

Universidad Nacional Autónoma de México



Facultad de Ingeniería



Nombre del alumno:

Carranza Ochoa José David

Profesora:

M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

Materia:

Fundamentos de Programación

Tarea 1:

Clase asincrónica 3

Número de cuenta:

318048857

Generación:

2021-1

Correo electrónico:

deibydcarraza@gmail.com

Fecha: 22/10/20

Algoritmo para creación de videojuego

PROBLEMA: Obtener robot en un videojuego 2D que recolecte y suelte “monedas virtuales” mediante un entorno de movimiento libre donde exista un obstáculo (lanzas hacia el robot) que impida obtener monedas.

RESTRICCIONES: El robot no puede soltar monedas si no están en su inventario; tampoco las puede tomar si no está sobre ellas.

DATOS DE ENTRADA: Impresión en pantalla del minijuego

DATOS DE SALIDA: Recolectar todas las monedas sin morir

Algoritmo:

1. Solicitar al usuario si desea jugar
2. Ingresar al entorno virtual donde sea posible el desarrollo del videojuego
3. Si el usuario desea cancelar el entorno regresar al punto 1
4. Si acepta continuar entonces
 - 4.1. Se avanza y no hay obstáculos se pueden recoger las monedas
 - 4.1.1. Si no, esquivar los obstáculos con las flechas de movimiento
 - 4.1.2. Recoger las monedas al llegar al ellas
 - 4.2. Ahora regresar al inicio y si no hay obstáculos se pueden soltar las monedas
 - 4.2.1. Si no, esquivar los obstáculos con las flechas de movimiento
5. Objetivo completado, imprimir “concluiste el juego sin morir”
6. Salir del entorno virtual
7. Fin del juego