

MANUAL DE USUARIO

13-02-2022
PACMAN IPC1

LUSVIN ALEXANDER
SICAJA RAMÍREZ
201602630

1. PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

En esta pantalla se muestra el menú principal del Juego de PACMAN

```
*****
*      1. JUGAR      *
*      2. HISTORIAL  *
*      3. SALIR      *
*****
Ingrese una opción:
```

Deberá seleccionar la opción que desee ejecutar ingresando el número correspondiente que indica cada una.

2. OPCION JUGAR

```
*****
*      1. JUGAR      *
*      2. HISTORIAL  *
*      3. SALIR      *
*****
Ingrese una opción: 1
Ingrese Nombre del Jugador: Lusvin|
```

Seleccionando la opción de juego 1, esta solicitará el nombre del jugador que iniciara una partida. Se debe ingresar el nombre solicitado y dar enter para continuar.

```
*****
*      1. JUGAR      *
*      2. HISTORIAL  *
*      3. SALIR      *
*****

Ingrese una opción: 1
Ingrese Nombre del Jugador: Lusvin
Ingrese Edad del Jugador: 22|
```

Adicionalmente se le solicitará que ingrese también la edad del jugador que iniciará la partida.

```
Ingrese una opción: 1
Ingrese Nombre del Jugador: Lusvin
Ingrese Edad del Jugador: 22
Ingrese las dimensiones del tablero mayor a 8x8...
alto: 8
ancho: 8|
```

Luego de eso, el juego pedirá el número de filas y columnas que tendrá el tablero de juego, se debe ingresar un mínimo de 8x8 como medida de prevención también se valida que estas sean correctas, sino nuevamente el programa solicitará una mayor medida.

```
Iniciando Juego...  alto: 8 ancho: 8
      Nombre:  Lusvin
      Punteo:  10
      Movimientos: 0
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
*          #          @          *
*          V          *          *
*          *          *          *
*      $          *          *
*      *  *  *  *  *  *          *
*      *          *          *
*      *          *          *
*          *          *          *
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
Seleccione comando:
```

Como siguiente paso el juego desplegará el tablero con la interfaz a consola, donde deberá ingresar el comando a ejecutar, los comando validos a ejecutar son:

- A: El pacman representado con la letra V, se moverá hacia la izquierda.
- W: El pacman representado con la letra V, se moverá hacia arriba.
- S: El pacman representado con la letra V, se moverá hacia abajo.
- D: El pacman representado con la letra V, se moverá hacia la derecha.

```
      Nombre:  Lusvin
      Punteo:  50
      Movimientos: 15
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
*          V          *          *
*          *          *          *
*          *          *          *
*      *          *  *          *
*      *  *  *  *  *  *          @  *
*      *          *          *          *
*      *          *          *          *
*          $          *          *
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
Seleccione comando:|
```

Al pasar a la posición de los ítems el punteo variara con respecto a la siguiente configuración:

- # quitara 10 puntos
- \$ agregara 15 puntos
- @ agregara 10 puntos

```
Seleccione comando:a
      Nombre:  Lusvin
      Punteo:  110
      Movimientos: 45
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
*
*          $      @      *
*      V          *      *
*      *          *      #
*      *  *  *  *  *  *      *
*      *          *      *
*      *          *      *
*
*  *  *  *  *  *  *  *  *  *
Seleccione comando:w
      i i i i i GAME OVER!!!!!!
*****
*   1. JUGAR          *
*   2. HISTORIAL      *
*   3. SALIR          *
*****
Ingrese una opción:
```

Al llegar a un punteo mayor a 100 pts. o menor que 1 pts. El juego finalizará automáticamente, mostrando el mensaje de GAME OVER!!, y regresando al menú principal.

Otro método de salida será el mandar como comando la letra M, esta finalizará la partida mostrando también el menú principal.

3. HISTORIAL

```
HISTORIAL DE PUNTEO

Nombre: Lusvin
Edad: 22
Punteo: 110
Movimientos: 45

*****
*   1. JUGAR           *
*   2. HISTORIAL       *
*   3. SALIR           *
*****
Ingrese una opción: |
```

En la opción número 2 del historial, se mostrarán los resultados de todas las partidas jugadas con los datos siguientes:

- Nombre
- Edad
- Punteo
- Movimientos

4. SALIR

```
*****
*   1. JUGAR           *
*   2. HISTORIAL       *
*   3. SALIR           *
*****
Ingrese una opción: 3
Saliendo de la aplicación...
```

Por último la opción 3 de salida, finalizará el programa completo, mostrando dicho mensaje en consola.