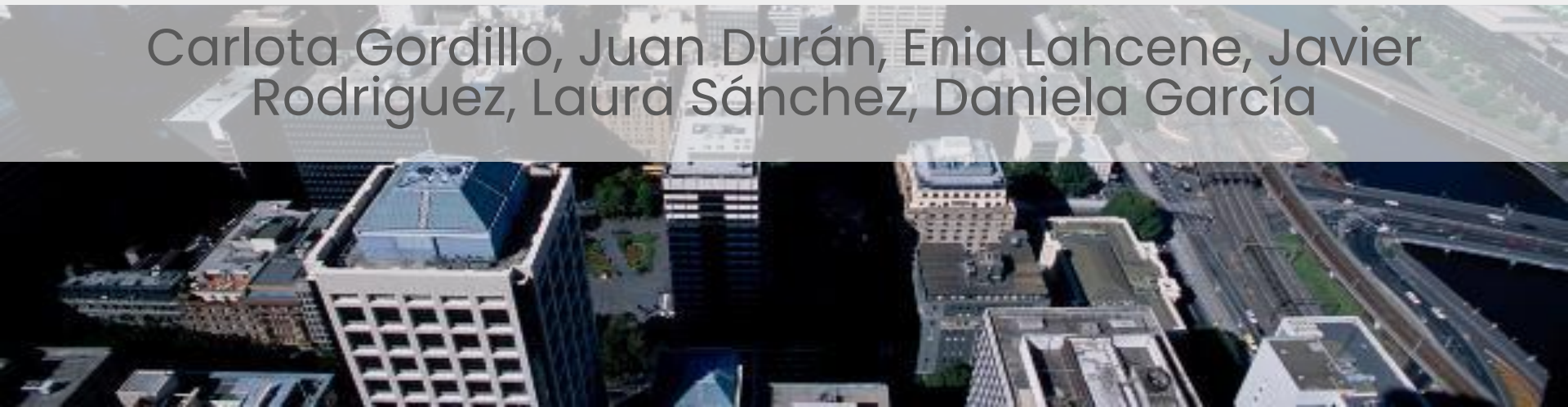




# Perdido en la ciudad

Carlota Gordillo, Juan Durán, Enia Lahcene, Javier Rodríguez, Laura Sánchez, Daniela García



