

Alumnos - Marco Andrea Mini, Ignacio Macías.

Cuento original - La sonrisa, de Ray Bradbury.

Nombre del juego - ‘Corre a Casa’

Sinopsis -

En ‘Corre a Casa’, nuestro protagonista Tom deberá volver a toda velocidad a su hogar con la pieza de la Mona Lisa que recuperó en sus manos, evitando que la gente que se cruce por la calle lo atrape y la destruya.

Gameplay -

- El personaje se moverá en todas direcciones con las flechas del teclado, teniendo que ir principalmente hacia arriba (dirección donde estará posicionada su casa en el mapa) pero con la posibilidad de moverse en todas direcciones con tal de que el jugador pueda esquivar mejor a las personas que arremetan contra él desde los costados del camino.
- La vista principal sería una en perspectiva a $\frac{3}{4}$, como en juegos tradicionales del estilo RPG.
- El objeto de la casa estaría posicionado al extremo superior del mapa, y sería el objeto que, al llegar a él, le dé fin al juego.

Clases a utilizar en el código -

- ★ Juego (Funcionamiento general)
- ★ Personaje (Tom / Jugador)
- ★ Enemigo (Personas que sirven de obstáculo para Tom)
- ★ Mapa (Escenario donde el juego transcurre)
- ★ Casa (Fin del Juego)