**Materia : Programación**

**Proyecto: Juego Sokoban**

Nombre del alumno:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Matrícula:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Grupo:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Fecha:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Evaluación:

1. Número de funciones completadas: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ de 54.
2. Función adicional o powerup: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Lista de cotejo de las funciones necesarias que debe tener el juego Sokoban.

|  |  |
| --- | --- |
| **Función a implementar** | **Funcionando** |
| 1. Repetir el juego hasta terminar el nivel |  |
| 1. Imprimir mapa |  |
| 1. Leer el movimiento |  |
| 1. Evaluar el movimiento del usuario. |  |
| **Derecha** |  |
| 1. Personaje y espacio [04] |  |
| 1. Personaje y meta [02] |  |
| 1. Personaje, caja y espacio [014] |  |
| 1. Personaje, caja y meta [012] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y espacio [054] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y meta [052] |  |
| 1. Personaje/meta y espacio [64] |  |
| 1. Personaje/meta y meta [62] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y espacio [614] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y meta [612] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y espacio [654] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y meta [652] |  |
| **Izquierda** |  |
| 1. Personaje y espacio [40] |  |
| 1. Personaje y meta [02] |  |
| 1. Personaje, caja y espacio [410] |  |
| 1. Personaje, caja y meta [210] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y espacio [450] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y meta [250] |  |
| 1. Personaje/meta y espacio [46] |  |
| 1. Personaje/meta y meta [26] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y espacio [416] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y meta [216] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y espacio [456] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y meta [256] |  |
| **Arriba** |  |
| 1. Personaje y espacio [04] |  |
| 1. Personaje y meta [02] |  |
| 1. Personaje, caja y espacio [014] |  |
| 1. Personaje, caja y meta [012] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y espacio [054] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y meta [052] |  |
| 1. Personaje/meta y espacio [64] |  |
| 1. Personaje/meta y meta [62] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y espacio [614] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y meta [612] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y espacio [654] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y meta [652] |  |
| **Abajo** |  |
| 1. Personaje y espacio [04] |  |
| 1. Personaje y meta [02] |  |
| 1. Personaje, caja y espacio [014] |  |
| 1. Personaje, caja y meta [012] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y espacio [054] |  |
| 1. Personaje, caja/meta y meta [052] |  |
| 1. Personaje/meta y espacio [64] |  |
| 1. Personaje/meta y meta [62] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y espacio [614] |  |
| 1. Personaje/meta, caja y meta [612] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y espacio [654] |  |
| 1. Personaje/meta, caja/meta y meta [652] |  |
| **Determina si se completo el nivel o no** |  |
| 1. Evaluar si el nivel esta terminado. |  |
| 1. Si el nivel esta terminado cargar el siguiente nivel. |  |
|  |  |
| 1. **Función adicional o powerup (descripción).** |  |