

Proyecto final fundamentos de la programación: "Gravity Fall"

Roberto Emmanuel González

La mecánica de juego es simple. Una manzana cae en línea recta hacia el fondo de la pantalla. El usuario tiene que evitar que la manzana choque contra una nube. La posición de las nubes son controladas por el usuario con el teclado. Si la manzana toca la nube se termina el juego y regresa al menú. Si no toca las nubes durante un nivel, al final cae sobre la cabeza de Newton y le da una idea. Hay 3 niveles relacionadas a las leyes de Newton y uno extra con su hipótesis apocalíptica. Por cada nube de dan 10 puntos en el nivel normal, 20 en avanzado y 5 en modo principiante. También existe un modo infinito.

