

## Fundamentos de programación.

### Programación de un juego en Python.

#### Objetivo.

Integrar todos los conocimientos aprendidos durante el curso para crear un videojuego sencillo en Python.

#### Descripción.

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

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

#### Entregables.

1. Para *la primera actividad* se entrega una propuesta en pdf que contiene una descripción del juego que vas a realizar acompañada de, al menos, dos imágenes que expliquen de forma general cómo se verá corriendo. Agreguen el archivo al proyecto y **hacen Pull request**. La fecha de entrega es miércoles **16 de abril de 2019**.
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:
  - a. Grupo 03 (10MaVi). **Domingo 12 de mayo, 2019.**
  - b. Grupo 02 (8:30LuJu). **Martes 14 de mayo, 2019.****Hacen nuevamente Pull request.**