

The Maze

Are you smart enough to get out?

Annette Pamela Ruiz Abreu - A01423595

Diego Díaz Sosa - A01424285

JUSTIFICACIÓN

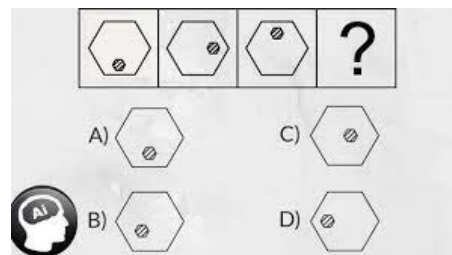
El juego va dirigido a niños de primaria para mejorar sus habilidades de lectura, resolución de acertijos, rompecabezas y secuencias.

IDEA

El juego será un laberinto de varios niveles en donde tienes que resolver problemas para abrir puertas, encontrar el tesoro y salir del laberinto. Para moverse por el laberinto el niño tendrá que procurar no tocar las paredes del laberinto, si no este perderá una vida (tendrá un máximo de tres vidas). En caso de que no resuelva correctamente el acertijo, secuencia o rompecabeza, perderá una vida, si este pierde las tres vidas se regresará al inicio del laberinto de ese nivel. Este juego ayudará a desarrollar el pensamiento lógico, precisión y la resolución de problemas.

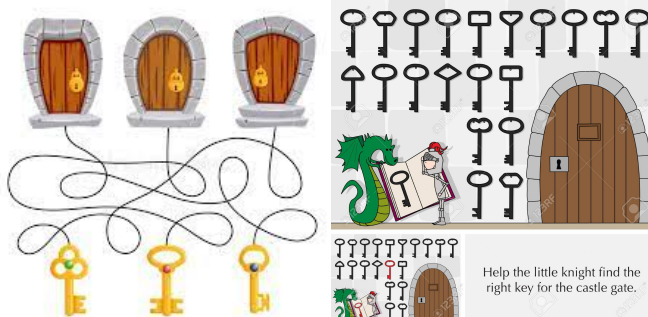
RECURSOS

- Python
- Elementos gráficos
 - Laberintos
 - Portada
 - Pantalla final
 - Vidas
 - Personaje
 - Rompecabezas, secuencias, acertijos



$$\begin{aligned}
 \text{Hexagon} + \text{Hexagon} + \text{Hexagon} &= 45 \\
 \text{Banana} + \text{Banana} + \text{Hexagon} &= 23 \\
 \text{Banana} + \text{Clock} + \text{Clock} &= 10 \\
 \text{Clock} + \text{Banana} + \text{Banana} \times \text{Hexagon} &= ??
 \end{aligned}$$

Ejemplos:



PLAN

1. Crear la página de inicio (nombre del juego, instrucciones, portada)
2. Crear los laberintos.
3. Programar las puertas y los problemas para abrirlas.
4. Programar que el personaje siga al cursor.
5. Poner las vidas del personaje (un máximo de 3 vidas).
6. Programar que si el personaje toca la pared perderá una vida.
7. Programar que si el personaje responde mal la pregunta perderá una vida.
8. Programar que si el personaje pierde las 3 vidas, este se le regresará al inicio.
9. Programar el cambio de nivel.
10. Crear la pantalla final con el tesoro.