|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción: Escudo UGR | E.T.S. Ingeniería Informática y Telecomunicación  Universidad de Granada  **Ciencias de la computación e i.a** |  |

Práctica 8

## juego del

## Comecocos

|  |
| --- |
| **ALUMNOS:** |
| Miguel Casares Robles  D.N.I:76660965-X  Correo electrónico:miguelo277@correo.ugr.es  Alejandro Vílchez Mancilla  D.N.I:76660965-X  Correo electrónico:tupac21@correo.ugr.es |
|  |

# Ejecución del programa

# Guía del juego

El objetivo del juego consiste en recolectar los puntos que se ven a lo largo del recorrido sin ser tocado por los fantasmas, ya que, esta acción nos restará vida. Si al transcurso del juego llegamos a 0 vidas, el juego terminará.

Cada punto pequeño que "comamos" sumará un total de 10 puntos, mientras que cada punto grande sumará un total de 50 puntos, además, los fantasmas se volverán vulnerables y podremos comérnoslos y reiniciarlos, mandándolos a su posición original.

Se puede volver a reiniciar una partida pulsando el botón de Nueva Partida, y se puede pausar el juego con el botón Pausa y reanudar la partida con el mismo botón.

Dentro del panel del juego hay algunos indicadores en los que se muestra información relativa al desarrollo del juego, en los que se muestra la vida restantes, el tiempo de juego y la puntuación obtenida.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |