**Título del Juego: "Fuga del Edificio D: Misión Profesor Icesi"**

**Descripción del Juego:**

En "Fuga del Edificio D: Misión Profesor Icesi", te adentras en una emocionante carrera donde encarnas a un profesor decidido a escapar del abrumador mundo académico. Hastiado de impartir clases, el protagonista se encuentra en el quinto piso del Edificio D de la Universidad Icesi y su única meta es llegar al primer piso, donde espera su salvación: su automóvil. El desafío radica en eludir a los estudiantes mientras navegas por los salones y pasillos del edificio.

**Características del Juego:**

**Escenario y Estructura:**

* El juego se desarrolla en el Edificio D, compuesto por 5 pisos.
* Cada piso contiene 10 vértices (salones) y 13 aristas (pasillos).
* Los vértices representan los salones, y las aristas, los pasillos que los conectan.

**Dinámica del Juego:**

* El profesor debe moverse estratégicamente entre los salones y pasillos para alcanzar el ascensor que le permitirá descender al siguiente piso.
* La presencia de estudiantes en los pasillos aumenta la dificultad para pasar, representando el peso en términos de grafos.
* Conforme el profesor avanza de piso en piso, la cantidad de estudiantes se incrementa, elevando el riesgo de ser descubierto.

**Objetivo:**

* El objetivo principal es llegar al primer piso, donde se encuentra el automóvil del profesor, representado por el décimo vértice en este nivel.
* El jugador debe evitar ser delatado por los estudiantes y alcanzar la libertad, completando los desafíos en cada piso.

**Implementación de Algoritmos de Grafos:**

* Se requiere aplicar al menos dos algoritmos de grafos (como BFS, DFS, Dijkstra, Floyd-Warshall, Prim o Kruskal) para encontrar rutas óptimas, evadir a los estudiantes y lograr escapar con éxito.

**Interfaz Gráfica:**

* El juego cuenta con una interfaz gráfica de usuario que muestra el mapa del edificio, la ubicación del profesor, la presencia de estudiantes y la estrategia a seguir para la huida.