

MANUAL DE USUARIO:

Contenido

- I.Introducción1**
 - 1. Objetivo1
 - 2. Requerimientos1
- II.Opciones del Sistema2**
 - 1. Iniciar nuevo juego2
 - 2. Ver últimos 5 puntuaciones4
 - 3. Salir5

I.Introducción

1. Objetivo

Brindar asistencia al usuario de este programa informático (Pac-Man), describiendo las opciones o el funcionamiento del proceso que se muestra en cada una de las pantallas conforme al usuario vaya avanzando en dicho programa.

2. Requerimiento

- Sistema Operativo: Windows 7 o superior
- Procesador mínimo Intel Pentium (800MHz Intel Pentium)
- Mínimo 512 MB en RAM
- Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update
- IDE NetBeans, o compatible con Java
- Exploradores: Internet Explorer 9 y superior

II.Opciones del Sistema

El presente manual está organizado de acuerdo con en el menú de opciones de la siguiente manera:

1. Iniciar nuevo juego
 2. Ver ultimas 5 puntuaciones
 3. Salir
-

Menú Principal

Al momento de ejecutar el programa se mostrará como pantalla inicial el menú principal del juego, mostrando las opciones del sistema de las cual el usuario podrá elegir introduciendo el numero correcto de cada opción, si el usuario digita un numero que no pertenece a ninguna de las opciones se volverá a mostrar el menú principal hasta que introduzca una opción correcta.

```

|          MENU PRINCIPAL          |
|1. Iniciar nuevo juego            |
|2. Ver ultimas 5 puntuaciones     |
|3. Salir                          |
|                                  |
| Por favor, ingrese el numero de la accion a realizar: |

```

1. Iniciar Nuevo Juego

Al ingresar la opción numero 1 (Iniciar nuevo juego) se mostrará una pantalla como la que se muestra a continuación.

```

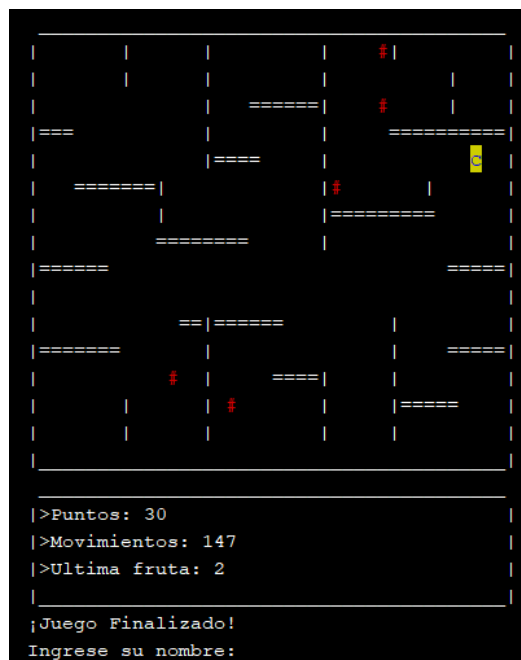
|-----|
|  #  |  #  |  |  |  |
|=====|
|=====|  |=====| | |
|=====|  |=====|
|=====|  |=====|
|=====|  |=====|
|  #  |  #  |  |  |  |
|=====|  |=====|
|=====|  |=====|
|=====|  |=====|
|-----|
|>Puntos: 0
|>Movimientos: 0
|>Ultima fruta: 0
|-----|
| Ingrese una tecla: (W: arriba, S: abajo, A: izquierda, D: derecha, M: salir) |

```

En esta pantalla se podrá visualizar el mapa del juego por el cual podrá moverse el Pac-Man como también el tablero que muestra el punteo, los movimientos y el valor de la ultima fruta que fue comida por Pac-Man. El sistema pedirá al usuario que ingrese una letra conforme a la acción que desee realizar. Si el usuario ingresa una letra errónea, el sistema volverá a pedir al usuario una letra hasta que sea ingresada una correcta.

Al finalizar el juego, el programa pedirá al jugador que ingrese su nombre esto para guardar los datos del jugador en el tablero de puntuaciones.

Existen dos formas de finalizar el juego, que el jugador ingrese la tecla 'm' o que llegue a 30 puntos.



```

|>Puntos: 30
|>Movimientos: 147
|>Ultima fruta: 2
|
¡Juego Finalizado!
Ingrese su nombre:

```

En esta pantalla se puede visualizar un juego finalizado, ya que el jugador lleo al límite del punteo que es 30 o más.

En esta pantalla se puede visualizar un juego finalizado por el jugador, ya que el jugador ingreso la tecla 'm'.



```

|>Puntos: 6
|>Movimientos: 43
|>Ultima fruta: 1
|
Ingrese una tecla: (W: arriba, S: abajo, A: izquierda, D: derecha, M: salir)
m
¡Juego Finalizado!
Ingrese su nombre:

```

2. Ver Últimos 5 Puntuaciones

Al ingresar la opción 2 (Ver últimos 5 puntuaciones) se mostrará un tablero con los nombres, puntuaciones, movimientos y marca de tiempo de los últimos 5 jugadores.

No.	NOMBRE	PUNTEO	No MOVIMIENTOS	MARCA DE TIEMPO
1	LUIS	6	43	00:15-00:16
2	DANIEL	16	69	00:17-00:18
3	MARIA	3	54	00:18-00:19
4	JUAN	10	63	00:19-00:20
5	PAOLA	30	147	00:20-00:22

Quando el tablero llegue al limite de jugadores almacenados los cuales son 5, el programa borrara el jugador mas antiguo y almacenara al jugador más reciente en su lugar, como se muestra en la siguiente imagen.

No.	NOMBRE	PUNTEO	No MOVIMIENTOS	MARCA DE TIEMPO
1	CARMEN	25	126	00:24-00:25
2	DANIEL	16	69	00:17-00:18
3	MARIA	3	54	00:18-00:19
4	JUAN	10	63	00:19-00:20
5	PAOLA	30	147	00:20-00:22

Este jugador reemplazo al jugador más antiguo en iniciar un nuevo juego.

3. Salir

Al ingresar la opción 3 (Salir) el jugador sale del menú principal y el programa será finalizado borrando todos los datos que fueron almacenados durante el juego.

```
|      MENU PRINCIPAL      |  
|1. Iniciar nuevo juego    |  
|2. Ver ultimas 5 puntuaciones |  
|3. Salir                  |  
|_____|  
Por favor, ingrese el numero de la accion a realizar:  
3  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 3 seconds)
```