**Título del proyecto**: “Desarrollo de un videojuego en Pygame”

**Integrantes:**

Juan Daniel Amaya Polania

Andrés Felipe Díaz Molina

Daniel Jacobo Castillo Gómez

**Objetivo del Proyecto:**

Para este proyecto se decidió realizar un videojuego, que brinda la oportunidad de aplicar los temas y contenidos que se han estudiado en la clase de Programación de Computadores.

**Objetivo general:**

Desarrollar un videojuego utilizando los temas vistos en clase e implementando el módulo Pygame de Python.

**Objetivos específicos:**

● Establecer y potencializar los temas vistos en clase a medida que se desarrolla el videojuego. ● Investigar formas alternativas para generar un código mucho más optimizado.

● Desarrollar una interfaz gráfica agradable para el usuario que mejore la experiencia del jugador.

● Promover el aprendizaje por medio de herramientas que motiven los estudiantes a inventar y crear nuevos proyectos.

● Por medio del videojuego brindar una experiencia de entretenimiento y diversión al usuario.

**Herramientas de programación:**

● Spyder.

● Pygame.

● Python.

● Interfaces gráficas, variables, funciones y módulos, tuplas, cadenas, condicionales, ejecución iterativa (ciclo while y for), clases y objetos, listas, diccionarios.

**Posibles problemas:**

● Inicialmente se piensa en la posibilidad de tener ciertas dificultades en la correcta implementación del módulo Pygame debido al poco conocimiento que se tiene al respecto.

● Desarrollar una interfaz gráfica que sea estéticamente agradable para el usuario.