# Proyecto Final Informática II

***Momento I***

**Estudiante:** Cristian David Martinez De La Ossa.

**CC.** 1010024054

**Profesor:** Aníbal Guerra

**Institución:** Universidad de Antioquia.

**Fecha:** 22/10/2024

**Sinopsis del Capítulo "My Mother the Carjacker" (Temporada 15, Episodio 2):**

En este episodio, Homer recibe un misterioso mensaje a través del periódico que lo lleva a reencontrarse con su madre, Mona Simpson, quien ha estado huyendo de la ley durante años. Mona, una activista rebelde, se ve obligada a pedir nuevamente la ayuda de su hijo para escapar de las autoridades. Sin embargo, tras un emotivo reencuentro, Mona es arrestada y llevada a juicio por sus antiguos crímenes.

Homer intenta rescatar a su madre, pero a pesar de sus esfuerzos, Mona es sentenciada a prisión. Aun así, con su ingenio y valentía, Mona logra escapar una vez más, dejando a Homer con el corazón roto pero orgulloso de su madre. El episodio explora la compleja relación entre Homer y Mona, mezclando momentos de comedia con un toque emocional.

**Cinemática de Introducción Para el Juego:**

(La pantalla comienza oscura, se escucha un tenue sonido de viento. Poco a poco, las luces de una ciudad nocturna se revelan, Springfield aparece en todo su esplendor bajo la luna llena.)

**Narrador** (con voz grave y envolvente):  
"Springfield... Una ciudad tranquila para algunos, pero para Homer Simpson... hoy no será otro día común."

(Se muestra a Homer, recostado en su sofá, roncando ruidosamente con la televisión encendida. En la pantalla de la TV, un programa de noticias se transmite en segundo plano.)

**Presentador de Noticias (voz en off)**:  
"En otras noticias, las autoridades continúan la búsqueda de Mona Simpson, fugitiva conocida por sus actividades clandestinas y por ser... la madre de Homer Simpson."

(La cámara se acerca lentamente al rostro de Homer, quien sigue roncando. La puerta de la casa se abre de golpe, dejando entrar una ráfaga de viento. Mona, la madre de Homer, aparece en el umbral, con la respiración agitada.)

**Mona** (jadeando):  
"¡Homer! Necesito tu ayuda... otra vez."

(Homer se despierta bruscamente, con los ojos desorbitados, confundido.)

**Homer** (somnoliento):  
"¿Mamá? ¿Otra vez metida en problemas?"  
(Se rasca la cabeza, intentando entender la situación.)

**Mona** (urgente):  
"No hay tiempo para explicaciones. La policía está tras de mí, y esta vez no pienso volver a esa celda. Necesito escapar, pero no puedo hacerlo sola."

(La cámara muestra un destello de luces rojas y azules en el exterior, indicando que la policía está cerca. Las sirenas empiezan a sonar de fondo, creando tensión.)

**Narrador** (voz dramática):  
"La vida de Homer está a punto de dar otro giro inesperado... Su misión: ayudar a su madre a evadir la ley, una vez más. Pero esta vez no será tan fácil. Será una carrera contra el tiempo, llena de acertijos, trampas y desafíos por todo Springfield."

(Se muestran imágenes rápidas de Homer y Mona corriendo por distintos escenarios: una fábrica abandonada, la estación de tren, calles desiertas, y edificios con luces intermitentes.)

**Narrador**:  
"Con cada paso, Homer se enfrentará a desafíos que pondrán a prueba su ingenio... y su suerte. Pero cuidado, un mal movimiento podría significar el fin de la escapatoria."

(La cámara se detiene en una imagen de Homer y Mona frente a una gran puerta cerrada, con múltiples cerraduras y mecanismos de seguridad. Homer, nervioso, sostiene un manojo de llaves.)

**Homer** (ansioso):  
"Ay, caramba... ¿Cuál de estas abre esta maldita puerta?"

(La música se intensifica, y las luces de la policía brillan cada vez más cerca. Mona se vuelve hacia Homer, con un rostro lleno de confianza.)

**Mona** (con una sonrisa):  
"Confío en ti, hijo. Juntos lo lograremos."

(La pantalla se funde a negro.)

**Narrador** (final épico):  
"Es hora de correr. Es hora de pensar. Es hora de salvar a mamá... una vez más."

(El título del juego aparece en la pantalla, acompañado de una melodía intensa.)

**Nivel 1: Abrir la gran puerta y atravesar un laberinto de seguridad.**

**Contexto:**  
Homero y Mona deben lograr abrir la gran puerta donde empieza el juego descifrando una frase secreta, una vez abierta se encuentran en un laberinto de seguridad que deben atravesar para salir a la calle.

**Objetivo del Nivel:**  
El jugador debe guiar a Homero y Mona a través de un laberinto, esquivando obstáculos y eligiendo el camino correcto hacia la puerta final que los llevará a la calle.

