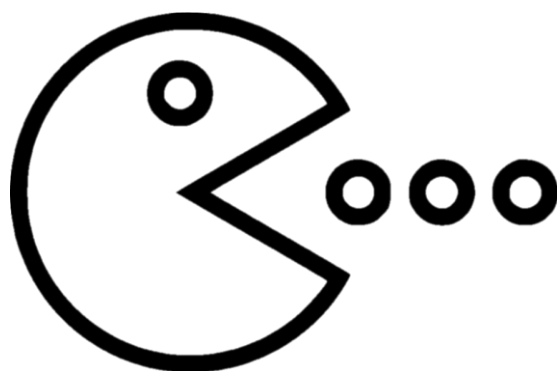


UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA

**MANUAL DE USUARIO DEL
JUEGO PACMAN**

**CREADORES DE JUEGO:
LUIS ROBERTO GARCIA
REINA MARIBEL MEJIA**



**SE RECOMIENDA LEER ESTE MANUAL
ANTES DE INICIAR A JUGAR**

ÍNDICE DE MANUAL DE USUARIO DE JUEGO PACMAN

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO.....	3
REQUERIMIENTOS	3
ABRIR EL PROGRAMA PYTHON	4
SHELL DE PYTHON	4
OPCIÓN ABRIR.....	5
BÚSQUEDA DE CÓDIGO DEL JUEGO.....	5
ABRIR EL ARCHIVO DE NOMBRE PACMAN.PY	6
CÓDIGO DEL JUEGO.....	6
CORRER EL JUEGO	7
EJECUTAR MÓDULO	7
PANTALLA INICIAL DEL JUEGO	8
JUGAR PACMAN	9
MOVIMIENTOS DENTRO DE JUEGO	10
DIRECCIÓN DE CADA TECLA	10
PAUSAR EL JUEGO	11
SALIR DEL JUEGO.....	11

INTRODUCCIÓN

La elaboración del presente manual de usuario es con el propósito de guiar al, o los usuarios, en el uso de video juego pacman, desde iniciar el programa y hasta el cierre del mismo; en este manual tendrán a disposición información relacionada al uso de video juego paso a paso, ilustrada en imágenes con su respectiva descripción e indicaciones.

OBJETIVO

Otorgar soporte teórico a los usuarios del video juego pacman, forma de uso, apertura y cierre del programa.

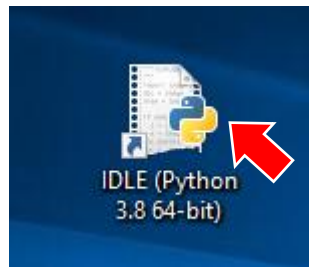
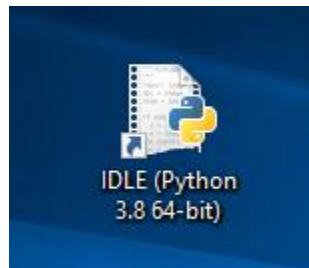
REQUERIMIENTOS.

Se listaran requerimientos mínimos, aclarando que si se dispone de mayor capacidad seria mucho mejor.

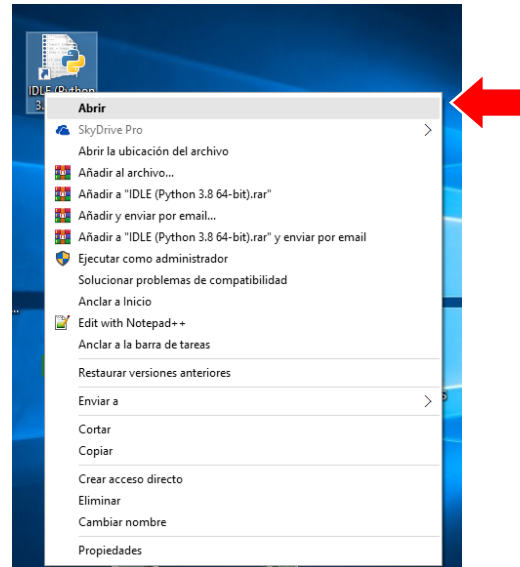
- Un equipo con procesador Celeron o superior.
- Equipo de 64 bits.
- Memoria RAM 2 GB.
- Sistema Operativo Windows 10.
- Resolución gráfica mínimo 1280*768.
- Programa Python versión 3.8.2 (instalado).
- Librería Pygame versión 3.8.2 (instalado).

