Proyecto Final Informática II.

Juan José Mosquera López.

Julián Andrés Sánchez Ballesteros.

**Capitulo base:** Temporada 26, episodio 10.

Título: El hombre que vino para ser la cena.

**Sinopsis:**

Los Simpson visitan Diz-Ney-Land y, descontentos con los juegos, deciden ir a una atracción llamada "Viaje a la Muerte", que resulta ser una nave espacial que los lleva al planeta Rigel 7. Allí, Kang y Kodos los capturan y los exponen en un zoológico alienígena. Los Rigelianos les informan que deben elegir a uno para ser devorado, y todos votan por Homer, incluso él mismo. Sin embargo, Homero es rescatado por unos Rigelianos pacifistas. Al volver para salvar a su familia, descubre que están a punto de ser devorados, pero cuando la reina Rigeliana prueba la carne de Homero, se envenena debido a los efectos de la comida rápida que ha consumido. Finalmente, los Simpson son enviados de regreso a casa en una nave que parece la USS Enterprise, pero deciden no volver a su hogar tras recibir una llamada del Abuelo Simpson.

**Planteamiento de niveles:**

**Nivel 1:**

El escenario tomado del capítulo es cuando los Simpsons son transportados en una nave espacial hacia el planeta Rigel 7.

El objetivo de este nivel es navegar por el espacio durante determinado tiempo, el jugador toma el papel de conductor de la nave espacial y tendrá que evitar obstáculos y algún enemigo que intentará atacarlo, se le darán mecanismos al jugador para defenderse.

El jugador tendrá 3 vidas, al ser dañado por un obstáculo o un ataque enemigo el jugador perderá una vida, al perder las 3 vidas perderá el intento.

**Nivel 2:**

El escenario, también es cuando están siendo transportados hacia el planeta Rigel 7, pero esta vez dentro de la nace, cuando Homero pidió papitas fritas para comer y Bart y Maggie no lo dejan comerlas.

El objetivo del nivel es comer una cantidad mínima de papitas antes de que el tiempo termine, se le darán mecanismos al jugador (Homero) para inmovilizar a Bart, Maggie por otro lado, tendrá una velocidad de movimiento menor a Bart y no se le podrá inmovilizar.

**Nivel 3:**

Tomando como punto el momento donde los aliens van a comerse a Homero, el objetivo del nivel sería que el jugador (Homero) escape de los aliens, dándole a Homero mecanismos para eliminar a los enemigos (aliens) que lo perseguirán tratando de atraparlo, el jugador tendrá que escapar por determinado tiempo sin ser atrapado. Se le darán 3 vidas al jugador, si un alien lo toca, perderá una, al perder las 3, perderá el intento.