



Universidad Nacional
Autónoma De México
Facultad de Ingeniería



Alumno: Rosas Cañada Abraham

Núm. de cuenta: 318307866

Materia: Fundamentos de Programación

Tarea: Actividad Asincrónica Núm. #11
“Estructuras de control en mi proyecto”

Grupo: 1103

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

Pues analizando un tanto a profundidad si es que mi proyecto utilizará estructuras de repetición serian una de las partes más importantes ya que como es un videojuego este consta de estar repitiendo ciertas acciones para que este tenga un sentido y que no simplemente que cuando pierdas este se cierre por completo dejando un vacío.

En el caso se utilizarán para que cuando el personaje principal pierda todas sus vidas este comience desde un punto de control o desde el inicio dependiendo que tano haya avanzado en el juego.

Igual he estado pensando en implementar un sistema similar al del videojuego de Mario bros que cuando el personaje llegue a un cierto número de monedas obtenidas este pueda obtener otra vida y que el contador de las monedas se reinicie desde cero.

En futuro poder poner enemigos que a partir de cierto tiempo vuelva a generarse desde cero y que los puntos de salud estén completos.

Igual que se genere un bucle donde el juego tenga un fin y un inicio dejando al jugador escoger cual opción elegirá, como en el caso de los diálogos donde hay una opción donde te pregunte que si quieres volver a repetir el mensaje.