**Mecánicas del Nivel.**

1. **Descifrar la Frase Secreta (Antes del Laberinto):**

* **Campo de Entrada de Texto:** El jugador ingresa letras en un campo de entrada. Si la letra pertenece a la frase secreta, se muestra, si no, no se imprime nada.
* **Temporizador:** El jugador tiene un tiempo limitado para descifrar la frase. Si no lo logra, se reinicia la secuencia.

1. **Laberinto Simplificado:**

* **Matriz de Caminos:** El laberinto es una simple estructura de caminos interconectados (en forma de matriz) con múltiples rutas para llegar a la puerta final.
* **Ruedas Giratorias con Cuchillas:** Las ruedas giran en varios puntos del laberinto. El jugador debe esquivar las cuchillas que siguen un patrón rotacional, moviéndose con cuidado entre los caminos.
* **Variedad de Caminos:** Algunos caminos llevan a callejones sin salida, mientras que otros son más peligrosos, pero permiten avanzar más rápido. El jugador elige el camino a seguir.

1. **Temporizador Global:**

* El jugador debe llegar a la puerta final antes de que se acabe el tiempo. Si el tiempo se acaba, Homero y Mona son capturados.

**Nivel 2: Homero y Mona emprenden la huida en un carro.**

**Contexto:**  
Una vez que Homero y Mona logran atravesar el laberinto y cruzar la puerta final, salen a la calle, donde Mona roba un carro que estaba parqueado, y junto a su hijo emprenden la huida. Sin embargo, situación no será fácil, ya que la patrulla aérea los perseguirá lanzándoles proyectiles y bombas que pondrán en peligro sus vidas.

**Objetivo del Nivel:**  
El jugador debe guiar el carro de Homero y Mona a través de las calles de Springfield, evitando proyectiles, trampas en el camino y obstáculos, mientras mantiene la velocidad necesaria para no ser atrapado por la policía. La misión será llegar a un punto de escape seguro antes de que el vehículo sea destruido o detenido.

**Mecánicas del Nivel:**

1. **Conducción Rápida y Evasiva:**
   * El jugador controla el carro mientras se desplaza por calles llenas de obstáculos como barriles, conos de tráfico y autos abandonados.
   * Patrullas de policía intentarán embestir el vehículo desde varios ángulos, y el jugador debe esquivar estos intentos.
   * Un sistema de "barra de daño" mide el estado del carro. Si recibe demasiado daño, el nivel se reinicia.
2. **Persecución Aérea:**
   * La patrulla aérea lanza proyectiles y bombas. Los proyectiles siguen trayectorias directas, mientras que las bombas caen de manera impredecible en puntos marcados previamente en el suelo.
   * El jugador debe evitar las áreas marcadas y estar atento a los proyectiles que se mueven rápidamente.
3. **Modos de Evitación Especiales:**
   * De vez en cuando, aparecerán rampas en el camino. Si el jugador logra encontrar y usar estas rampas, Homero y Mona pueden saltar sobre barreras o perder temporalmente a la patrulla aérea, dándoles un respiro.
   * El jugador también puede recoger ítems como "turbo boost", lo que les permite acelerar y escapar de los proyectiles durante unos segundos.
4. **Rutas Alternativas:**
   * En ciertas secciones, el jugador puede tomar caminos secundarios que son más largos pero menos peligrosos, o caminos más cortos que están llenos de trampas y policías. Elegir la ruta correcta puede hacer la diferencia entre escapar o ser capturado.
   * Los caminos secundarios pueden incluir áreas ocultas donde el jugador puede reparar parcialmente el carro o recoger herramientas para el próximo nivel.
5. **Temporizador Global:**
   * El jugador debe llegar al punto de escape antes de que se acabe el tiempo, o la patrulla aérea lanzará una bomba definitiva que destruirá el carro, reiniciando el nivel.

**Nivel 3: El Búnker Secreto.**

**Contexto:**  
Homero y Mona llegan a un búnker subterráneo, la última barrera antes de su libertad. Sin embargo, el búnker está lleno de trampas y acertijos que deben resolver para escapar definitivamente.

**Objetivo del Nivel:**  
El jugador debe desactivar trampas y resolver acertijos para abrir la puerta final del búnker antes de que la policía los alcance.

**Mecánica del nivel:**

**1. Desactivar Trampas:**

* El búnker está lleno de trampas como suelos que colapsan, láseres y paredes móviles. El jugador debe desactivarlas activando interruptores en el orden correcto.
* **Errores:** Activar los interruptores en el orden incorrecto puede desencadenar más trampas o hacer que el jugador pierda tiempo.

**2.** **Acertijos de Lógica:**

 Cada puerta del búnker está bloqueada por un acertijo. Estos acertijos pueden incluir secuencias numéricas, combinaciones de colores o rompecabezas de lógica.

 A medida que el jugador avanza, los acertijos se vuelven más difíciles.

**3. Temporizador Final:**

* El jugador tiene un tiempo limitado para resolver los acertijos y desactivar las trampas antes de que la policía llegue. Si no lo logra, el nivel se reinicia.