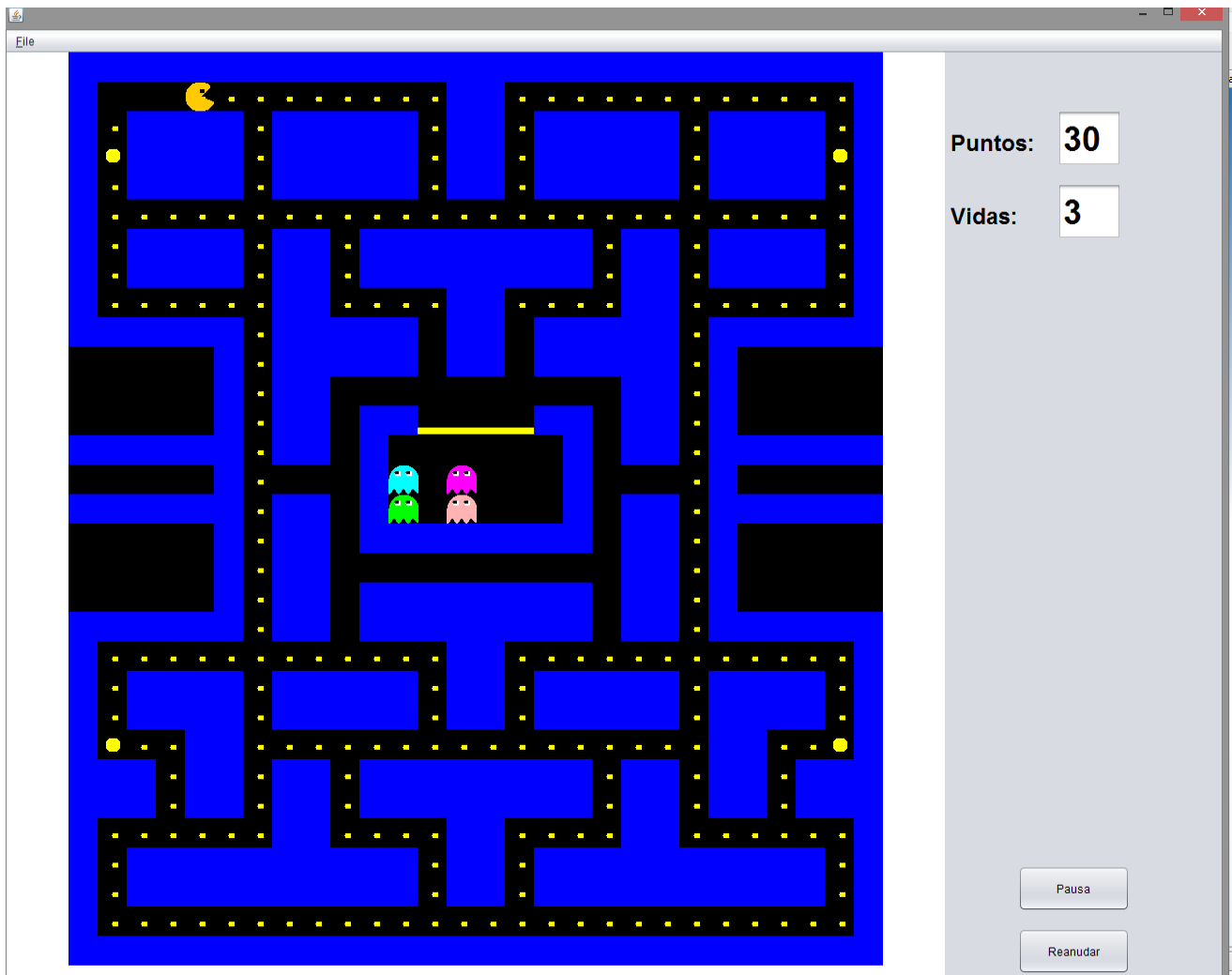


## Manual de Usuario

Para la ejecución de este programa, basta con lanzar la clase principal `comecocosFrame`. Una vez lanzamos esta clase, aparece en la pantalla la ventana del programa en la que podemos distinguir varios elementos.



En la parte superior derecha tenemos 2 paneles, uno es el contador de los puntos que vamos consiguiendo y el otro es el contador de las vidas que nos quedan.

En la parte inferior derecha tenemos botones de reanudar y pausa, que nos permiten parar el juego y reanudarlo cuando se desee.

En la parte izquierda tenemos el mapa del come cocos con los distintos elementos, el come cocos, los puntos, los fantasmas, etc.

Por último en la parte superior izquierda tenemos un menú desplegable en el que se encuentran las opciones de nueva partida y de salir del juego.

Una vez hemos definido los distintos elementos de la pantalla de juego vamos a ver como se juega. Para jugar basta con tener el ratón encima de la ventana de juego. Simplemente podemos mover el comecocos con las flechas del teclado.

El objetivo del juego es comerte todos los puntos sin que te coman los fantasmas. Para facilitar esta tarea están los puntos grandes en el mapa, estos puntos hacen que los fantasmas huyan del comecocos y disminuyan su velocidad. En este estado el comecocos puede comerse a los fantasmas obteniendo puntos extra.

Como hemos comentado antes hay 3 vidas por partida, cuando un fantasma te come, pierdes una vida, y mientras no sea la última vida, se reinician la posición de los fantasmas y el comecocos pero no la de los puntos que hayas conseguido ya brindando al jugador de otra oportunidad para completar el juego.