

202111718

Manual de Usuario

Walter Javier Santizo
Mazariegos

walterjav19@gmail.com

Menú

```
===== MENU DE INICIO =====  
1. Iniciar juego  
2. Salir  
█
```

Contamos con 2 opciones en el espacio amarillo debemos indicar nuestra elección

```
2  
Salio del juego
```

En el caso de salir del juego la aplicación termina su funcionamiento

```
1  
Nombre de usuario: Walter█
```

En el caso de Iniciar el juego nos pedirá nuestro nombre el cual debemos ingresar y dar enter

```
-----  
Usuario: Walter  
Punteo: 0  
Vidas: 1  
  
-----  
| X @ |  
|   X |  
| X X @ O |  
| X < X @ O |  
| X @ X |  
-----  
█
```

Si los datos son correctos se imprimirá el estado inicial de nuestro tablero con 1 sola vida y 0 puntos y en el espacio amarillo debemos colocar nuestra instrucción

```
Usuario: Walter  
Punteo: 0  
Vidas: 1  
  
-----  
| X @ |  
|   X |  
| X X @ O |  
| X < X @ O |  
| X @ X |  
-----  
f  
partida terminada  
===== MENU DE INICIO =====  
1. Iniciar juego  
2. Salir  
█
```

Si colocamos la opción “f” el juego terminara y podremos volver a iniciar una nueva partida

Volvemos a generar un tablero

```
-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O |
|  X  @  @ |
|  X   |
|      @  |
| X X <  O O |
|-----|
|
```

Movimientos

Si pulsamos la tecla “W” el movimiento de nuestro pacman que es “<” será un espacio hacia arriba

```
W
te moviste arriba

-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O |
|  X  @  @ |
|  X   |
|      @  |
| X X < @  |
|-----|
|
```

Si pulsamos la tecla “S” el movimiento de nuestro pacman que es “<” será un espacio hacia abajo

```
S
te moviste abajo

-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O |
|  X  @  @ |
|  X   |
|      @  |
| X X <  O O |
|-----|
|
```

Si pulsamos la tecla “D” el movimiento de nuestro pacman que es “<” será un espacio hacia la derecha

```
D
te moviste a la derecha
-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O   |
|  X @ @ |
|  X     |
|      @  |
| X X < O O |
|-----|
```

Si pulsamos la tecla “A” el movimiento de nuestro pacman que es “<” será un espacio hacia la izquierda

```
A
te moviste a la izquierda
-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O   |
|  X @ @ |
|  X     |
|      @  |
| X X < O O |
|-----|
```

Las paredes “X” no se pueden atravesar por lo que si doy a la letra “A” no podre ocupar ese espacio y me mantendré en el mismo lugar

```
| X X < O O |
-----
A
te moviste a la izquierda
-----
Usuario: walter
Punteo: 0
Vidas: 1

-----
| X O   |
|  X @ @ |
|  X     |
|      @  |
| X X < O O |
|-----|
```

Si paso por encima de un fantasma “@” desaparecerá y perderemos se desplegara un mensaje que me avisara si perdi y el menú se desplegara de nuevo

```
-----  
| X O |  
|  X  @  @ |  
|  X    < |  
| X X    O O |  
-----  
perdiste intenta de nuevo  
===== MENU DE INICIO =====  
1. Iniciar juego  
2. Salir  
|
```

Generamos un nuevo mapa

```
-----  
Usuario: Walter  
Punteo: 0  
Vidas: 1  
  
-----  
| O X  O |  
|      @      X |  
| X @  < @ |  
| O    X |  
-----  
|
```

Para ganar debemos recoger todos los premios “O”

```
-----  
Usuario: Walter  
Punteo: 10  
Vidas: 1  
  
-----  
| O X  < |  
|      @      X |  
| X @      @ |  
| O    X |  
-----  
|
```

Si obtenemos el premio desaparecerá y nuestro punteo incrementara de 0 puntos a 10 cada premio vale 10

```
Usuario: Walter
Punteo: 20
Vidas: 1

-----
| < X |
|      |
|  @   X |
| X @   @ |
| O     X |
|      |
-----
|
```

```
Usuario: Walter
Punteo: 30
Vidas: 1

-----
|      X |
|      @   X |
| X @   @ |
| <     X |
|      |
-----
Ganaste Felicidades!!!!
===== MENU DE INICIO =====
1. Iniciar juego
2. Salir
|
```

Si todos los premios son recogidos la partida termina y podremos iniciar el juego nuevamente