ABRIR EL PROGRAMA PYTHON

Abrir el programa Python versión 3.8.2 (esta acción se puede realizar con doble click o con click derecho eligiendo la opción abrir).



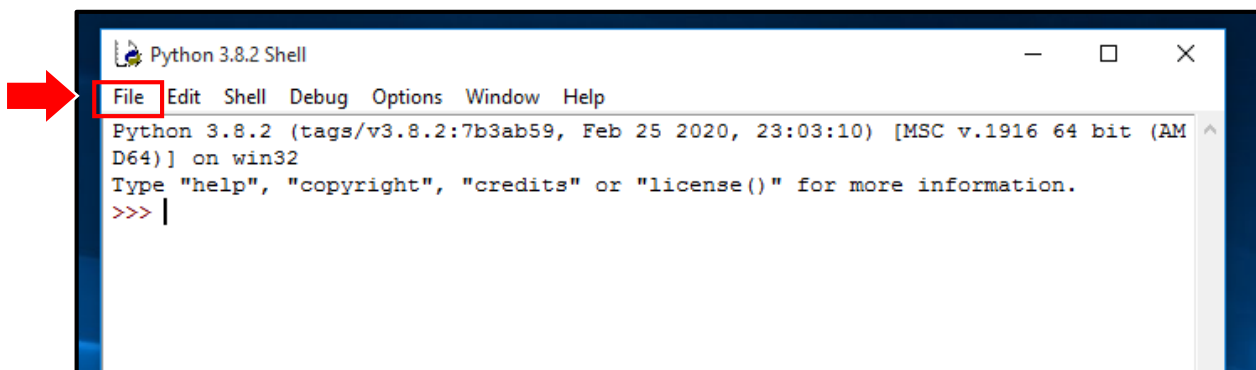
(Doble Click).



(Click Derecho, Opción Abrir).

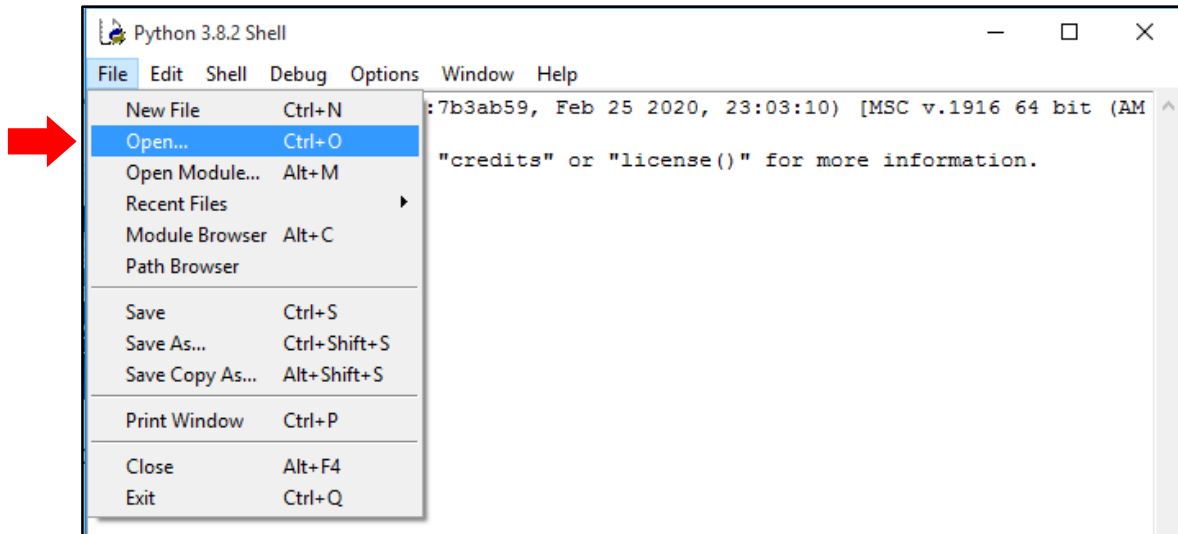
SHELL DE PYTHON

En la Shell de python dar click en la opción "File"



