

JUEGO DE HABILIDAD

CREADO POR: MARTHA MARGARITA DORANTES CORDERO. A01373967.

PROFESOR: ROBERTO MARTINEZ ROMAN.

MANUAL DE JUEGO.

ESTE JUEGO CONSISTE EN HUIR DEL ENEMIGO QUE ESTA REPRESENTADO POR EL DIABLITO SI ESTE NOS ATRAPA, EL JUEGO TERMINA PORQUE SE PIERDE MANDANDO EL MENSAJE DE "GAME OVER", EL PERSONAJE BUENO ES EL ZORRITO EL CUAL SE PUEDE MOVER CON LAS TECLAS DE FLECHAS EN TODO EL FONDO, HASTA LOGRAR ESCAPAR, CON LA BARRA ESPACIADORA SE PUEDE ANIQUILAR A EL ENEMIGO DISPARANDOLE UNA BALA SUPER PODEROSA DADO A QUE SOLO SE NECESITA UNA PARA PODER ANIQUILARLO, AHÍ SE LANZARA UNA FELICITACION POR HABER GANADO.

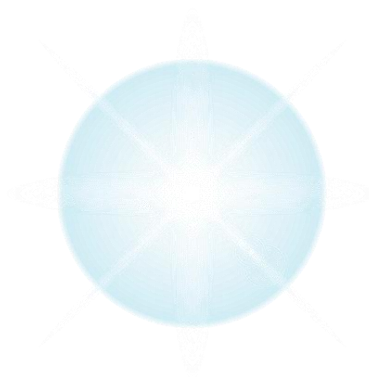
A CONTINUACION DESCRIBIREMOS LOS PERSONAJES:

PERSONAJE DEL JUGADOR "EL BUENO" ESTE PERSONAJE ES EL QUE UTILIZAMOS PARA JUGAR EN PRIMERA PERSONA SOBRE UN FONDO NEGRO, ESTO ES PARA LOGRAR HACERLO RESALTAR Y TENGA UN ASPECTO VISUAL AGRADABLE (CLARO PARA CIERTAS PERSONAS).



IMAGEN DEL PERSONAJE ZORRITO "EL BUENO"

LAS BALAS, SON LAS UTILIZADAS PARA ANIQUILAR A EL ENEMIGO SON MUY PODEROSAS PARA PODER ACABAR CON EL DIABLITO.



PERSONAJE DIABLITO, “EL MALO”. ESTE DIABLITO REPRESENTA A EL ENEMIGO EL PERSEGUIRA A EL ZORRITO “EL BUENO”, HASTA ATRAPARLO, COMO SE DESCRIBIO ANTERIORMENTE, SE TOMO LA DECISION DE ESTE PERSONAJE PUESTO QUE ESTAMOS FAMILIARIZADOS A QUE LOS DIABLITOS SON “MALOS” Y ASI SER INTUITIVOS AL MOMENTO DE JUGAR.



IMAGEN DEL DIABLITO “EL BUENO”

EL FONDO ES NEGRO ESTO ES PARA LOGRAR UN ENTORNO LÚGUBRE POR LA NATURALEZA DEL JUEGO Y QUE CONTRASTE CON LOS PERSONAJES.



IMAGEN DEL FONDO DEL JUEGO.

LA SIGUIENTE IMAGEN CORRESPONDE AL AVISO DE FIN DE JUEGO, O EN POCAS PALABRAS QUE SE HA PERDIDO EL JUEGO, ESTE MENSAJE ES CONOCIDO PRACTICAMENTE EN LA MAYORIA DE LOS JUEGOS, INDICANDO EL FIN DE JUEGO.



FIN DEL JUEGO (PERDER)

EL BOTON DE INICIAR EL JUEGO. ESTE NOS REPRESENTA LA INDICACION DE INICIO DE JUEGO LOS COLORES DE LA MISMA ESTAN EN CONTRASTE CON TODOS LOS REPRESENTATIVOS DEL JUEGO. AL IGUAL QUE EL DE “FIN DE JUEGO”, ES CONOCIDO UNIVERSALMENTE.



INICIO JUEGO

POR ULTIMO, LA IMAGEN GANADORA, ESTA REPRESENTA UNA FELICITACION POR HABER GANADO SE TOMARON EN CUENTA COLORES BRILLANTES (AMARILLO SOBRE AZUL DADO A QUE EL JUEGO TERMINO BIEN Y LOGRAMOS SALIR DEL ENTORNO OSCURO.



FIN DEL JUEGO (GANADO)

REQUERIMIENTOS MINIMOS E INSTALACION DEL JUEGO.

HARDWARE

@ 512 MB DE MEMORIA RAM

@ 1 GHZ EN CPU. (LOS DE PYTHON)

SOFTWARE

@ PYTHON 3.0 O SUPERIOR

@ LIBRERÍA PYGAME 1.9X

INSTRUCCIONES DE INSTALACION.

1. DESCOMPRIMIR LA CARPETA DE JUEGO Y NO BORRAR O MOVER ARCHIVOS DENTRO DE ESTA.
2. EJECUTAR EL INTERPRETE DE PYTHON EN LA DIRECCION (PATH) DE LA CARPETA CONTENEDORA
3. EJECUTAR EL ARCHIVO DE EXTENSION .PY DENTOR DE LA CARPETA DESDE EL INTERPRETE PYTHON.

