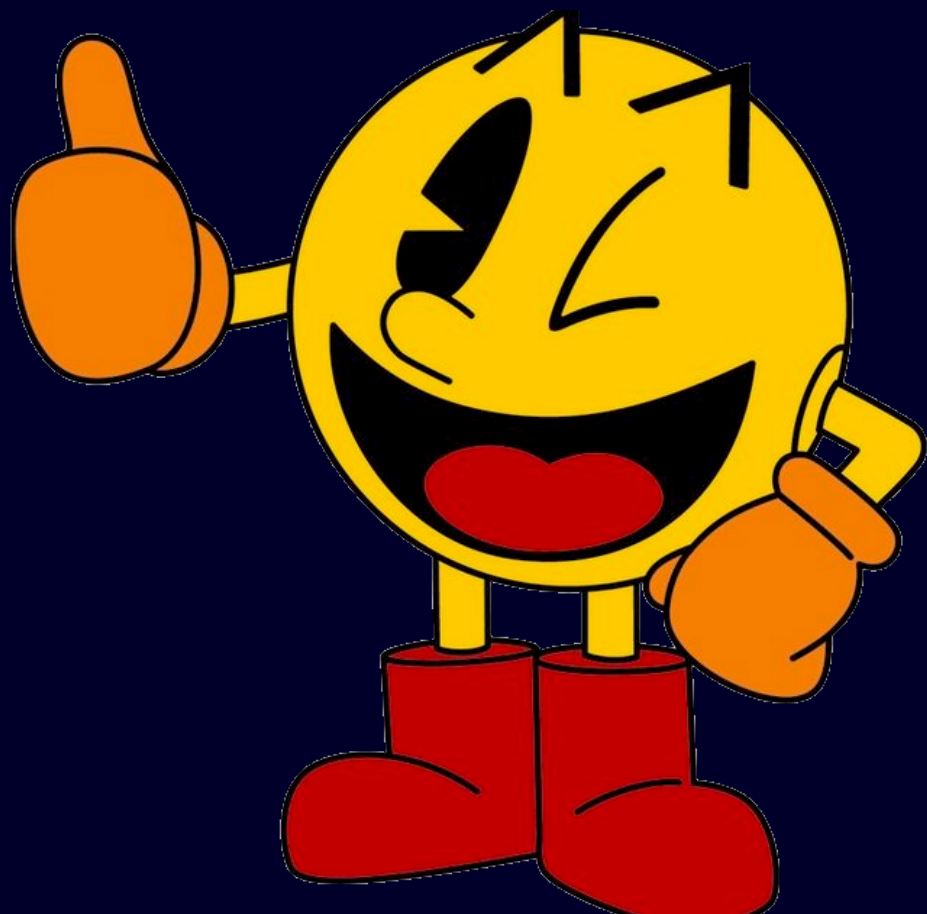
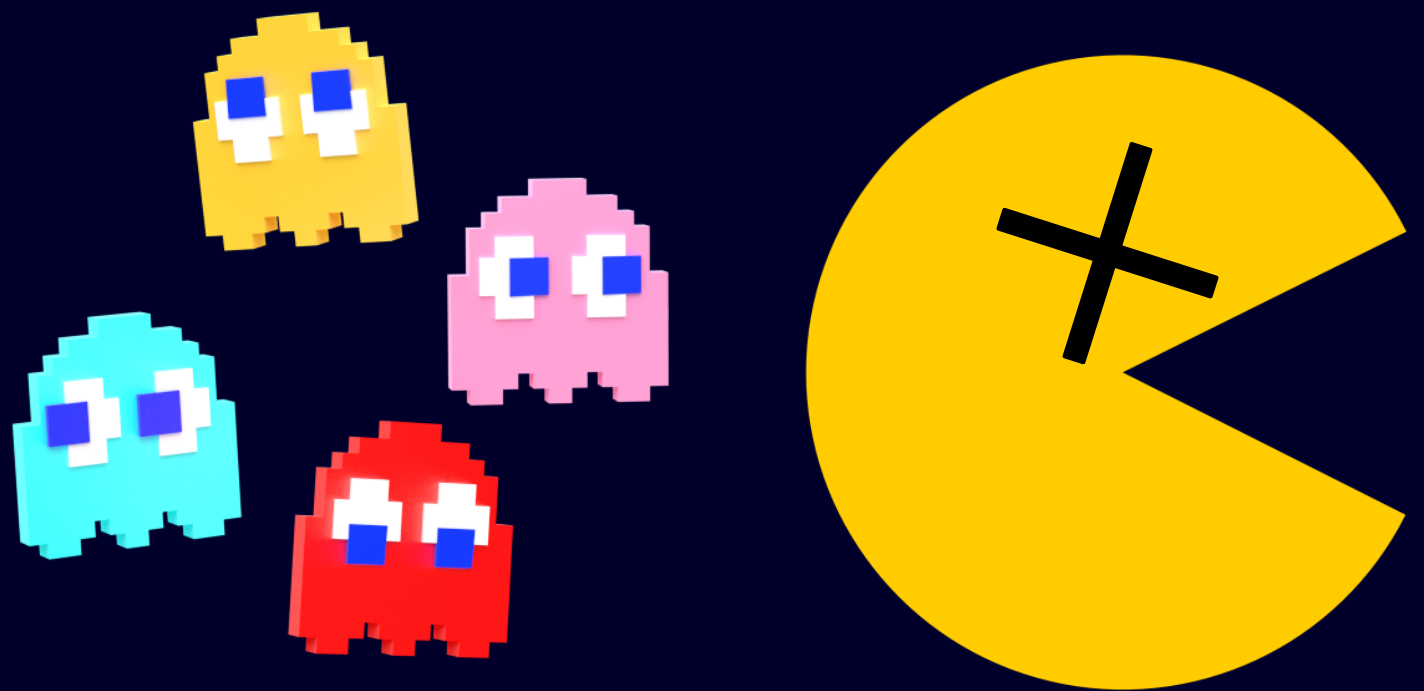
El PacMan se controla por medio de las flechas de dirección del teclado del ordenador. No puede atravesar las paredes del laberinto.

- ↑ 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 monedas que se encuentran en el mapa sin ser atrapado por los fantasmas.