

ALGORITMO VIDEOJUEGO

Pelcastre Sanchez Alitzel Tatiana
Fundamentos de programación 1103

Escena 1

Comienza la música de fondo.

Muestra al jugador una pantalla de inicio con tres botones.

Botón 1: Cuando el usuario le da clic lo lleva a la escena 2

Botón 2: Cuando el usuario da clic sale del juego

Botón 3: Cuando el usuario da clic lo lleva a la escena 2

Escena 2

Comienza la música de fondo.

Muestra al jugador las instrucciones de cómo moverse en el juego

Botón 1: Si da clic lo lleva a la escena 1

Botón 2: Si da clic lo lleva a la escena 3

Escena 3

Comienza la música de fondo.

Muestra un laberinto.

El jugador puede moverse con las flechas del teclado

Hasta que el personaje del jugador toque la meta pasa al siguiente nivel, es decir la escena 5.

Cuando el personaje pase por un objeto invisible se activará otro sonido.

Cuando el personaje pase por un objeto invisible se mostrará un imagen invisible.

Cuando toque la meta se espera 4 segundos y pasará a la escena 4.

Escena 4

Comienza la música de fondo.

Muestra al jugador una pantalla de inicio con tres botones.

Botón 1: Cuando el usuario le da clic lo lleva a la escena 5

Botón 2: Cuando el usuario da clic lo lleva a la escena 6

Botón 3: Cuando el usuario da clic lo lleva a la escena 1

Escena 5

Comienza la música de fondo.

Muestra un laberinto.

El jugador puede moverse con las flechas del teclado

Cuando el personaje del jugador toque la meta lo lleva a la escena 6.

Cuando el personaje pase por un objeto invisible se activará otro sonido.

Cuando el personaje pase por un objeto invisible se mostrará un imagen invisible.

Cuando toque la meta se espera 4 segundos y pasará a la escena 4.

Escena 6

Comienza la música de fondo.

Muestra al jugador una pantalla de inicio con un botón.

Botón 1: Cuando el usuario da clic sale del juego.