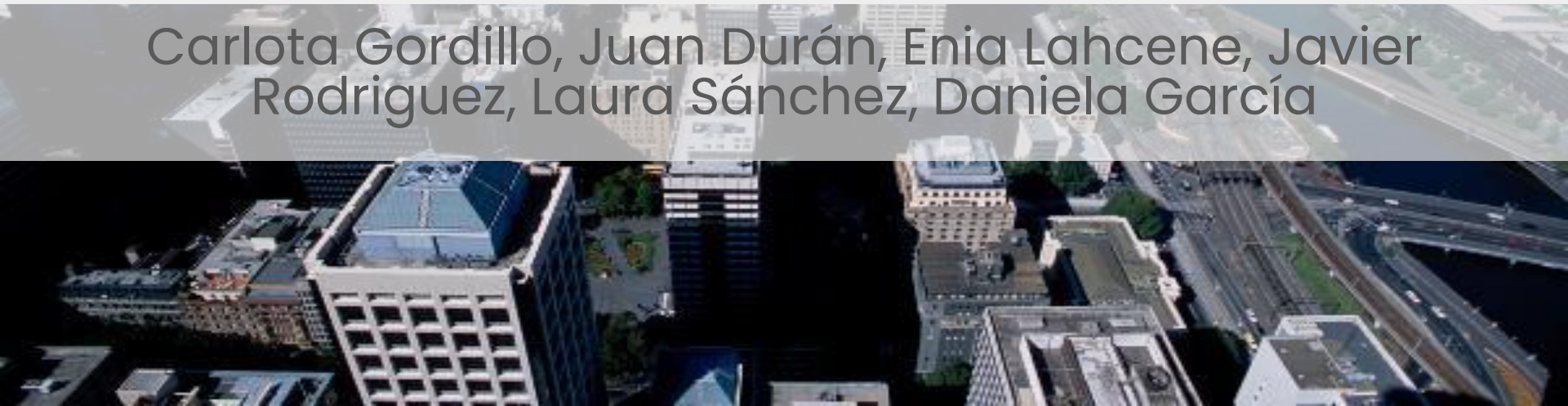




Perdido en la ciudad

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



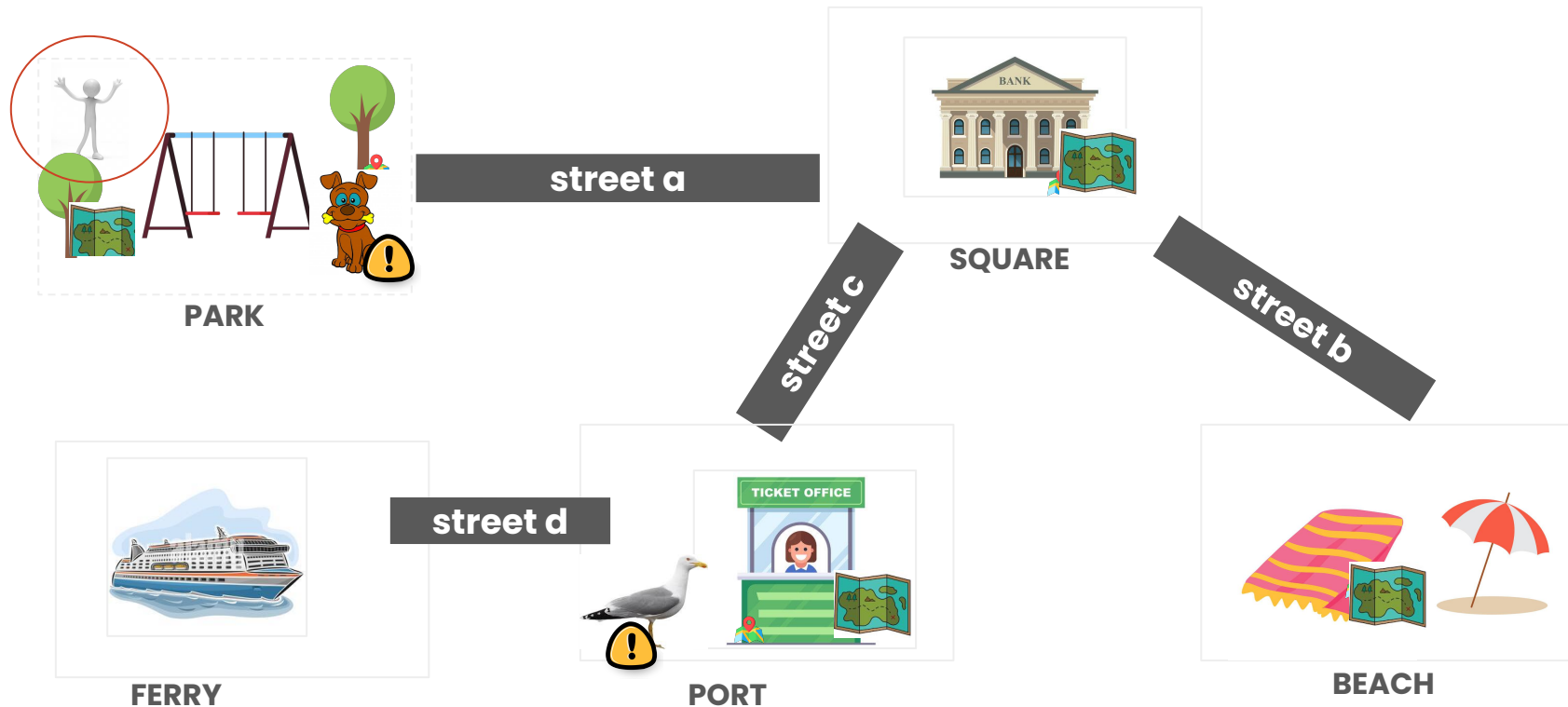
Nuestra historia

“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?

En un primer momento, modificamos el código inicial siguiendo el ejemplo dado. Sin embargo, nos pareció sencillo y quisimos crear nuestro propio escenario con nuestra idea.

Por ello, tuvimos que cambiar y crear un código nuevo que siguiera la estructura y la idea que queríamos desarrollar.

El principal reto fue a la hora de añadir nuevas funciones (**dog()** y **seagull()**), ya que queríamos que estas funciones terminaran el juego (game over), pero al principio no funcionaba y nos devolvía todo el rato al parque.

Nuestro mayor error

Nuestro error aquí fue que no entendíamos el error que nos estaba saltando, probamos distintas formas con “if” y distintas estructuras de **game_over**, pero finalmente nos dimos cuenta de que nos faltaba definir al inicio del juego **"game_over": False**.

¿A qué retos nos hemos enfrentado?

Añadir nuevas funciones al código:

{
 dog()
 seagull()
}



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