

## Propuesta de proyecto final

A continuación se describe la propuesta de videojuego para el proyecto final. Se busca crear el juego “Crazy Snakes” que consta de las siguientes características:

- 1) El menú principal consta de dos modalidades de juego: 1 jugador y 2 jugadores. En el caso de la primera modalidad, el puntaje más alto se muestra con el fin de retar al jugador a superar ese puntaje. Si el usuario selecciona la segunda modalidad, son solicitados ambos nombres de los jugadores y el color que desean.

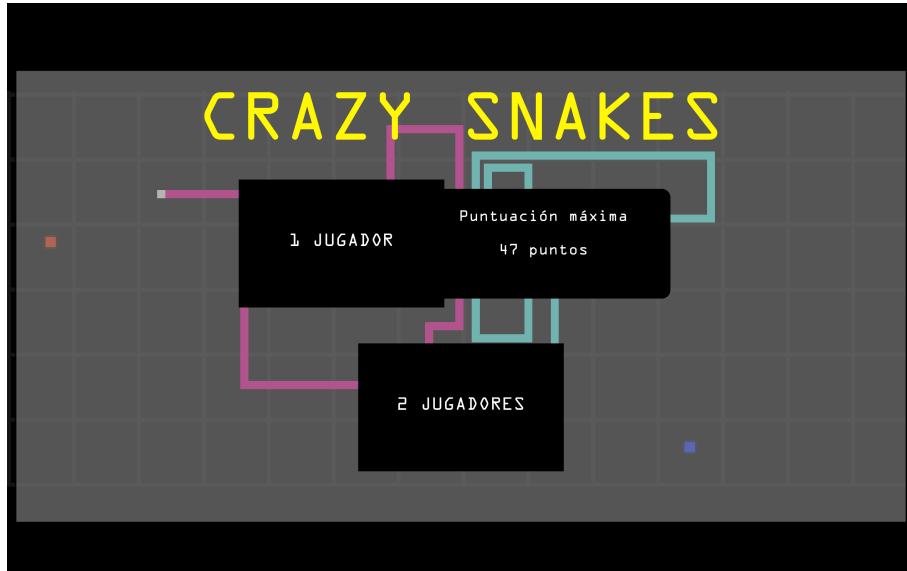


Fig.1 Menú principal de Crazy Snakes

- 2) Una vez escogida la modalidad, se muestran las siguientes pantallas según sea el caso.

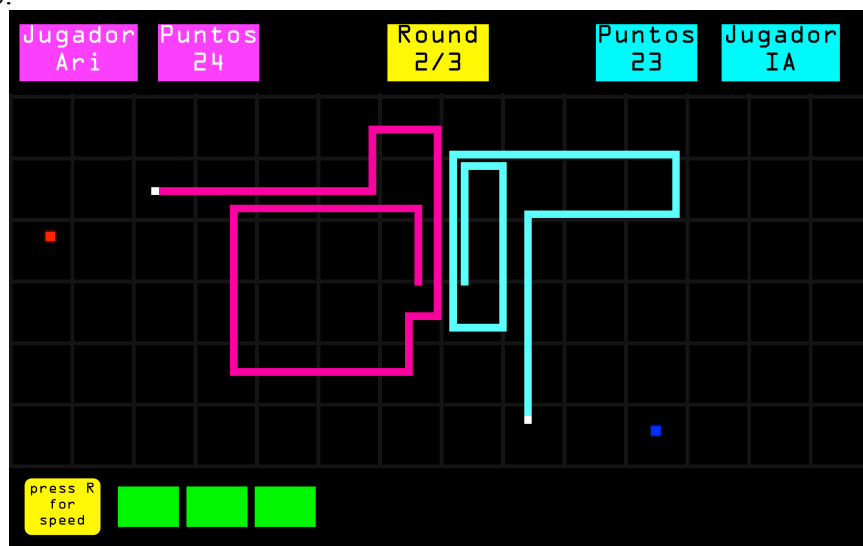


Fig. 2 Muestra de la pantalla para el modo de juego “1 jugador”

