

Fundamentos de programación. Programación de un juego en Python.

Objetivo.

Integrar todos los conocimientos aprendidos durante el curso para crear un juego interactivo en Python.

Descripción.

Debes escribir un programa que implemente un juego, las características que debe tener son:

1. Debe ser gráfico. (Sólo puedes usar la librería pygame)
2. Usar listas y/o diccionarios.
3. Usar archivos para almacenar información del juego (puntaje mayor, estado, etc.)
4. Mostrar elementos en la pantalla de al menos 3 diferentes tipos. (personaje, enemigo, ítem, vida, obstáculo, marcador, etc. El fondo no cuenta)
5. Interacción con el usuario. Puede ser con el mouse, teclado o ambos.
6. La pantalla debe mostrar el estado del juego (puntos, vidas, energía, nivel, etc.)
7. Debe tener un final (una forma de ver el resultado cuando pierde o gana)
8. Agregar efectos de sonido.
9. Menú inicial con, al menos, el botón de jugar y puntajes más altos.
10. El tamaño de pantalla debe ser de 800x600.
11. Lo más importante, ¡diviértete construyendo tu juego!

Entregables.

1. Para *la primera actividad* se entrega una propuesta que contiene una descripción del juego que vas a realizar acompañado de imágenes que expliquen de forma general cómo se verá corriendo. Agreguen un pdf al proyecto y hacen Pull request. La fecha de entrega es miércoles **31 de octubre, 2018**.
2. El proyecto completo se entrega al final del semestre con el código fuente y todos los recursos necesarios para su ejecución (imágenes y sonidos). La fecha de entrega es viernes **30 de noviembre, 2018**.
Hacen nuevamente Pull request.