**Propuesta de proyecto – Parking Simulator 2D**

**Imar Nayeli Jimenez Arango**

**1007424872**

**Informática II**

**Universidad de Antioquia**

**2019-2**

**Motivación.**

Mi intención principal a la hora de plasmar mi idea, era encontrar la manera de realizar algo innovador desde mi aprendizaje y experiencia adquirida a lo largo del semestre. Primeramente, observé los trabajos de los semestres anteriores y encontré buenas ideas para emplearlas en el juego, como por ejemplo, el acceso a las anteriores partidas. Después, indagué sobre los videojuegos más usados y en esa búsqueda encontré la premisa principal de mi proyecto. Y por último, pensé en como unificar todos mis planteamientos, para que cumpliera con todos los requerimientos.

**Descripción.**

En primer lugar, se muestra un menú donde le pregunta al usuario si desea iniciar una nueva partida o si desea jugar una partida guardada anteriormente. Si escoge la opción de empezar una partida guardada, le pide su nombre de usuario y una contraseña, si las anteriores son correctas, el jugador puede retornar al nivel donde había guardado la partida. Si escoge la opción de empezar una nueva partida, le solicita al jugador un nombre de usuario y una contraseña, donde el nombre de usuario será único.

El objetivo del juego es estacionar un vehículo dirigido por medio de las teclas “A”,”W”,”S”, “D” hacía los espacios de estacionamientos señalados. El jugador consta de tres vidas y un cronometro. Si el jugador choca el vehículo con otro carro u otro objeto no permitido perderá una vida y si no cumple con el objetivo en el tiempo estipulado el jugador pierde. El juego consta de tres niveles donde las escenas son diferentes ya que irán aumentando su dificultad.

La escena principal del juego tendrá un volante conectado al movimiento del carro y un medidor que indicará el ascenso y descenso de la velocidad del carro.

**Justificación.**

Decidí hacer este juego ya que en él encontré la posibilidad de implementar los tres sistemas físicos y también la posibilidad de hacer algo nuevo. Además, es algo que estoy segura que puedo terminar establecido y el resultado puede quedar muy parecido a mi planteamiento inicial.

**Desafíos a afrontar.**

El desafío más difícil para mí es seguir fielmente con el cronograma propuesto, ya que la distribución de mi tiempo es algo en lo que aún intento mejorar. Uno de mis objetivos con esta materia es manejar óptimamente la interfaz gráfica de QT y la programación orientada a objetos, así que con este proyecto sabré que tanto estoy preparada para desempeñarme eficazmente con los temas de este curso. Otro objetivo para mí, es el aprovechamiento de todas las herramientas que nos brindan los asesores y profesores.