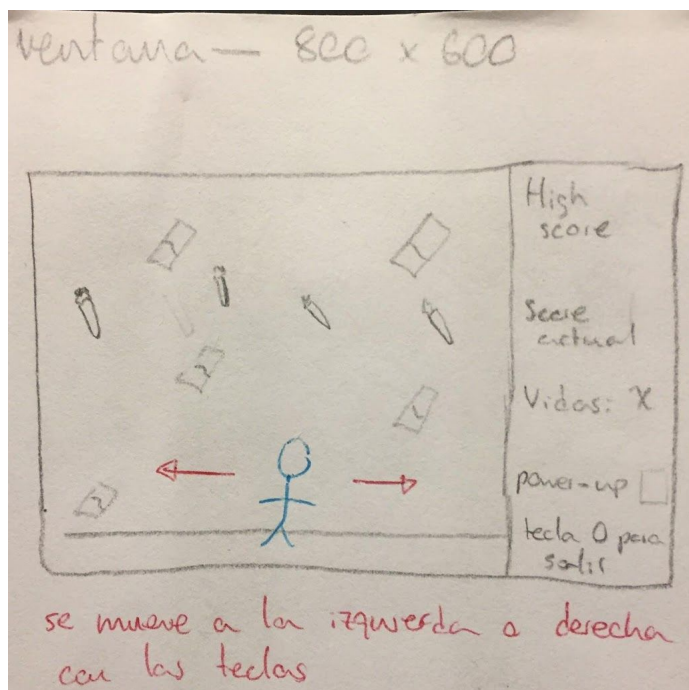
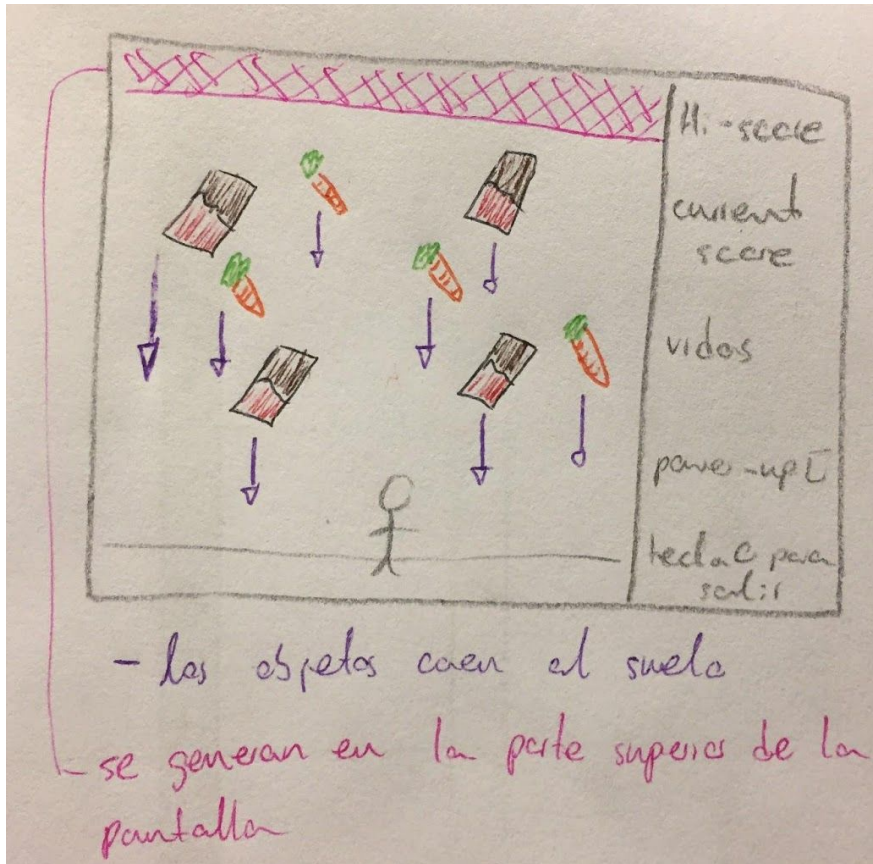


