Hugo Sanz, Yilin Zhou, Javier Sabadell, Rubén Mansilla

***Hackathon-Halloween***

***2024***

Nuestra propuesta para la *Hackathon de Halloween* es desarrollar una página web interactiva utilizando HTML, CSS, JavaScript y JSON. La aventura consiste en explorar una casa abandonada, donde los jugadores deberán hacer clic en las puertas marcadas con un borde rojo para avanzar por los niveles y descubrir nuevos desafíos.

La aventura consta de cuatro escenarios principales y dos áreas adicionales: el exterior de la casa, que actúa como punto de inicio, y el pasillo que conecta varios escenarios. Los cuatro escenarios principales son el salón, el baño, el jardín y el sótano. Cada escenario incluye un minijuego que, al completarse, otorga una llave. El objetivo final es obtener todas las llaves para avanzar.

En el salón, encontrarás un minijuego de velocidad en el que tendrás 3 segundos para presionar la tecla correspondiente a la letra que aparezca en pantalla. Necesitarás acertar 20 letras para superar el minijuego, pero si cometes 3 errores, ya sea presionando la letra incorrecta o no respondiendo a tiempo, algo malo podría suceder.

En el baño, te enfrentarás a un minijuego que pondrá a prueba tu rapidez para hacer clic. Tendrás unos segundos de preparación y, cuando falten 5 segundos, aparecerá una cuenta regresiva. Cuando llegue a 0, deberás empezar a hacer clic rápidamente, o podrías molestar a quien no debes.

En el jardín, encontrarás calabazas decoradas para la ocasión, aparentemente inofensivas. Sin embargo, para salir del jardín, deberás localizar la llave escondida en algún lugar. Ten cuidado al buscar: podrías encontrar algo desagradable.

En el sótano deberás resolver un laberinto de tres niveles, este laberinto sigue la dirección de tu cursor. Deberás llegar a la meta al final de cada uno de los niveles, evitando tocar las paredes del laberinto, o de lo contrario, *algo* podría despertarse.