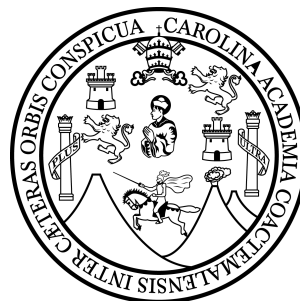


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Catedrático Ing. William Estuardo Escobar Argueta
Aux: Hector Josue Orozco Salazar
IPC1



Práctica 1 PAC-MAN

**Sebastian Alejandro Vásquez Cartagena
202109114**

Menú

El menú principal del videojuego consta del título del videojuego y de un área donde se le muestra al usuario las opciones disponibles a elegir, seguido de un espacio en blanco donde el usuario deberá de ingresar alguna de las opciones disponibles.

```
*****
*                               *
*          BIENVENIDO A PAC-MAN!          *
*                               *
*****
*  1. Jugar                               *
*  2. Historial                           *
*  3. Salir                               *
*****
█
```

Jugar

Al ingresar la opción 1 en el menú se limpiará la consola y se le solicitará al jugador su nombre y su edad.

```

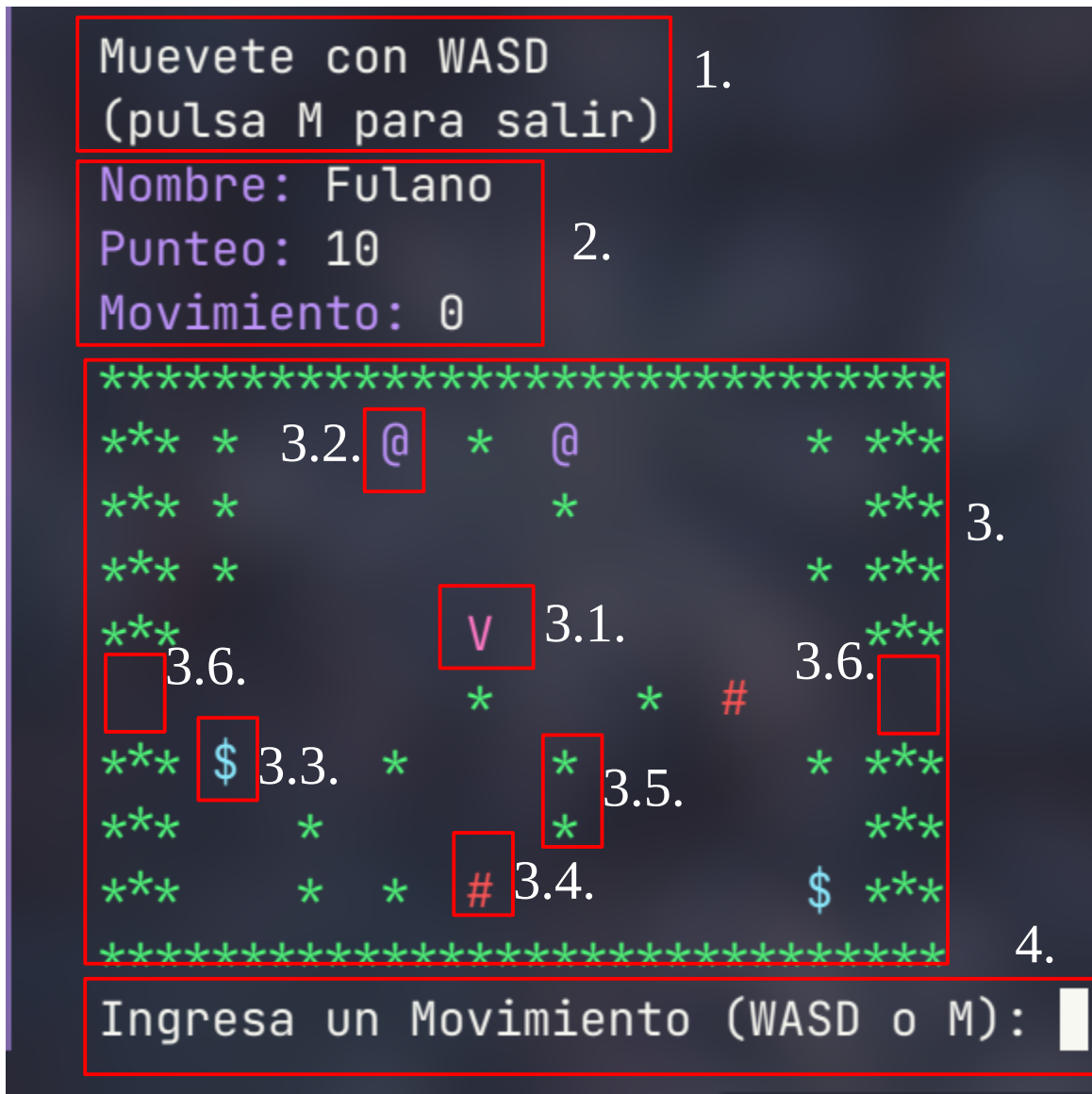
Ingrese su nombre: Fulano
Ingrese su edad: 19█
```

