

## 1. PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

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

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

## 2. OPCION JUGAR

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.

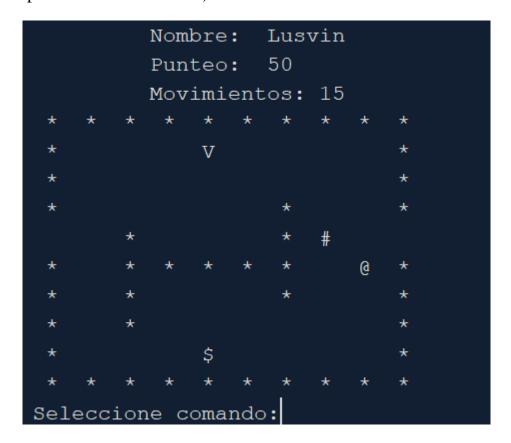
Adicionalmente se le solicitará que ingrese también la edad del jugador que iniciará la partida.

```
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.

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.



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
                110
        Punteo:
        Movimientos:
                   45
              $
                   @
      V
Seleccione comando:w
        ;;;;;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

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

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