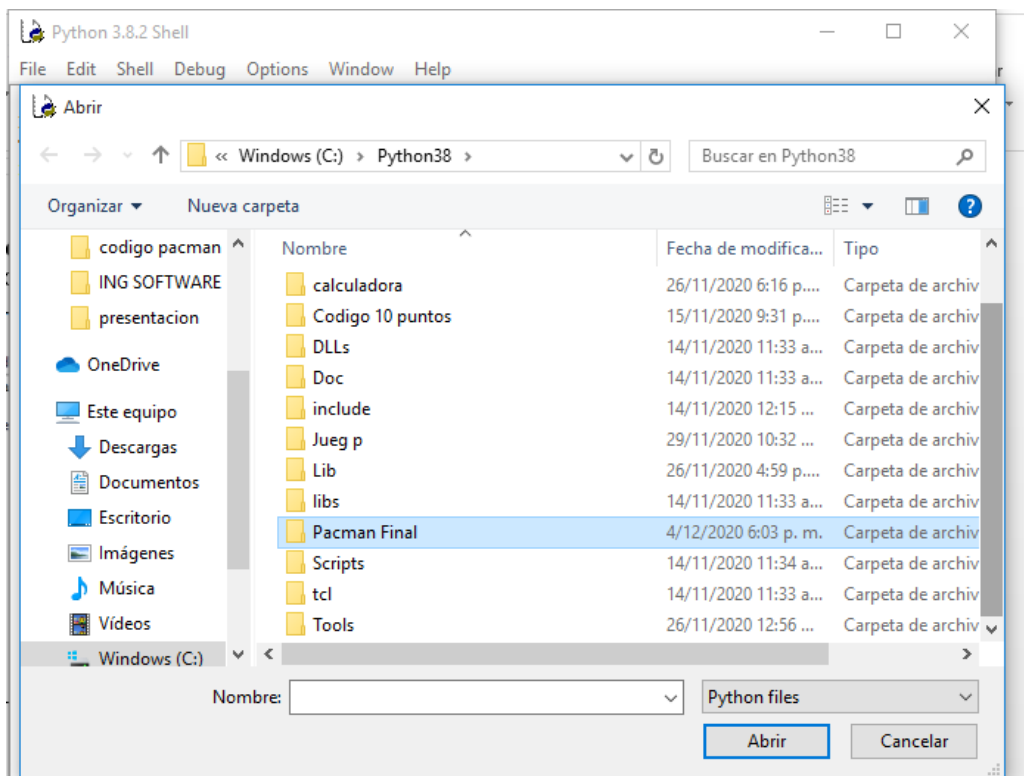
OPCIÓN ABRIR

Luego de elegir la opción **File** aparecerá el siguiente menú, del cual deberemos de presión click izquierdo en la opción **Open**.



