

SERPIENTES Y ESCALERAS



MANUAL DE USUARIO

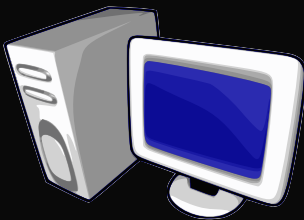
OBJETIVO

El juego de serpientes y escaleras es un juego de mesa para dos o más jugadores. El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar al final del tablero, que suele estar compuesto por un conjunto de casillas numeradas en secuencia. Los jugadores avanzan por el tablero según el resultado del lanzamiento de un dado o similar. Algunas casillas tienen dibujadas serpientes que retroceden al jugador hasta una casilla anterior, mientras que otras casillas tienen dibujadas escaleras que avanzan al jugador hasta una casilla superior. El juego combina la suerte del azar con la estrategia para moverse por el tablero y evitar las serpientes.



Hardware

- Procesador de doble núcleo o superior
- 2 GB de memoria RAM o superior
- Tarjeta gráfica integrada o dedicada con al menos 512 MB de memoria
- Conexión a internet para descargar las herramientas necesarias y recursos adicionales



Sistema Operativo

- Sistema operativo Windows 7 o superior, MacOS X 10.7 o superior, o alguna distribución Linux
- Java Development Kit (JDK) versión 8 o superior instalado en el sistema operativo
- Consola de comandos para imprimir los mensajes de salida del juego



Software

• Java SE Development Kit 8u301: En su versión mas actual.



Pasos para poder ejecutarlo

El juego consta de tres opciones que se pueden seleccionar mediante la entrada de un número del 1 al 3. La opción 1 es para iniciar un juego nuevo, la opción 2 es para retomar un juego anterior y la opción 3 es para salir del juego.

Si se selecciona la opción 1, el juego comienza con un lanzamiento de dados. Si se selecciona la opción 2, se continúa con el juego anterior. Si se selecciona la opción 3, se sale del juego.

Durante el juego, se mostrará el número del dado que se lanzó y la posición actual del jugador en el tablero. Si se cae en una casilla que es la cabeza de una serpiente o la base de una escalera, se le informará al jugador y se mostrará su nueva posición. También hay una probabilidad del 10% de que una casilla sea una casilla de penalización, que se mostrará en el tablero con un símbolo "#" y la palabra "Penalización" se mostrará en la consola si se cae en ella.

El juego finaliza cuando el jugador llega a la casilla 64. Se le informa al jugador sobre el número de lanzamientos que le tomó alcanzar la casilla 64, que se muestra como su puntuación en el juego.

```
-----< com.mycompany:escalerasyserpientes >-----
[Building escalerasyserpientes 1.0-SNAPSHOT]
-----[ jar ]-----

--- exec-maven-plugin:3.0.0:exec (default-cli) @ escalerasyserpientes ---
;Bienvenido al juego de Serpientes y Escaleras!
1. Iniciar juego
3. Salir
```

```
-----< com.mycompany:escalerasyserpientes >-----
[Building escalerasyserpientes 1.0-SNAPSHOT]
-----[ jar ]-----

--- exec-maven-plugin:3.0.0:exec (default-cli) @ escalerasyserpientes ---
;Bienvenido al juego de Serpientes y Escaleras!
1. Iniciar juego
3. Salir
1
Por favor, seleccione una opción: ;Nuevo juego iniciado!
el dado salio 4 la posicion es: 4
```

el dado salio 1 la posicion es: 60

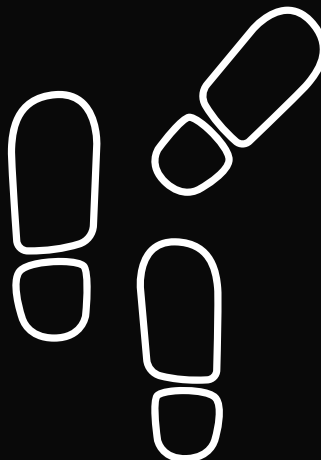
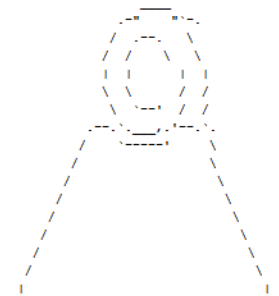
57	58	59	60	61	62	63	64
			8				
56	55	54	53	52	51	50	49
					#		
41	42	43	44	45	46	47	48
40	39	38	37	36	35	34	33
25	26	27	28	29	30	31	32
24	23	22	21	20	19	18	17
9	10	11	12	13	14	15	16
8	7	6	5	4	3	2	1

Output - Run (SerpientesYEscaleras) x

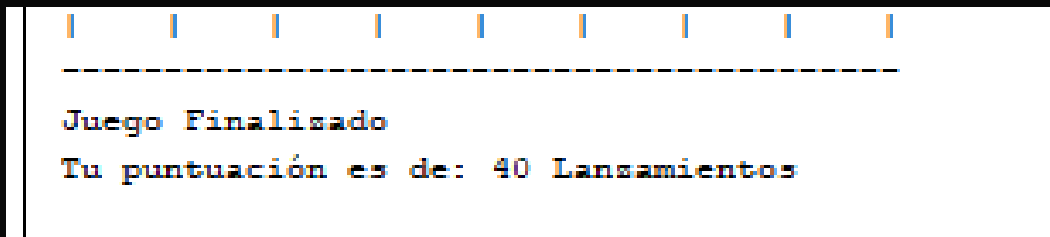
el dado salio 1 la posicion es: 61

57	58	59	60	61	62	63	64
#				#Penalización			
				8			
56	55	54	53	52	51	50	49
					#		
41	42	43	44	45	46	47	48
#							
40	39	38	37	36	35	34	33
#	#						
25	26	27	28	29	30	31	32
24	23	22	21	20	19	18	17
					#		
9	10	11	12	13	14	15	16
8	7	6	5	4	3	2	1

PELIGRO -->PENALIZACIÓN<---



Quien llego primero a la meta será el afortunado !GANADOR!



DIVIERTETE

