**Manual técnico Practica 1**

**Escalando**

## Paquetes

## Practica 1: Contiene los elementos vitales de nuestra aplicación, la clase principal que es donde se gestiona tod para esta sencilla aplicaciòn.

## Metodos

Clase Escalando

|  |  |
| --- | --- |
| void | Dado()  Se encarga de generar valores aleatorio para la posicion del usuario, asi como las penalizaciones donde cae y si llega al maximo anular las otrras |
| Void | Impresion (String lol2)  Se encarga de la actualizacion en consola sobre lo que esta ocurriendo en el tablero, es decir las posiciones en la que el tablero se encuentra |
| Void | main(String args[])  maneja la instancia del contructor de la clase. |
| Void | inicio()()  Maneja el menu inicial de la aplicación para la interaccion del usuario con en el juego |
| Void | juego()  Se encarga de asministrar en si las volres del juego que se esta ejecutando y si hay un juego almacenado, asi como las gestiones de actulizarlo si se guarada, descarta |
| Void | penalizacion()  Metodo que muestra las penalizacions del juego |