

# Manual de usuario

## Buffet Street

El Juego “Buffet Street” trae a usted la dinámica de la competencia por la salud y la popularidad, las medidas de toma de decisión y la sostenibilidad de estas



“Buffet Street” fue creado por Juan Martin Gutierrez, José Victor Ibáñez, Nicolás Madera, Marin Marina, y Merlino Lucia. Estudiantes de la Universidad Nacional de Lanús

---

## Historia

*Buffet Street nos presenta la historia de un adolescente, en la mitad de la noche, dentro de un sueño. En este sueño, nuestro amigo Chubby, se encuentra con la posibilidad de poder comer infinitamente una y otra vez su comida favorita, entre la lista de estas comidas tenemos tortas, panqueques, pochoclos. Estas comidas le proporcionan mucha felicidad y le hacen sentir que lo ayudan a ganar amigos y personas con quien compartir un tiempo mientras comparten alguna de estas delicias. Pero, por otro lado, en alguna parte en su conciencia, sabe que está mal comer en tan grande cantidad este tipo de comidas. Por lo que también se le presenta la posibilidad de ingerir repetidamente comidas saludables como lo es una manzana, cerezas y una nutritiva ensalada.*

*Queda en el poder del jugador tomar la decisión de si quiere llegar a la popularidad máxima donde puede comer todas sus comidas favoritas y compartirlas con sus familiares y amigos o por otra parte si quiere conseguir una dieta saludable.*

---

## Cómo se juega

1. Se juega de a una persona a la vez. Interpretando al protagonista. Es por ello que en el menú solo se cuenta con la opción iniciar juego.
2. Inicialmente el protagonista aparece en la parte izquierda de la pantalla. Listo para comenzar a correr. Una vez iniciado uno debe decidir qué tipo de comida desea ingerir. Tiene la opción de comida saludable y comida chatarra. Ya tomada la decisión, usted puede manejar los controles por medio de las teclas ↑ (arriba), ↓ (abajo), ←(izquierda), →(derecha)
3. Cuando el jugador comience a correr, a medida que vaya ingiriendo las comidas, la puntuación aumentara y los porcentajes correspondientes sumaran de a 2% por cada comida tomada.
4. Se cuenta con 100 puntos de vida en total, esto puede verse afectado por la aparición de la comida en descomposición que puede llegar a aparecer de forma aleatoria. Esta debe ser esquivada dentro de lo posible.
5. El juego puede llegar a su final de diversas formas:
  - Perder totalmente la vida: esto ocurre cuando usted llevo al límite de capacidad de ingestión de comida en descomposición, en cuyo caso iría a la pantalla de game over y podría tener la opción de volver a comenzar dando click en cualquier parte de la pantalla.
  - Ganando el premio a la salud: esto ocurre cuando de un total de 50 comidas ingeridas, el total o mayor porcentaje lo tiene la categoría de comida saludable.

- Ganando el premio a la popularidad: esto ocurre cuando de un total de 50 comidas ingeridas, el total o mayor porcentaje lo tiene la categoría de comida chatarra.
- Ganando el premio 50-50: esto ocurre cuando de un total de 50 comidas ingeridas, el porcentaje se encuentra en total equidad entre las comidas saludables y la comida chatarra.

6. Anotación: El juego cuenta con la posibilidad de quedar en pausa, solo presionando la tecla P. Esto se puede realizar en cualquier momento