

## Propuesta de proyecto Fundamentos de programación

### “The last Axolote”

**Historia en la que se desarrolla el juego:** En un laboratorio secreto ubicado en Xochimilco, CDMX, tienen capturado a uno de los últimos 10 ajolotes en el mundo, que los científicos descubrieron que tiene habilidades únicas nunca antes vistas en un ajolote. Este ajolote, que es nuestro personaje principal, logra escapar del laboratorio y emprende un viaje por los canales de Xochimilco en busca de su casi extinta familia, en el que se encontrará con diferentes obstáculos y además deberá alimentarse para poder sobrevivir y completar este viaje.

#### Dinámica del juego:

**Fondo y movimiento:** El ajolote irá nadando por los diferentes canales de Xochimilco, avanzando automáticamente hacia la derecha y a una velocidad constante. El usuario podrá controlar con las teclas de Flecha arriba y Flecha abajo el movimiento del ajolote, con las que podrá cambiarse entre el canal superior, el central y el inferior. En la parte superior derecha de la pantalla se mostrará una barra con el nivel de vida del jugador, los XP ganados y un acceso al menú de Pausa.



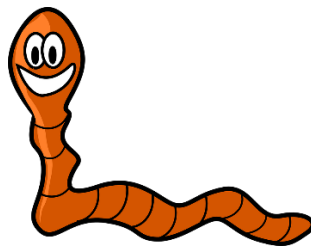
*Nota: Estoy trabajando en el diseño de un fondo acorde al lugar, pero para que se entienda puse esa imagen. Las líneas rojas son sólo para indicar las dimensiones de cada carril, en el juego no serán visibles.*

**Obstáculos:** En el camino, el ajolote se encontrará con diferentes obstáculos, que le quitarán sus puntos de vida al personaje y debe evitar chocar con ellos. Estos son:

- **Contaminantes:** Diferentes tipos de basura básicamente, los cuales le quitarán vida a nuestro personaje si los toca, y que podrá librarse de ellos disparando un proyectil (que está por definirse qué será exactamente) y destruyéndolos. Por cada contaminante que destruya, el jugador recibirá puntos de experiencia (XP). También puede simplemente esquivarlos, pero no obtendrá puntos.
- **Trajineras:** Al recibir miles de visitantes diariamente, el ajolote se encontrará con trajineras que irán recorriendo los canales de Xochimilco, las cuales debido a su gran tamaño en comparación con el del ajolote no podrá destruir con un proyectil, por lo que sólo podrá esquivarlas, pero en caso de no hacerlo, perderá una cantidad considerable de vida.



**Ítems:** En el transcurso del nivel, el ajolote también se cruzará con objetos que le permitirán recuperar vida y hacer ataques más poderosos. Estos ítems serán algunos de los alimentos que consume un ajolote: gusanos y algunos tipos de peces. Por cada ítem que recolecte nuestro personaje, podrá recuperar puntos de vida perdidos anteriormente, y, además, por cada 5 objetos que recolecte para alimentarse, podrá disparar un super proyectil, que destruye todos los contaminantes que se interpongan en su camino.



### Cómo ganar:

El nivel es superado una vez que el ajolote logra llegar a la otra orilla del lago, en la que aparecerá su familia de ajolotes y nuestro personaje principal se reúne con ellos.

### Cómo perder:

El jugador habrá perdido si la barra de vida del personaje se vacía. Como se mencionó anteriormente, el tocar los contaminantes le resta vida al personaje, así como chocar con las trajineras. (esto último le quita mucha más vida al ajolote que tocar los contaminantes). Aparecerá inmediatamente después de que se vacíe dicha barra un texto que le diga al jugador que ha perdido.