



# Perdido en la ciudad

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



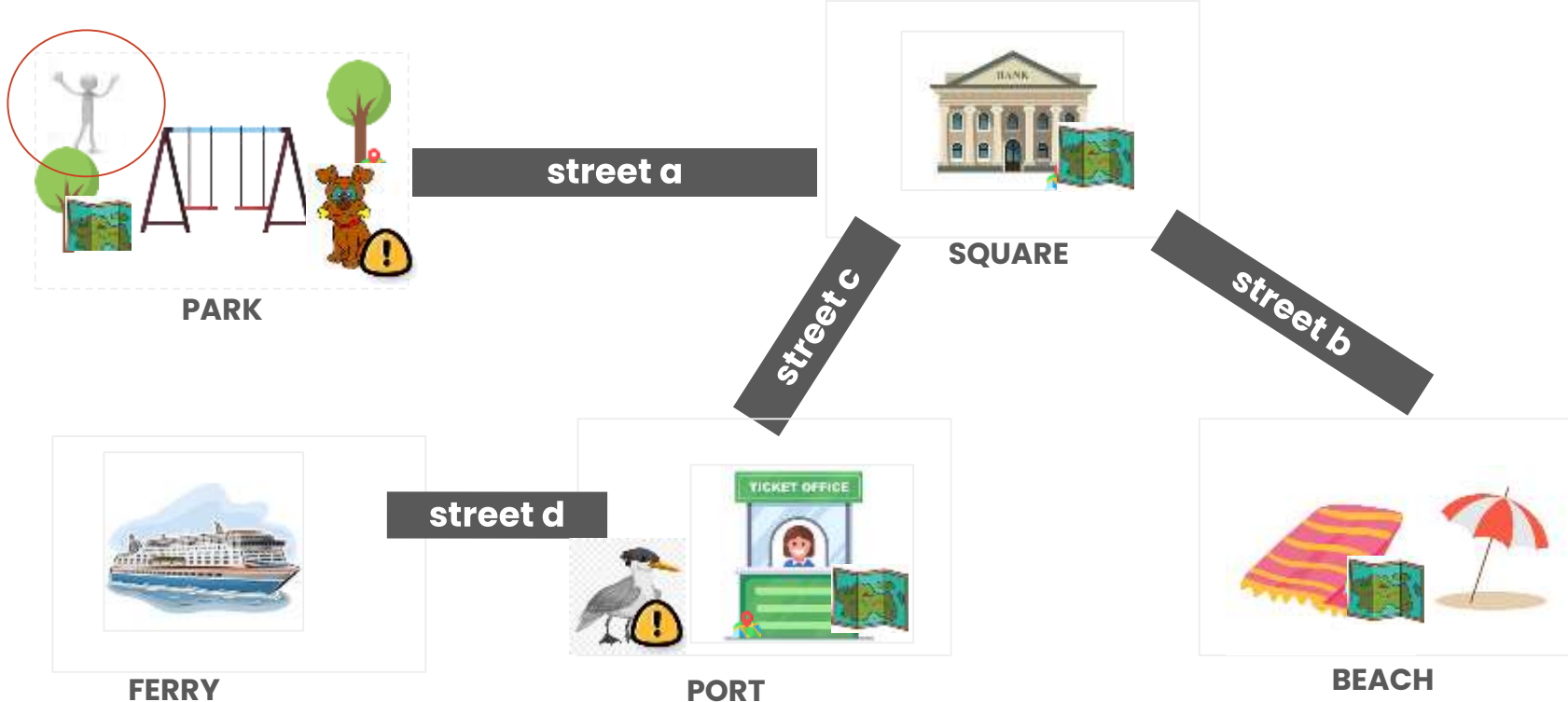
# Nuestra historia

“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?

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 jugar!

# Escape City



# Gracias por jugar

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