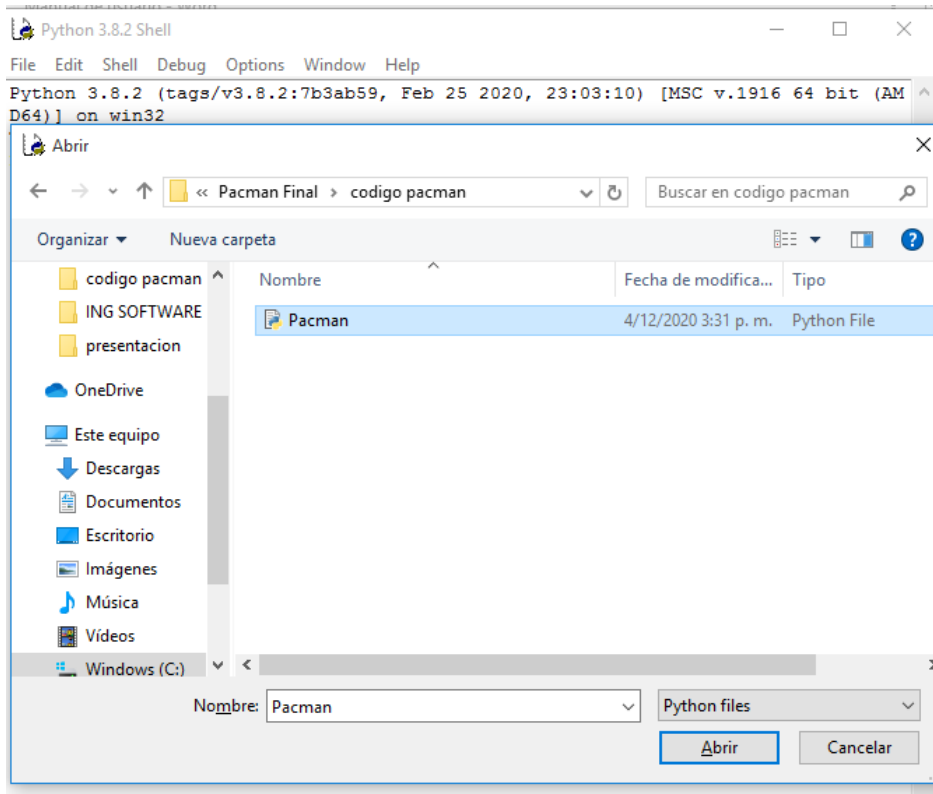
BÚSQUEDA DE CÓDIGO DEL JUEGO

El siguiente paso es buscar la carpeta donde se encuentra guardado el código del video juego PACMAN.



ABRIR EL ARCHIVO DE NOMBRE PACMAN.PY

Seleccionar el archivo nombrado Pacman.py (dar doble click para que sea abierto por el programa python).



CÓDIGO DEL JUEGO

Aparecerá el código del Jugo Pacman.

```
Pacman.py - C:\Python38\Pacman Final\codigo pacman\Pacman.py (3.8.2)
File Edit Format Run Options Window Help
import pygame
import math
from random import randrange
import random
import copy

BoardPath = "../Assets/BoardImages/"
ElementPath = "../Assets/ElementImages/"
TextPath = "../Assets/TextImages/"
DataPath = "../Assets/Data/"
MusicPath = "../Assets/Music/"

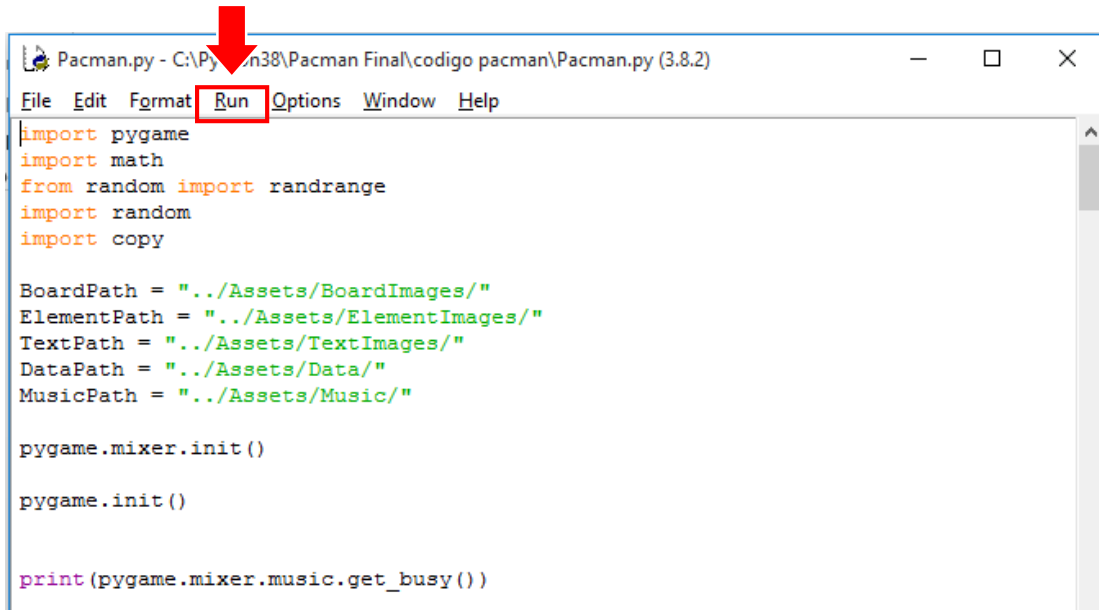
pygame.mixer.init()

pygame.init()

print(pygame.mixer.music.get_busy())
```

