Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Informática y Sistemas

Curso: Introducción a la programación

Catedrática: Inga. Karen Liska

**Proyecto No. 2**

Cruzando la calle

Andres Sebastian Gálvez Arriaza

Carné: 1024718

Guatemala, 5 de mayo de 2018

**Análisis del proyecto**

**Entradas**

Nombre

Carné

Dificultad

**Salidas**

Aprobación o no del nivel

Puntos obtenidos

**Validaciones**

Si hay un carro que se detiene, los que estén tras este deben detenerse también.

Si se posiciona al personaje frente al carro verde, este se detiene.

Si el personaje lleva una mascota o un anciano y este se posiciona frente a un carro azul, este se detiene.

Los carros rojo y negro cambian de carril.

Si el tiempo se acaba, el nivel se pierde.

Si se salva la cantidad de ancianos y mascotas requeridos a tiempo, se gana el nivel.

**Diseño del proyecto**

**Diagrama de flujo**

****

**Referencias**

1. TheBrokenBlister (s.f.), *YouTube.* Vídeo Juego en C#|Visual Studio| Part1 "Eventos con teclado"*.* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QzDDQTr4csg&t=1690s>
2. TheBrokenBlister (s.f.), *YouTube.* Vídeo Juego en C#|Visual Studio| Part2 "Estableciendo limites"*.* Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=QzDDQTr4csg&t=1690s