### Ideas:


- Objetos cayendo: (idea principal)
  - Un personaje debe de moverse (horizontalmente) para atrapar tantos objetos (buenos) como pueda.
  - Se considera que atrapó el objeto si éste ‘toca’ al personaje antes de tocar el suelo (y desaparecer).
  - Una atrapada se traduce en un incremento en el puntaje.
  - El personaje también deberá de evitar objetos ‘malos’, que también estarán cayendo desde la parte superior de la pantalla del juego.
  - ‘Atrapar’ un objeto malo implicará perder una vida del número determinado de vidas que el jugador tendrá al inicio del juego.
  - Así como las puede perder, el personaje puede atrapar vidas, e incluso ‘power-ups’ (un objeto que lo haga inmune a los ítems malos, o que ralentice la caída de todos los objetos).
    - Las vidas y *power-ups* NO aparecen/caen con tanta frecuencia como los dos ítems ‘principales’
  - En la pantalla de juego se muestran: vidas, puntuación máxima, puntos actuales, nivel
    - Pero, ¿qué tan complejo sería, en código, incrementar la dificultad?  
¿Quizá hacer listas con diferente len? (más objetos en la pantalla)


### Imágenes mostrando el funcionamiento general:







para estas ilustraciones de ejemplo:

 atrapa ✓  
barras de chocolate

 evita !  
zanahorias

 café  
ralentiza la velocidad  
de caída de los objetos  
x segundos

 examen con 100  
intocable; las zanahorias NO  
hacen daño aunque los  
toques; por x segundos

Checklist preliminar para la propuesta:

Usa Pygame?	Sí
Usa listas y/o diccionarios?	Para almacenar los objetos que se mostrarán
Usa archivos para almacenar hi-scores, estado, etc?	Sí. El <i>high score</i> se muestra en la pantalla de inicio. Puede también mostrarse durante el juego, <u>junto con la puntuación actual</u> .
Muestra 3 diferentes tipos de elementos en pantalla? (personaje, enemigo, ítem, vida, obstáculo, marcador, etc.)	Personaje, que el usuario controla; objetos que puede atrapar para conseguir puntos; objetos que debe evitar para no perder puntos, o bien, vidas; vidas extra.
Interacción vía mouse y/o teclado?	Teclas izquierda/derecha (evaluar: tecla para activar algún ‘poder’ (como inmunidad durante cierto tiempo)
Se muestra el estado del juego? (puntos, vidas, energía, nivel)	Se muestra el puntaje, el número de vidas (y el nivel) durante la partida.
Hay un final? Forma de ver el resultado cuando pierdes o ganas	Sí. Cuando las vidas del usuario se han terminado (pierde, ve su resultado y éste se guarda si es récord)
Tiene efectos de sonido?	Sí
Tiene menú con ‘play’ y ‘hi-scores’?	Sí
El tamaño de la pantalla es de 800x600?	Sí

---

[...]

- ¿Recolectar ciertos objetos?
  - Puede que el ‘pace’ del juego tenga que ser más lento (aunque no necesariamente se traduce en reducir el frame-rate)
  - Más notorio cuándo/cómo incrementa dificultad
  - Qué tan complejo sería?

- ¿Qué tan complejo (o no) es Buscaminas?

---

Brainstorming: personajes, ítems, temática...

Perrito, premios, trozo de carne, (objeto malo == ???)
Estudiante, buenas notas, programa que no corre, café, examen con 100, chocolate, almohada
Sebastian Vettel, banderas azules, Hamilton, Kvyat y Verstappen, neumáticos nuevos, alerón delantero roto ← (cosillas y ‘chistes locales’ de la Fórmula 1; OJO: el usuario debe de estar familiarizado con este contexto para que le interese esta temática)