**DISEÑO DE JUEGO**

**Pantallas Públicas**

- Screen1

En la pantalla se encontraría el Logo y botón Start!

- Principal\_Menu

Seleccionar tu modo de juego | Aventura; Selección de nivel; Sobre este juego

- Si escoge **Aventura**, se pasarán los 3 niveles sin la opción de retornar al menú, solo reiniciar que envía al Primer Nivel (Se dará advertencia de esto con un Notificador en caso de que se clickee para confirmar). De escoger este se podría desbloquear el **Cuarto Nivel**. El juego avisará que no hay sistema de guardado.

- Si escoge **Selección de Nivel**, aparecerá:

Easy | Medium | Hard – En este método se podrá escoger y usar el botón de Pause.

- About\_Screen

Hecho por | Careta | Descripción rápida y **advertencia**.

- Darle clic a la Careta llevará a una pantalla llamada **Something\_Strange** cual será una pantalla negra con una careta blanca. El hecho de interactuar con esta será un mensaje codificado en Morse diciendo **SOMETHING IS BAD HERE** en Loop.

- Easy\_Level | Medium\_Level | Hard\_Level [Select difficulty]

Profesores, enemigos. Dentro de este, habrá botón de **Pause** y **Reset**.

- En **Pause** se dará opción al jugador de volver a Principal\_Menu, una descripción rápida del nivel y continuar.

- Se llamarían procedimientos cuales dejen todo normal pero mencionen que el movimiento y toques de pantalla no sean considerados.

- En **Reset** se confirmará al usuario si desea iniciar desde 0 su nivel.

**Pantallas Extras**

- SOMETHING\_STRANGE

Esta se accede desde About\_Screen. El hecho de haber accedido antes a esta permitiría al jugador desbloquear el **Cuarto Nivel** en el **Modo Aventura**.

- ADVENTURE\_MODE

Ocurren los 3 niveles normales. Se avisa al jugador que no podrá repetir el nivel sino únicamente repetir al nivel inicial. Independiente se mantiene los botones de **Pause** y **Restart** pero teniendo en cuenta la condición que envía a Easy\_Level.

- HE\_WAS\_HERE

Esta pantalla será la final que aparece con un mensaje en Morse diciendo “Cuando estuvo acá, todo estaba bien”: si el evento de **Something\_Strange** está activado, se desbloquea el **Cuarto Nivel.**

- **ADVENTURE\_LEVEL**

Es un nivel más rápido con varios enemigos saliendo y pocos topos correctos. Lo extraño es lo distorsionado que se mantienen y llevan por alguna razón las caretas blancas con ellos. Los topos correctos tienen unas máscaras negras.

El escenario es la Luna. Una vez pasado el nivel el juego pasará con 2 notificadores mencionando uno en Morse el mensaje y otro ya normal al darle “Continuar”. Este último diría: “¿Algún temor contra los docentes? Despierta pronto, no son topos como para golpearlos y vamos tarde para llegar a clase.”. De fondo estaría el **YOU WON** pero en Morse.

**- Alternative\_Level**

En caso del evento no estar activado, solo lo acompañará una Screen parecida a **Something\_Strange** pero no hay codificación atrás y se encuentra entre blanco y negro la careta. Interactuar con esta envía directamente al Principal\_Menu.

**Adventure Mode**

La historia inicia con una secuencia básica de cómo nuestro protagonista (¿?) aparece recién

Uh… Mi cabeza… ¿Qué está pasando?, ¿estoy soñando de nuevo?

Siento que reconozco este lugar; me volví a quedar dormido en medio del estudio para el examen… Agh…

¡

Muchachos, sabían que el Servidor de Minecraft

Constantes → Rango es constante

Lineal → Rango es Reales

Cuadráticas → Del vértice hasta donde abre la parábola es el Rango

Cúbicas → Rango es Reales