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
```

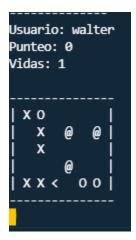
En el caso de Iniciar el juego nos pedirá nuestro nombre el cual debemos ingresar y dar enter



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

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

Volvemos a generar un tablero



Movimientos

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



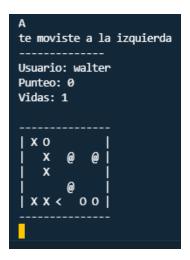
Si pulsamos la tecla "S" el movimiento de nuestro pacman que es "<" será un espacio hacia abajo



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



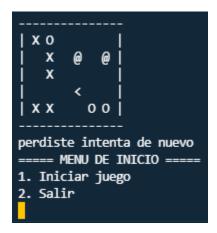
Si pulsamos la tecla "A" el movimiento de nuestro pacman que es "<" será un espacio hacia la izquierda



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



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



Generamos un nuevo mapa

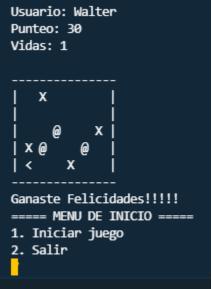


Para ganar debemos recoger todos los premios "O"



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





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