**Proyecto videojuegos**

Miembros: Cecchini Mateo, Molinari Santiago

* Nombre del juego: Temple of the Lost
* VideoJuego: El juego trata de un personaje que debe superar un laberinto y llegar al final. A lo largo del camino habrá monedas que, al recogerlas, sumarán puntos. El juego tiene varios niveles con diferentes dificultades, que el jugador podrá elegir. Para llegar al final, el personaje deberá evitar monstruos y trampas. El juego es en 2D y no permite competir contra otros jugadores, pero se puede competir en puntuación.
* Responsabilidades:
* Cecchini: se encarga de la lógica de programación, es decir, de los algoritmos necesarios para que el juego funcione correctamente. Esto incluye las condiciones que deben cumplirse, los contadores de puntos, las vidas del personaje, y todos los valores relevantes que se gestionan a través de dichos algoritmos.
* Molinari: se encarga de la parte visual del juego, es decir, todo lo relacionado con los gráficos. Esto incluye los mapas o laberintos, los monstruos, las trampas y cualquier otro elemento visual. Todo esto se traduce a código C++ para que, al ejecutarse, los gráficos del personaje, el mapa, las trampas y los monstruos funcionen correctamente y se vean como se espera.