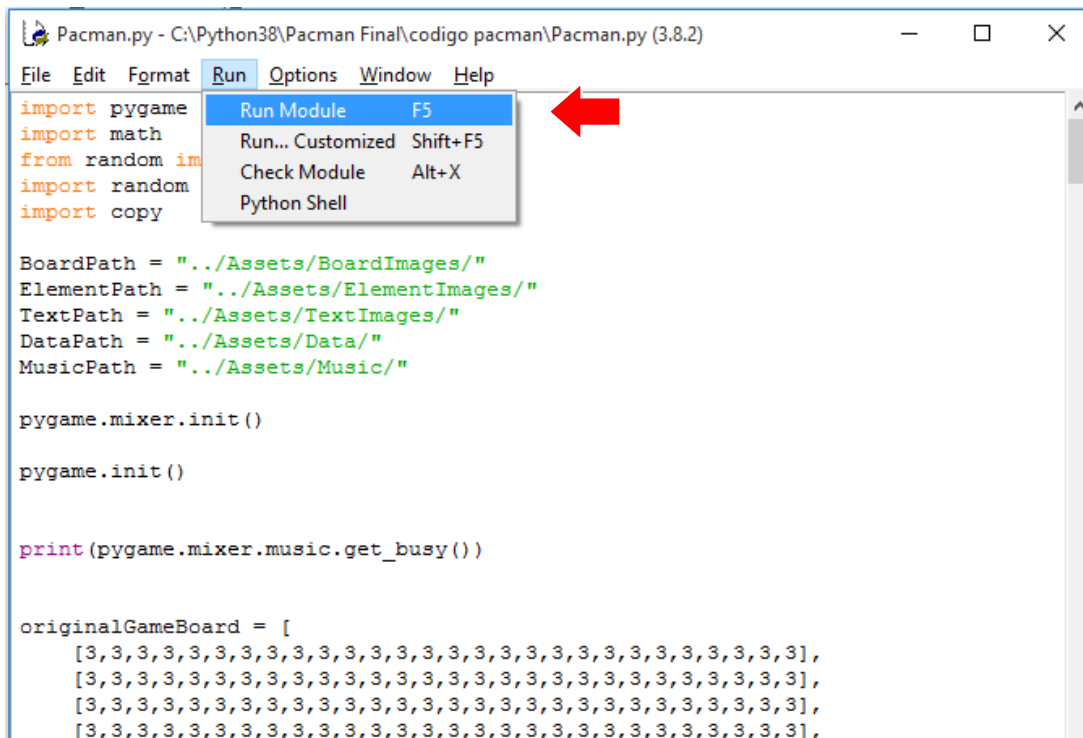
CORRER EL JUEGO

Para que el código se inicie, se tiene que seleccionar la opción **RUN**



EJECUTAR MÓDULO

Luego de seleccionar **RUN**, se debe elegir la opción **Run Module**, para ejecutar el código o correrlo