Luego de ingresar los datos se le solicitará al jugador establecer las dimensiones del mapa en el que desea jugar.

```

Por favor ingrese el tamaño del mapa en el que
usted desea jugar. (Mínimo 8 x 8)
Ingrese Ancho del mapa: 8
Ingrese Alto del mapa: 8█
```

Una vez se ingresen los datos, se limpiará nuevamente la consola y se mostrará el mapa que se acaba de crear.



1. Área de estado: En esta área se muestra si el jugador está tocando una pared, comiendo algo que le suma puntos, comiendo algo que le resta puntos o se está “teletransportando”. Además al inicio del juego se muestran unas breves instrucciones de como moverse por el mapa.

2. Información de la partida. Se muestra el nombre del jugador, movimientos que lleva y su punteo.

3. Mapa: Está conformado por casillas vacías transitables por el jugador y los siguientes elementos.

3.1 Jugador. Es la casilla donde se encuentra el jugador, con esta casilla se puede interactuar con el resto del mapa.

3.2 Comida @. Le da 10 puntos al jugador, y cuando es comida reaparece en otro punto del mapa

3.3 Comida \$. Le da 15 puntos al jugador, y cuando es comida reaparece en otro punto del mapa

3.4 Comida #. Le quita 10 puntos al jugador, y cuando es comida reaparece en otro punto del mapa

3.5 Pared *. Obstaculiza el movimiento del jugador.

3.6 Casillas de teletransporte. Cuando el jugador llega a una de estas casillas y se mueve, estas los teletransportan al otro lado del mapa.

4. Entrada de movimientos. Aquí se le solicita al jugador que ingrese un carácter para producir movimiento con las teclas WASD o salir del juego con la tecla M.

El juego se gana cuando se recolectan más de 100 puntos y se pierde cuando se tienen 0 o menos puntos.

```
*****
Ganaste! Fulano
Ingresa cualquier cosa para continuar
```

```
*****
Perdiste, Juego terminado :(
Ingresa cualquier cosa para continuar
```

Cuando alguno de estos dos casos sucede, se da el juego por terminado y se regresa al menú principal.

Historial.

Cuando en el menú principal se ingresa la opción 2, se limpia la consola y se muestra el historial de partidas jugadas. El historial se ordena de la partida más reciente a la partida más antigua, siendo la más reciente la que se encuentra más abajo en la pantalla.



```
*****
Nombre: Fulano
Edad: 19
Puntaje: 105
Movimientos: 56
*****
Nombre: Fulano
Edad: 10
Puntaje: 0
Movimientos: 1
*****
Nombre: Belén
Edad: 17
Puntaje: 105
Movimientos: 43
*****
Ingresa cualquier cosa para salir
█
```

Salir.

Con la última opción se termina el juego y se sale del programa.

```
*****
*                               BIENVENIDO A PAC-MAN!                               *
*****
*  1. Jugar                      *
*  2. Historial                  *
*  3. Salir                      *
*****
3 █
```

Adiós!

juego-p1/ejecutable on  master [!?] via  v17.0.1 took 15s
> █