

2025, INFO188 Tarea 1: HASKI

Profesor: Cristóbal A. Navarro, **Ayudante:** Felipe Henríquez

En esta tarea, usted implementará en Haskell un videojuego estilo action RPG haciendo uso de la **Monada State**, (https://wiki.haskell.org/State_Monad) cumpliendo con algunos requisitos mínimos. Requisitos:

1. El juego debe hacer uso de la monada State de Haskell. Para ello, usted con sus conocimientos de clases, debe investigar como hacer uso de la monada State y como ella le va a ayudar a crear un videojuego.
2. El juego al menos debe funcionar en el terminal y ser en 2D. Imagenes solo de referencia:



3. Debe controlarse un personaje de forma interactiva con el teclado.
4. El escenario debe tener "items" que afecten la vida, fuerza, velocidad, etc u otro aspecto del personaje.
5. El juego debe tener un objetivo, (ej: encontrar un tesoro, recolectar objetos, vencer enemigos, etc).
6. El juego debe tener obstáculos/enemigos que puedan hacer que uno pierda.
7. **NOTA:** Hay muchos momentos en donde deben tomar decisiones, por ende cada grupo debería terminar con un videojuego original.

IMPORTANTE:

- A. Uno de los puntos más fuertes es el correcto uso de la monada State en tu videojuego.
- B. Se otorgarán puntos extras por trabajo de arte, diseño 3D o scrolling.
- C. Pueden usar IA para acelerar el desarrollo (usarlo responsablemente).
- D. Su videojuego debe tener al menos un **main.hs**, un **módulo *.hs** y un **Makefile**.
- E. Entregar link Github con [README.md](#) completo que hace de informe.

Grupos, entregables y fecha de entrega

- **[GRUPOS]** Pueden trabajar en grupos de hasta 4 o 5 personas.
- **[ENTREGABLES]** Subir a SiveducMD link proyecto Github con [README.md](#) completo.
- **[PLAZO]** **Viernes 28 de Noviembre 2025, todo el día.**