**MOMENTO 1:**

**Sinopsis de “Los Simpson: La Película”:** La combinación de Homero, su nuevo puerco mascota, y un silo lleno de excremento podrían provocar un desastre que amenace no solo a Springfield, sino al mundo entero. Una muchedumbre enojada llega a la casa de los Simpson y divide a la familia. Con el destino de la Tierra en juego, Homero se prepara para intentar redimirse con la intención de salvar al mundo y ganarse el perdón de Marge.

**Físicas (2 ó 3)**

**Física 1:** En el primer nivel se implementará, colisiones, salto y movimiento rectilíneo.

**Física 2:** Los objetos que en el nivel dos los habitantes van a arrojar a Homero, van a seguir una trayectoria circular y lineal, desde la parte superior de la pantalla, dirigiéndose hacia el rango donde se mueve Homero.

**Física 3 (opcional):** (aún por definir)

**Clases:**

Inicialmente las clases que planeamos utilizar serían: el personaje principal, los habitantes o enemigos, sprites, nivel, y físicas.

**Desarrollo del juego niveles (2 ó 3):**

**Nivel 1:** Homero debe pasar por varios obstáculos, los cuales son engañosos y pueden contener trampas, por ejemplo, puede salir un obstáculo de la nada que no lo deje avanzar o, lo mate, este nivel se piensa para que sea desafiante o frustrante el poder llegar a la meta.

**Nivel 2:** En este nivel, los habitantes le arrojan objetos (aún no definidos) a Homero, el cual tendrá que esquivarlos, ya que si estos lo alcanzan su salud disminuirá. Para poder pasar el nivel, Homero estará expuesto a esta situación durante un tiempo determinado (aún por definir), cuando se complete este tiempo y si Homero sigue vivo, se dará por completado el nivel y podrá pasar al último escenario.

**Nivel 3 (Opcional):** Expulsar bomba de la cúpula, luego de haber huido, homero quiere salvar a Springfield, por lo que tendrá que recolectar ítems (aún por definir) necesarios para tirar la bomba fuera de la cúpula, una vez los consiga, el nivel se dará por completado y Homero habrá salvado Springfield.

**Escenarios:**

**Para el LVL 1:** Fondo de la casa, ya sea una imagen de la película o un background de internet que sea adecuado, teniendo en cuenta nuestra visión del escenario.

**Para el LVL 2:** Los habitantes se ubicarán en la parte de arriba de la vista, y homero permanecerá abajo esquivando los objetos que le lanzarán los enemigos, respecto al background se implementará uno donde se distinga la casa de los Simpson.

**Para el LVL 3:** Homero tendrá movimiento alrededor de todo el background, que será un mapa de la ciudad de Springfield dentro de la cúpula, dentro del mapa van a estar los objetos que tendrá que recolectar.

**Movimiento:**

El movimiento consta de 8 direcciones, específicamente norte, sur, este, oeste, nordeste, noreste, sureste, suroeste, para los controles serán específicamente W, A, S, D.

**Dinámica del juego:** El juego se plantea como uno tipo campaña, donde Homero, por culpa de sus malas decisiones, tendrá que completar misiones con diferentes grados de dificultad, para salvar el Springfield que puso en peligro con sus acciones.

**Enemigos:**

Los enemigos serán los habitantes de Springfield que están molestos porque por culpa de Homero van a morir. Por otro lado, los obstáculos y misiones que tendrá que completar no serán tomados directamente como enemigos, pero sus características serán declaradas en la clase enemigo.

**Puntuación:**

Para el manejo de niveles en nuestro proyecto, vamos a manejar un sistema sencillo de puntuación de 100 por nivel completado. y en cada nivel se definirá la métrica para conseguir estos puntos, por ejemplo: en el nivel 1, homero tendrá que lanzar al menos 10 basuras al río para poder pasar de nivel.