

# Descripción de videojuego

Oscar Alejandro Torres Maya, A01377686

Fundamentos de programación

## Descripción

Mi videojuego va a constar de que el usuario es un conejo, y el conejo tiene que correr de los cazadores que pasaran corriendo rápidamente para que no lo atrapen, además de que habrá obstáculos que van a ir cambiando según un timer. Y estos obstáculos serán jaulas y árboles. Además de que habrá bonos para el usuario si es que recoge una zanahoria e irá sumando puntos. El chiste del juego es aguantar lo más posible sin que el cazador lo atrape. Claramente mientras el tiempo sea mayor, los cazadores van a aumentar en número si no es que correrán más rápido. Al final el juego muestra la puntuación cuando un cazador atrape al conejo o el conejo choque con una jaula, esta puntuación va a ser variada, va a ir desde 0 hasta un número infinito dependiendo la habilidad del jugador. Cada minuto el jugador obtendrá 5,000 puntos y las zanahorias darán un bono de +500 puntos.

## Imágenes

