

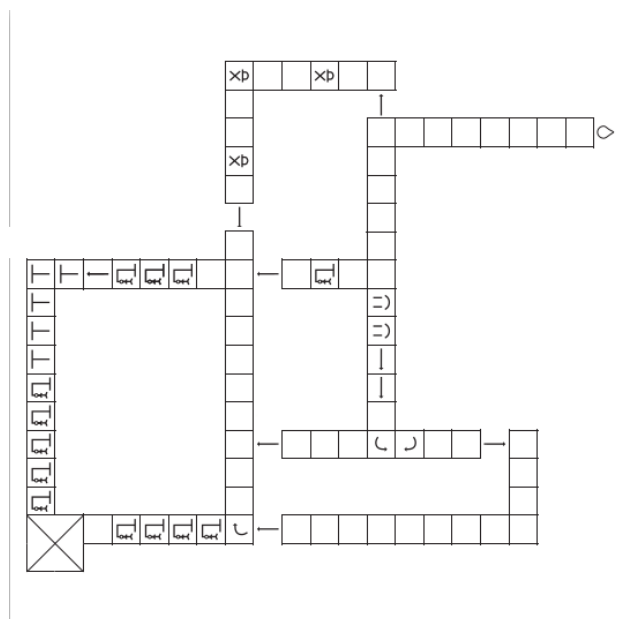
# Trabajo Final - **Va de vuelta**

Seminario de Python - Facultad de Informática - Universidad Nacional de La Plata

3 de mayo de 2016

## Escenario del juego


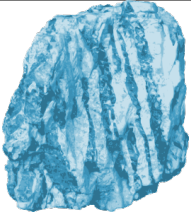


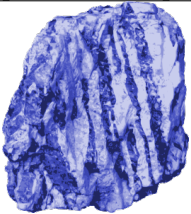

La imágenes suministradas por la cátedra son libres y las que tendrán que utilizar para la realización del juego 1.



**Figura 1.** Imagen ejemplo del tablero




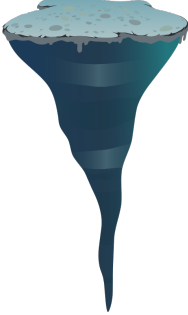


## El tablero

El tablero tiene un **formato fijo**, es decir muestra siempre el mismo esquema de casilleros. Lo que irá cambiando cada vez que se juegue son los colores y gráficos de cada uno de ellos, dado que el color o imagen que se presenta involucra distintas consignas.

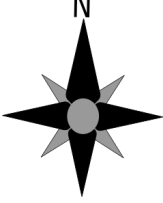



Imagen	Rol en el juego
 piedra.png	Casillero común
 piedraCeleste.png	Casilleros de color celeste
 piedraNaranja.png	Casilleros de color naranja
 piedraVerde.png	Casilleros de color verde
 piedraVioleta.png	Casilleros de color violeta
 castillo.png	Llegada

### Casilleros con imágenes

Algunos casilleros contienen imágenes en vez de colores que tienen distintos significados en el juego:

Imagen	Rol en el juego
 ahorcado.png	<b>Ahorcado</b>
 bifurcacion.png	<b>Elección de camino</b>
 dragon.png	<b>Perder vida</b>
 cueva.png	<b>Avanzar y/o retroceder</b>
 teletransportacion.png	<b>Teletransportación</b>
 comodin.png	<b>Comodín</b>

## Decoración del escenario

Imagen	Rol en el juego
 rosasDeLosVientos.png	Abajo derecha
 arbol.png	Fuera del tablero
 mapa.png	Al inicio del tablero
 mapa.png	Arriba izquierda

La imagen del rayo podría adaptarse de acuerdo a cuántos rayos equivale. Por ejemplo, cada tres rayos que gana se pueden convertir en un rayo más grande u otra imagen.