

# INFORME

**Diseño:** En cuanto al diseño, optamos por uno simple haciendo uso de sprites, como el del personaje principal y el del cofre del tesoro, en cuanto al input decidimos mantener un diseño mínimo por facilitar la funcionalidad del programa debido a que el foco del mismo es el juego, en el caso del juego en si optamos por la dirección de la fantasía por lo que hemos considerado conveniente el uso de un mago-topo, la parte del topo haciendo referencia a los momentos en los que esta bajo tierra y fuera de la vista del jugador, reapareciendo al hacer clic en una casilla.

**Desafíos:** El mayor desafío con el que me he encontrado, fue en cuanto a las casillas especiales, es decir, las 4 casillas centrales de las cuales no puedes salir si obtienes un 6 en el dado, en ese caso optamos por obligar al usuario a volver a tirar hasta que salga un numero distinto de 6 permitiendo que se mantenga el flujo del juego.

**Funcionalidad:** En cuanto a la funcionalidad de la aplicación, de elemento destacable tenemos que el usuario puede volver a tirar el dedo, pero al hacerlo aumenta la cantidad de tiradas, es decir, perjudicando a la puntuación del jugador, por lo que lo hemos considerado como un factor de alto riesgo- alta recompensa, ya que facilita al usuario el acercarse al tesoro, pero con el coste de un récord perfecto.

**Conclusión:** En conclusión, el juego tiene una estructura y un diseño simple inspirado en elementos fantásticos, cuenta con un funcionamiento adecuado con controles de errores en cuanto a movimientos y al Input del nombre del usuario, además cuenta con un sistema de récord el cual empuja a los usuarios a superar su récord anterior y al combinarlo con el elemento de alto riesgo- alta recompensa, todo ello promueve a que los usuarios sigan jugando y superándose.