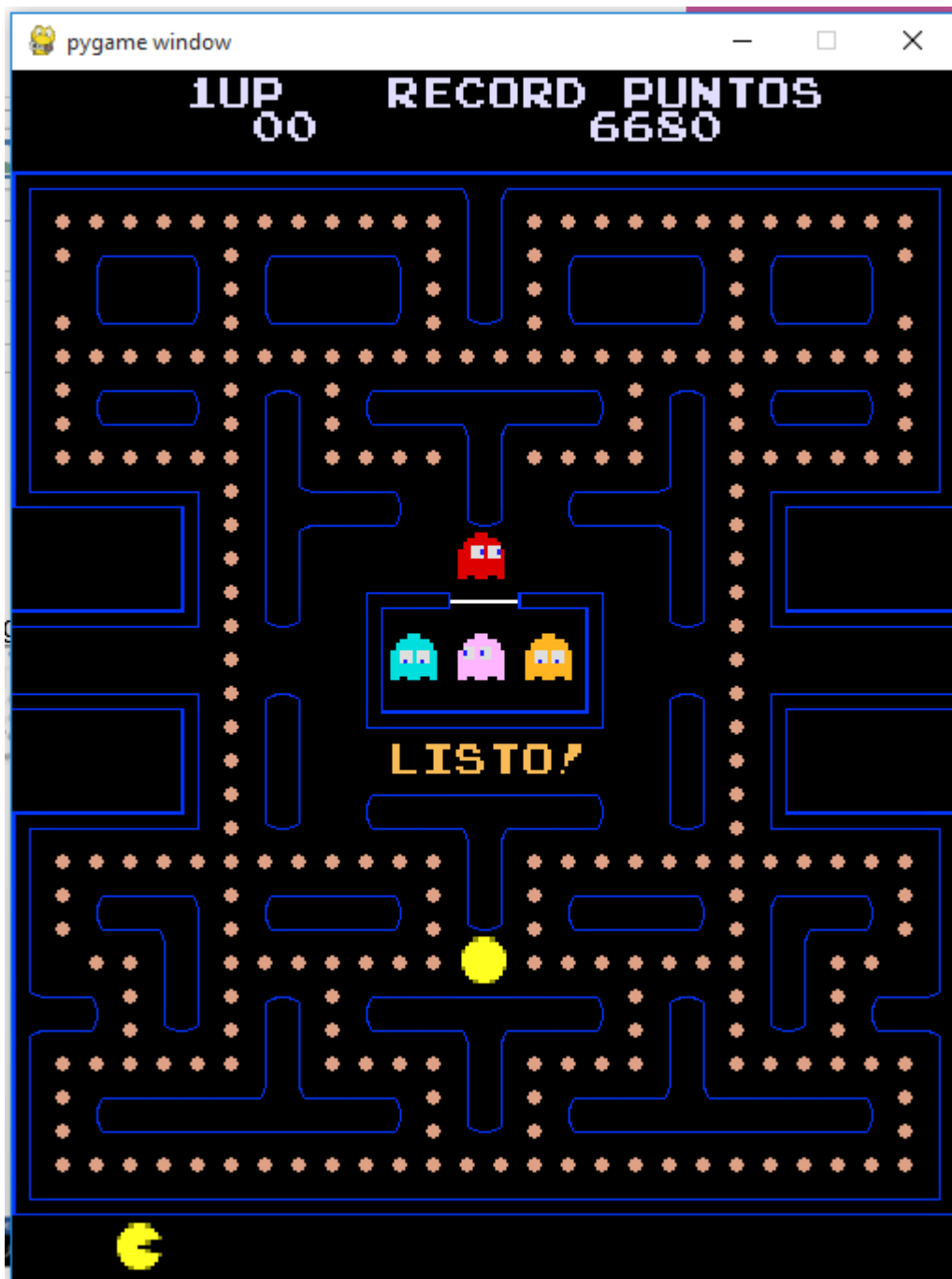
PANTALLA INICIAL DEL JUEGO

Luego de ejecutar el módulo aparecerá la pantalla inicial del juego, con las instrucciones, (SALIR click en X, JUGAR presionar la tecla espacio).



JUGAR PACMAN

Luego de presionar la tecla espacio para jugar, iniciara el juego



MOVIMIENTOS DENTRO DE JUEGO

Las teclas para desplazarse dentro del juego, se utilizaran las teclas W, A, S, D.



DIRECCIÓN DE CADA TECLA

Las teclas W, A, S, D hacen que PACMAN realice sus movimientos hacia arriba y abajo, de izquierda a derecha, dichas teclas responden según su programación.

La tecla **W** representa dirección hacia **ARRIBA**, la tecla **S** en dirección hacia **ABAJO**, la tecla **A** dirección hacia la **IZQUIERDA**, y la tecla D es dirección hacia la **DERECHA**. (Según se aprecia en la siguiente imagen).



PAUSAR EL JUEGO

Para **pausar** el juego se ha programado la tecla **Q**.



SALIR DEL JUEGO

Para **SALIR** de juego se debe dar click en **X** directamente