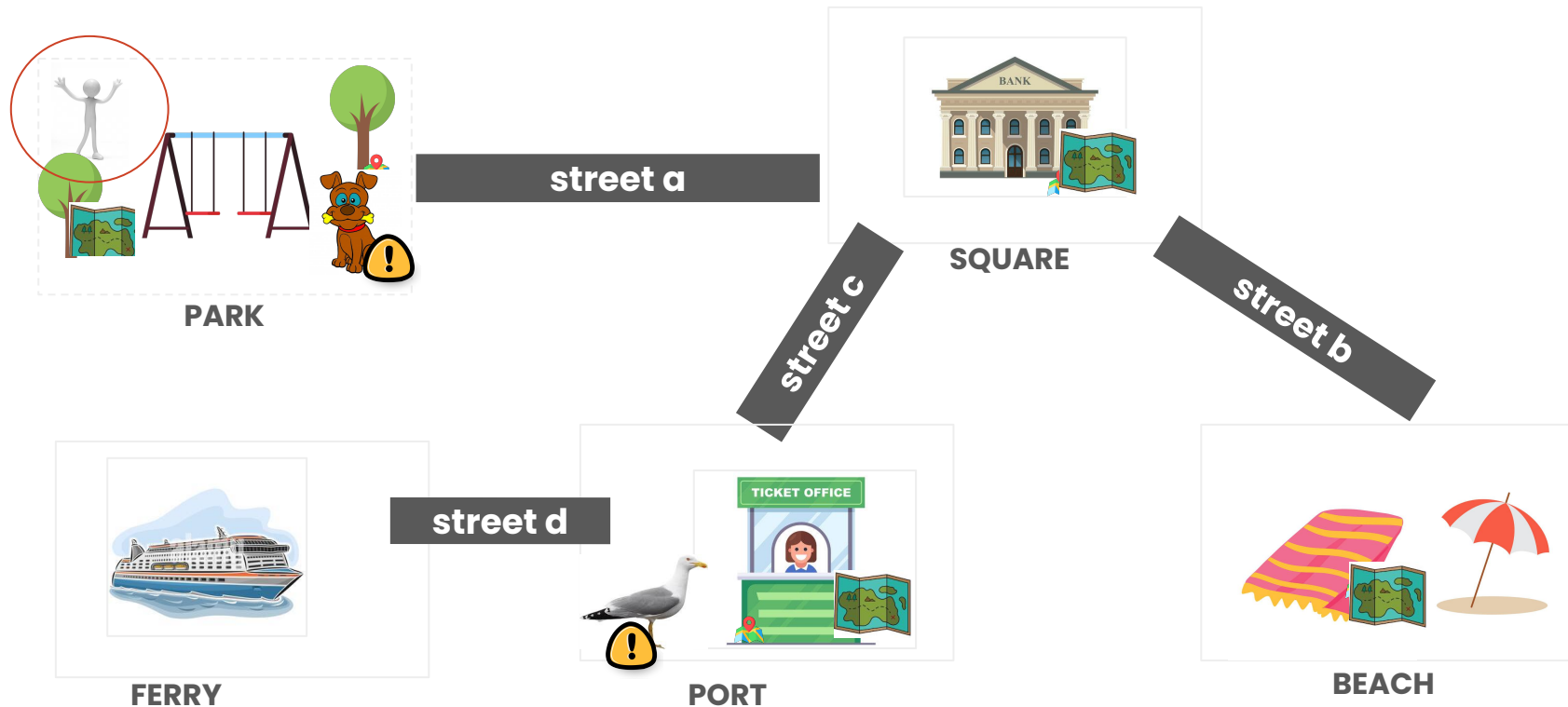
# Nuestra historia

“Has amanecido en una **isla desconocida**. Abres los ojos y ves que te encuentras en un parque. A tu alrededor ves muchos árboles y un parque infantil. Tu **única salida es llegar al puerto** y coger el ferry...

...Sin embargo, **¡no sabes dónde está el puerto!** Deberás buscar los mapas escondidos por las diferentes ubicaciones de la isla y recolectar los mapas perdidos para poder salir.

**¡Buena suerte!”**

# Estructura del juego



# ¿Qué hemos cambiado?

Se ha modificado el juego en su totalidad, desde objetos al contexto en el que se desarrolla. Lo único que permanece es la dinámica y la esencia del juego, basado en un escape room.

Hemos cambiado los objetos, las ubicaciones, las claves, las rutas y el entorno. En lugar de encontrarnos en un edificio y tratar de escapar, se trata de una ciudad de la que tenemos que huir en barco.

Además, hemos introducido tres nuevas funciones:

**lost()** -> pierdes el juego si examinas ciertos objetos

**start\_timer()** -> contador del tiempo para salir de la isla

**final\_report()** -> resumen final de tus logros

# ¿A qué retos nos hemos enfrentado?

Añadir nuevas funciones al código:

$\left\{ \begin{array}{l} \text{dog()} \\ \text{seagull()} \end{array} \right\} \Rightarrow$



# Nuestro mayor error

```
INIT_GAME_STATE = {  
    "current_location": park,  
    "maps_collected": [],  
    "target_location": ferry,  
    "game_over": False,  
    "start_time": None,  
    "end_time": None  
}
```

¡A jugar!

Escape City



# Gracias por jugar

Carlota Gordillo, Juan Durán, Enia Lahcene, Javier  
Rodríguez, Laura Sánchez, Daniela García