

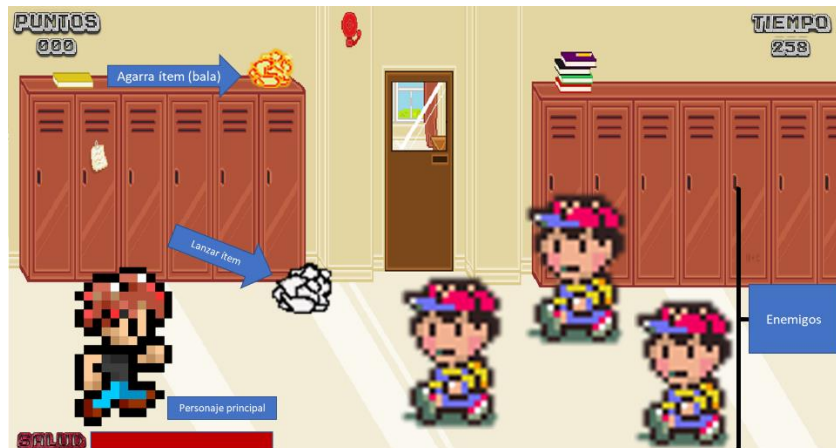
## PROYECTO FINAL

### FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

El juego se titula “*Nico’s worst adventure*” y éste pondrá al jugador en los zapatos de Nico, un chico que tiene que hablar con su profesor para que él pueda aplicarle su examen final, pero todo esto antes de que su tiempo se agoté. El juego contará con un único nivel en donde se encontrarán básicamente tres objetos: el personaje principal, los enemigos y los ítems. Nico, tiene que defenderse de los abusadores (denominados ‘Domis’) quienes tratarán evitar que él no pueda llegar con su profesor. Para lograr su cometido, él encontrará bolitas de papel regadas a lo largo del mapa y estas le serán de utilidad para distraer (vencer a los enemigos) a los Domis (No es necesario tener que vencerlos). No obstante, Nico tiene que tener precaución pues estas bolitas de papel no son infinitas.

El juego se gana de una sola manera: Llegar con el profesor antes de que se agote el tiempo. El puntaje más alto será el de aquel quien pueda vencer a más enemigos, esto con el fin de hacer del juego un reto para el jugador. Sin embargo, el jugador puede perder de dos formas: Si el tiempo se agota o si su nivel de salud llega a 0, es importante resaltar que ésta no se regenera de ninguna forma.

A continuación, se muestra una imagen de como se espera que se vea el juego final:



Menú:



Pantalla que muestra que perdiste:



Pantalla que muestra que ganaste:

