



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS
LABORATORIO IPC1

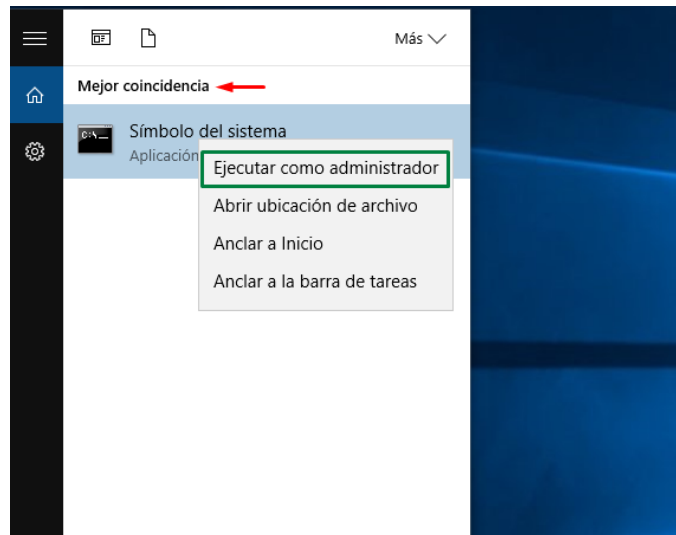
Practica 1: Manual De Usuario.

NOMBRE: José Eduardo Galdámez González
CARNÉ: 202109732
SECCIÓN: B

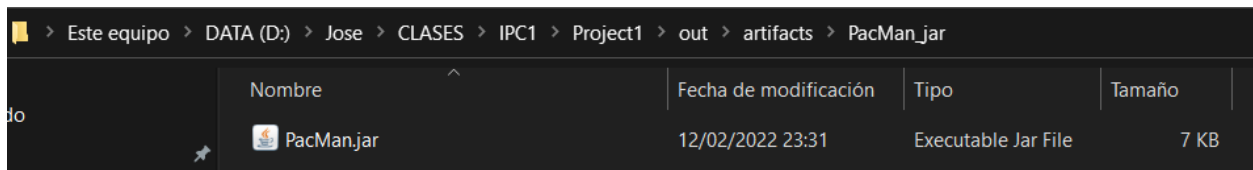
Manual de Usuario de la Practica 1:

Este es manual de usuario para el uso correcto de juego “Pacman” en consola, se recomienda leer detenidamente y entender el uso correcto de este mismo.

Primero abrir el cmd como administrador:



Después tener la ubicación correcta donde se encuentre el .jar del programa:



Dentro del cmd iremos a la carpeta donde esta el .jar y procederemos ejecutar el programa con el comando “java -jar PacMan.jar”:

```
C:\Users\CARLOS>D:

D:\>cd D:\Jose\CLASES\IPC1\Project1\out\artifacts\PacMan_jar

D:\Jose\CLASES\IPC1\Project1\out\artifacts\PacMan_jar>java -jar PacMan.jar
*****
* 1. Jugar *
* 2. Historial *
* 3. Salir *
*****
```

Ya ejecutado el programa nos dará las 3 opciones: Jugar, Historial y Salir. Si desea jugar presionará 1 y automáticamente empezará, se le dará instrucciones e inmediatamente se le pedirán sus datos personales:

```
Los controles para jugar son los siguientes:
W = Arriba
S = Abajo
A = Izquierda
D = Derecha
Presione 1 si esta todo claro!
1
Ingrese su NOMBRE:
Jose
Ingrese su EDAD:
19
```

Ya ingresados estos datos se le dará la opción de ingresar la dimensión del tablero:

```
Ingrese la dimension de la matriz (Su minimo es 8x8.).
Filas:
20
Columnas:
40
```

Con esto inicia el juego, recuerde que los signos \$, #, y @ tienen diferentes comportamientos cuando se comen, también tendrá la opción de salir ingresando "M":

\$= +15

@ = +10

#= -10

M= Terminar Juego

[illegible]

Si he dado caso decide terminar el juego después de haber jugado, este le guardará su puntuación y se registrará en historial y podrá verlo en la opción de historial:

[illegible]

```
***** FIN DEL JUEGO *****
Haz decidido terminar el juego!
Su puntuación es: 50 con un total de: 38 movimientos.

Presione 1 para volver al menu!
```

```
*** HISTORIAL ***
oooJUGADOR 1ooo
Nombre: Jose
Edad: 19
Puntuacion: 50
Movimientos: 38
*****
Desea regresar al menu? Oprima 1.
```

Si he dado caso su puntuación es 0, el juego terminará y no lo guardará en historial, con eso no podrá verlo en la opción de historial:

[illegible]

```
***** FIN DEL JUEGO *****
Su puntuación fue 0.

Presione 1 para volver al menu!
```

Si quiere salir completamente del programa, en el menú al presionar 3, terminara todo el programa:

```
*****
* 1. Jugar      *
* 2. Historial  *
* 3. Salir      *
*****
3

D:\Jose\CLASES\IPC1\Project1\out\artifacts\PacMan_jar>
```