

MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA EL PACMAN PAISA V1 Y V2

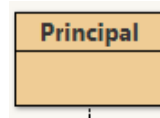
Hola, bienvenido a una versión única de Pacman, a continuación, te daremos todas las indicaciones que necesitas para poder disfrutar de nuestro juego, así que adelante...

Lo primero que tendrás que saber es que nuestro juego fue desarrollado en un IDE (entorno de desarrollo integrado) para java llamado BlueJ, entonces lo primero que tendrás que hacer es ir a el siguiente enlace <https://www.bluej.org/versions.html> , allí podrás descargarlo en el servidor que tengas para posteriormente poder disfrutar del Pacman paisa. Luego de haberlo descargado, en tu escritorio aparecerá el siguiente ícono.



Después de esto, puedes buscar en tu computador donde guardaste la carpeta que contiene todos los archivos del juego, al abrirla debes buscar el archivo que se llama "package" con el símbolo mostrado anteriormente. Cuando abras dicha carpeta vas a encontrar todo el código que compone el juego, pero esto no es lo que a ti te interesa realmente, entonces omítelo.

Dentro de todos los recuadros naranjas que vas a observar allí (llamados clases), vas a encontrar uno llamado "principal", ese es el que vamos a ejecutar para poder jugar. Vas a darle click derecho, se te desplegarán varias opciones, vas a dar click en la siguiente opción



`void main(String[] args)`

y ya después se te abrirá el juego y podrás empezar.

Generalidades del juego:

Caracteres: En las versiones 1 y 2 del juego el Pacman se representa con '^', la salida con '0' y las arepitas (en la versión 2) con ' '.

Movimientos: Para moverte a través del laberinto vas a utilizar; la letra 'A' para moverte a la izquierda, la letra 'D' para moverte a la derecha, la 'W' para moverte hacia arriba y la 'S' para bajar. Ten en cuenta que después de cada letra que presiones debes presionar 'Enter' para validar tu movimiento.

En la versión 2, tus puntos de vida empiezan en 10, en el tablero habrán arepitas, unas buenas que te darán 1 punto de vida de más y otras explosivas que te quitaran

5 puntos de vida cada que te las comas, no podrás diferenciarlas porque todas tienen el mismo aspecto, así que ¡suerte!

```
*****
*^                                     *
* ***** ***** *
* *      * *      * *
*                                     *
* *      * *      * *
* ***** ***** *
*                                     *
* ***** ***** *
* *      * *      * *
*                                     *
* *      * *      * *
* ***** ***** *
*                                     0*
*****
```

Laberinto versión 1

```
*****
*^ .....*
* .*****.*****.*
* .*. .*. .*. .*. .*.
* .....*
* .*. .*. .*. .*. .*.
* .*****.*****.*
* .....*
* .*****.*****.*
* .*. .*. .*. .*. .*.
* .....*
* .*. .*. .*. .*. .*.
* .*****.*****.*
* .....0*
*****
```

Laberinto versión 2

Objetivo del juego:

El objetivo principal del juego en la versión 1 es simplemente llevar el Pacman a la meta, no tendrás puntos de vida, ni ninguna limitación que te impida llegar, solo encuentra el camino más corto. En el caso de la versión 2 debes lograr llegar a la meta antes de que se te acaben los puntos de vida.

Si logras llevar el Pacman desde el punto de partida hasta la salida, ganarás el juego y pasaras al siguiente nivel, de lo contrario, tendrás que intentarlo nuevamente hasta que la suerte este a tu favor.

En versiones futuras, tendrás que llegar antes de que te atrapen los fantasmas y antes de que se te acaben los puntos de vida.