**Propuesta de proyecto final**

**Estudiantes:**

* Simón Sánchez Rúa
* Juan Manuel Correa Jiménez

**Justificación**

Para este proyecto se decidió realizar un videojuego parte del género “Beat them up”, el cual consiste en pelear con hordas de enemigos avanzando por un escenario 2D con movimiento de lado a lado para llegar al final del escenario para enfrentarse con un jefe en cada nivel. Se tomó este tipo de juego debido a que se piensa que es un proyecto con la suficiente dificultad para afrontarlo de manera eficiente con las habilidades adquiridas de programación en C++.

**Motivación**

Este proyecto lo decidimos hacer de esta manera porque nosotros como amantes de los videojuegos desde pequeños nos vimos capaces de realizar un juego de este género con el cual hemos tenido experiencias y que sabemos que tiene muchas características que los hacen interesantes y nos permiten tener momentos tanto de superación personal como diversión entre amigos, todo debido a que tienen cierta dificultad y simplicidad en su historia haciéndolos jugables por todo público.

**Desafíos a afrontar**

Al ser estudiantes que aún están en pleno de desarrollo de habilidades lógicas en el área de programación no tenemos mucha familiaridad con el lenguaje y debido a la poca experiencia de desarrollar programas con interfaz gráfica creemos que se nos podría dificultar la realización del juego, además de ciertas falencias en POO.

**Descripción:**

El juego consiste en que uno o dos guerreros (dependiendo de la cantidad de jugadores) serán enviados a un país en guerra constante entre las injusticias del monarca contra el pueblo (todo esto en la época medieval) pasando tres niveles (los hasta ahora planeados) los cuales estarán repletos de una variedad de enemigos que representaran los obstáculos de los héroes y tratarán de matarlos para que no derroquen a su monarca (el cual les beneficia monetariamente), dentro de cada nivel habrán ciertos desafíos simples como saltar huecos o ácidos, además de un jefe más fuerte que los demás enemigos en cada nivel. Los jugadores constarán con una barra de salud y habrá dos objetos que les permitan rellenarla.