“AFA Clicker” es un juego offline con una clasificación R basado en el popular juego de galletas conocido como “Cookie Clicker”

A diferencia de la mayoría de otros proyectos para esta materia, el mío está más enfocado en parecerse a un juego que en una base de datos

La idea final del proyecto, pasa por varias facetas hasta su modelo final:

\*Primero se presenta la idea de, en lugar de un programa que interactúa con la consola, desarrollar uno que cree una pantalla.

\*Basado en el pensamiento anterior, buscamos un proyecto simple, pero a la vez adictivo, en este punto surge una versión simple de “Cookie Clicker”.

\*Sustituimos la economía de galletas (La cual está muy plagiada al punto de aburrir) y creamos un nuevo sistema de puntajes “DOPE”.

\*La idea de un “Dope Clicker” queda descartada por no poder moldearla de manera factible y porque no parecía una idea que vendiera (el producto final era igual que un “Cookie Clicker” pero en lugar de galletas; dope (muy original)).

\* Entramos a nuestra última etapa de evolución, donde se prende un foco y surge la idea de un juego “Ero”, una idea que, en general, vende por su contenido erótico y creatividad a la hora del mismo.

La primera etapa del proyecto, se centró en la investigación y obtención de información acerca pygame (paquete de recursos con el cual se va a codificar el programa) tanto en comandos básicos como más complejos (insertar imágenes y audios)

El programa está totalmente enfocado en la diversión y en pasar el tiempo con un programa simple pero, así mismo, adictivo. Con un contenido diverso y ambientado con música para no aburrir.

Todos los archivos necesarios para correr el programa (imágenes, archivos de sonidos) y el mismo código se encontrará en una carpeta de libre descarga donde todos pueden acceder al mismo y editar el código

**09/06/2023**

Día viernes, me deshago por completo de la idea de una copia barata de “Cookie Clicker” y me enfoco en el pensamiento de un nuevo método de entretenimiento.

Luego de intercambiar algunos comentarios con un compañero de clase, llego a la conclusión de un juego “Ero”.

Luego de dicho dialogo, me centro en el desarrollo de un modelo dibujado de cómo debería verse la interfaz principal (de la fase beta).

**10/06/2023**

Día sábado, me enfoco en el nuevo proyecto dedicándole un total de 7 horas. En este tiempo desarrollo la creación de ventana (de la cual ya tenía sabido el cómo crearla), en la edición de las imágenes que serán posteriormente utilizadas (con la herramienta gimp) y en la codificación del programa (en su mayoría funciones (actualmente un 34% del código beta))

**11/06/2023**

Día domingo, en este día (3 horas para el código) me centré en la corrección y eliminación de líneas innecesarias así también como en el comentar cada parte del mismo (funciones, variables, clases, etc.) y en el progreso de la documentación (2 horas).

**12/06/2023**

Día lunes, (2 horas) surge la necesidad de un botón que actualice la imagen del personaje, este incluye la función “quitar prenda”. Para esta incógnita es necesario crear una clase. Empiezo mi investigación llegando a la respuesta de que es posible crear clases dentro de clases (solución deseada).

También pienso en una posible entrada (teclado) para el funcionamiento de la activación del botón (barra espaciadora posiblemente). Esto no está definido y puedo cambiar de parecer dependiendo de la situación posterior

**13/06/2023**

Día martes, (1,25 horas) platicamos sobre la creación de las clases “personaje” y “botón”, en dicho tiempo no llegamos a una conclusión debido a la interferencia dentro del curso (sonidos externos). Sin embargo vamos encaminado a que atributos utilizar (remodelación media del código)

**15/06/2022**

Día jueves (6 horas) me pasé todo el día de clases y parte de mi noche terminando los aspectos básicos del programa (función de cambiar skin y un menú de inicio). Aunque en texto se ve fácil, estuve mucho tiempo pensando en cómo implementar la función para cambiar la skin.

Terminé creando la clase “Botón” y codificando otro archivo .PY el cual sería el menú de Inicio (la idea era que este contuviera el “LORE” pero era demasiado extenso).

El archivo principal (juego) se llama a través de una función (utilizando una librería denominada “SUBPROCESS”).

16/06/2023

Día viernes (1,30 horas) Pude incluir el botón “Quitar censura” al programa, terminé de configurar el Menú Inicio. Podemos decir que la beta del juego ha concluido.

**JUGABILIDAD**

La jugabilidad del programa es simple, al igual que en cualquier otro “Clicker” el objetivo es que a medida que interactuamos con un objeto específico, ganemos algún tipo de modela la cual utilizaremos para desbloquear mejoras. Esas mejoras se clasifican en:

\*Moneda de forma pasiva: nos generan ingreso aunque no interactuemos con el objeto

\*menos prenda: este objeto no nos genera interés, solo desvela una parte del personaje (qué sentido tendría si no vistiesen nada).

\* Desbloquear personaje: en comparación con el otro tipo, este no nos genera interés, si no que nos desbloquea un nuevo personaje con el cual interactuar.

#Controles

Los controles del juego se quedaron solo con el Ratón, no decidí agregar nada aparte de ello.

#Objetivos

El objetivo del juego es bastante sencillo, lograr juntar el AFA suficiente popara luchar contra la “malvada censura”.

#Cantidad de personajes

16/06/2023

Actualmente contamos con un solo personaje, si ha de haber una segunda actualización

Se considera la idea de agregar 2 personajes más.

LORE

    Una vez hubo un mundo lleno de maravillas y misterios. Sin embargo, una fuerza oscura y poderosa conocida como la Oscuridad Primordial comenzó a extender su influencia,

    sumiendo al mundo en un caos interminable. La Oscuridad Primordial consumía la esencia misma de la vida,

    dejando a su paso desolación y desesperanza.

    En medio de esta terrible oscuridad, surge un valiente héroe.

    Guiado por el destino y dotado de un poder ancestral,

    el héroe emprende un viaje para liberar al mundo de la amenaza de la Oscuridad Primordial.

    Pero no puede hacerlo solo.

    El héroe se encuentra con una antigua entidad conocida como el Oráculo de la Luz.

    El Oráculo otorga al héroe una reliquia sagrada llamada el Amuleto de la Esperanza.

    Este amuleto le otorga la capacidad de canalizar la energía vital de las criaturas y plantas que aún resisten

    la influencia de la Oscuridad Primordial.

    Guiado por el Oráculo y con el poder del Amuleto de la Esperanza,

    el héroe se embarca en una misión para reunir a un grupo de aliados.

    Cada aliado posee habilidades y dones especiales que pueden ayudar al héroe en su lucha contra la oscuridad.

    A medida que el héroe y sus aliados avanzan, descubren antiguos templos y mazmorras infestadas de monstruos oscuros.

    Mediante el simple acto de hacer clic,

    el héroe y sus aliados liberan la energía vital atrapada en estas criaturas y la utilizan para purificar el mundo.

    Cada clic fortalece la luz interior del héroe y lo acerca un paso más a su objetivo final:

    derrotar a la Oscuridad Primordial y restaurar la paz y la esperanza al mundo.

    A lo largo de su viaje, el héroe también se enfrentará a desafíos y decisiones difíciles.

    Deberá elegir entre el sacrificio personal y la gloria, entre ayudar a los demás y protegerse a sí mismo.

    Estas elecciones determinarán el destino del héroe y del mundo que intenta salvar.

    Con cada clic, con cada acto de valentía y cada elección, el héroe avanza hacia su destino.

    La Oscuridad Primordial no cederá fácilmente, pero la esperanza brilla intensamente y el poder de la luz crece con

    cada batalla ganada.