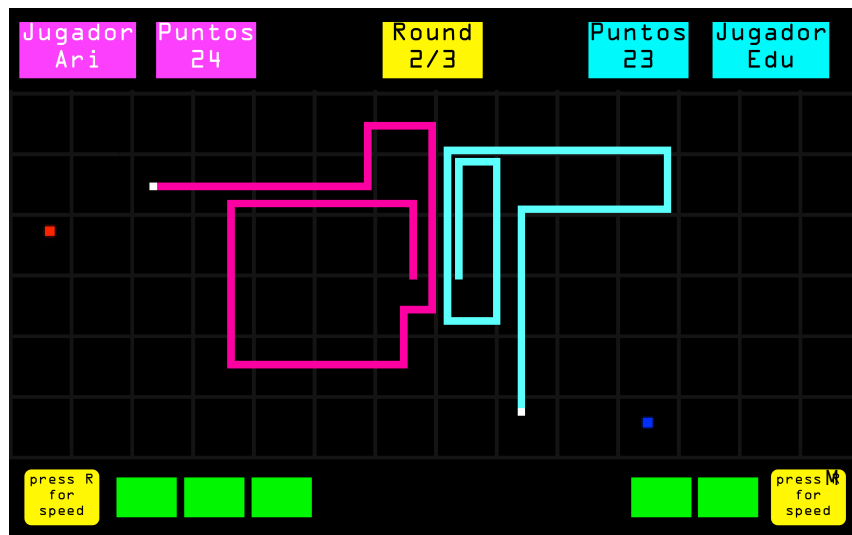


Fig. 3 Muestra de la pantalla para el modo de juego “2 jugadores”

El juego consiste en competir contra otro jugador o el mismo programa. El jugador que recoja más puntos con su serpiente, en 3 rounds, es el ganador. Un round acaba cuando alguno de los dos jugadores choca contra la pared, contra su cuerpo o el del contrincante. Cada vez que un jugador choca, se le penaliza con puntos menos a su marcador de puntos. Igualmente, cada 3 puntos que se recojan, el jugador podrá usar *speed* al presionar la tecla R o M, según corresponda. Al ocupar la función *speed* la serpiente del jugador irá más rápido por un tiempo limitado.

En la Fig. 2 y Fig. 3 se muestran los marcadores de: round, puntos, nombre de cada jugador y la barra de estado de la función *speed*.

Finalmente, al terminar los 3 rounds, el programa indica quién es el ganador y el puntaje que obtuvo cada uno.

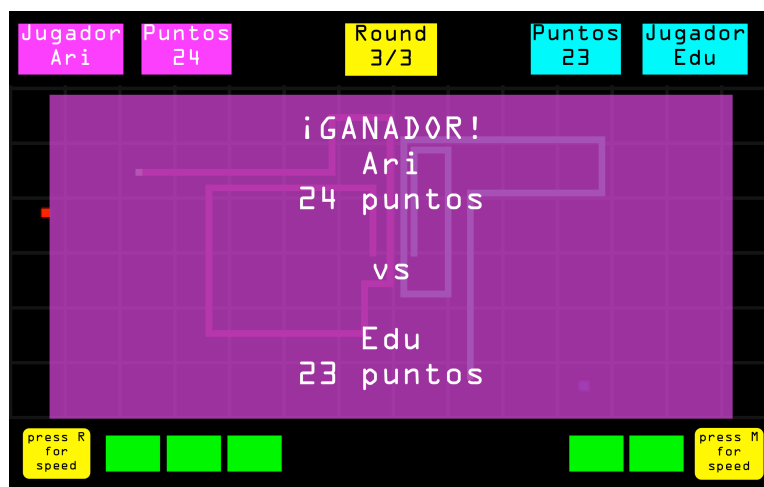


Fig. 4 Muestra de la pantalla que indica el ganador de la partida