

## PRÁCTICA 2

### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

#### PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

##### NOMBRE DEL JUEGO

\_Cousin's Nightmare(Adventure)\_\_\_\_\_

##### PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: \_Jordi Pereira Gil\_\_\_\_\_

Nombre de Alumno/a: \_Ismael Díaz Díaz\_\_\_\_\_

##### DESCRIPCIÓN

La clave de esta habitación será encontrar los dígitos del candado que están repartidos por toda la habitación y una llave.

La habitación estará compuesta por una mesa con un jarrón y un globo terráqueo que si lo pulsas, se abre y hay una clave, la cual será el tercer dígito del candado que habrá en la puerta(P).

Además en la mesa habrá un flexo articulado(F) con un poco de iluminación propia el cual estará moviéndose y “saltando” constantemente.

Al lado de la mesa añadiremos dos sillas y una alfombra que son meramente decorativas.

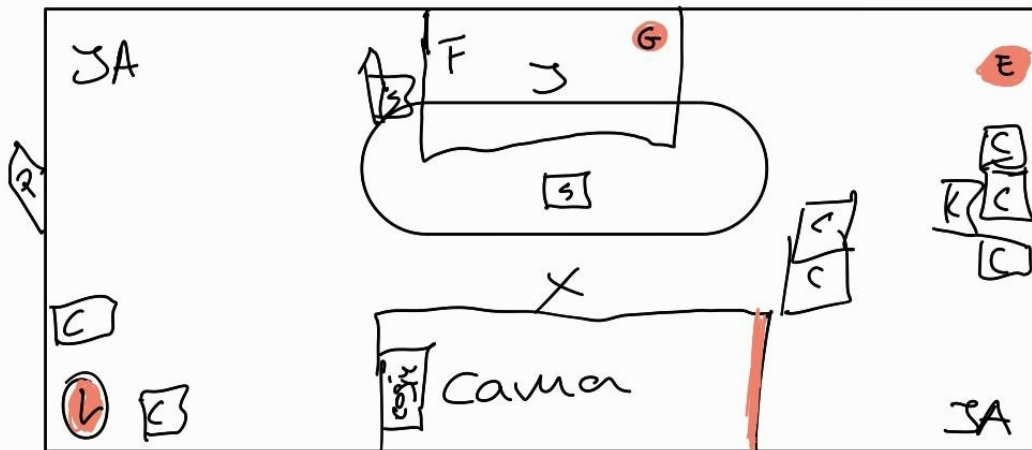
El usuario aparecerá de espaldas a una cama que hay en la pared opuesta a la mesa, en los pies de la misma encontraremos pintado el segundo dígito de nuestra clave.

El primer dígito de la clave lo encontraremos en la pared en la que está la puerta pero para ello debemos encender la lámpara que hay en la esquina izquierda-baja de dicha pared.

Para continuar habrá dos jarrones en la esquina de arriba a la izquierda y abajo a la derecha y cajas(C) para distraer al usuario.

Por último debemos buscar una llave que se encontrará en la mano de un esqueleto(E).

Con todos esos componentes podremos abrir la puerta y salir de la habitación.



Describir cómo va ser vuestro juego concreto. Cómo va a ser la habitación, qué elementos va a tener, y las acciones que tendría que hacer el jugador, y en qué orden, para resolver el juego y poder salir.

Incluir una imagen del diseño de la habitación con sus elementos. Esa imagen puede estar hecha a mano y escaneada/fotografiada para añadirla a este documento.

Igualmente, se debe indicar cuál va a ser el objeto articulado obligatorio y qué parte del mismo es la que va a estar en continuo movimiento.