

Informe Primer Proyecto de Programación

JUEGO “¿ESCAPARÁS?”



Autor: Omar Alejandro Cuellar Ash

Grupo 122

Ciencias de la Computación. Facultad de Matemática y Computación

Universidad de la Habana

Enero 2025

Contenidos

Guía rápida para la ejecución del juego	2
Descripción del juego.....	2
Historia.....	2
Objetivos	3
Vista general sobre las mecánicas	3
Interfaz	3
Clases utilizadas y relaciones entre ellas	4
Cumplimiento de las instrucciones del proyecto.....	5

Guía rápida para la ejecución del juego

El juego ¿Escaparás? es un juego de consola recreado en un laberinto donde los jugadores deberán avanzar a la salida. Para instalarlo, la computadora donde se va a jugar debe tener instalada la librería .Net. Si no cuenta con dicha librería puede utilizar el siguiente link de descarga: <https://dotnet.microsoft.com/es-es/download>.

Debido a que el juego es una aplicación de consola, para ejecutarlo el usuario debe abrir la terminal y ejecutar el comando `dotnet run` una vez que esté especificada la ruta de la carpeta madre en la que se hallan todos los archivos asociados al juego. Además, es necesario agregar la librería de Spectre.Console en la computadora siguiendo las instrucciones en esta página <https://spectreconsole.net/quick-start>.(comando `dotnet add package Spectre.Console`)

El juego se puede iniciar en Windows al ejecutar el archivo ConsoleApp1.exe.

Descripción del juego

El juego de laberinto ¿Escaparás? basa su trama en las persecuciones de las historias de terror y suspenso.

Historia

Los perseguidores están inspirados en villanos conocidos de historias de terror. Siguiendo una estela parecida, los sobrevivientes que se encuentran en el juego son conocidos, pues están vinculados a tramas oscuras y llenas de suspenso identificables (sin ser necesariamente del género de terror).

Objetivos

- ✓ Los personajes que pertenecen al grupo de Asesinos consiguen la victoria si alcanzan determinada cantidad de veces al personaje perteneciente al grupo contrario.
- ✓ Los personajes que pertenecen al grupo de Supervivientes ganan si logran escapar del laberinto tras conseguir la llave que desbloquea la salida.

Vista general sobre las mecánicas

- Trampa Ralentizar: La característica velocidad del jugador, disminuye en 1.
- Trampa Retener: El jugador no puede moverse durante su turno.
- Trampa Acercar: Al pasar por esta trampa, el enemigo es enviado a 1 paso del sobreviviente.

Según lo indicado por la característica velocidad es el avance permitido a cada personaje.

Interfaz

La interfaz del juego es básica principalmente en blanco y negro, pero permite que la experiencia de usuario sea adecuada.

La aplicación cuenta con un menú sencillo e intuitivo que guía al usuario a través de las distintas opciones a) Empezar a jugar b) Sobre el juego c) Salir

Adicionalmente existe un menú de pausa que se activa con la tecla ESC durante el juego.

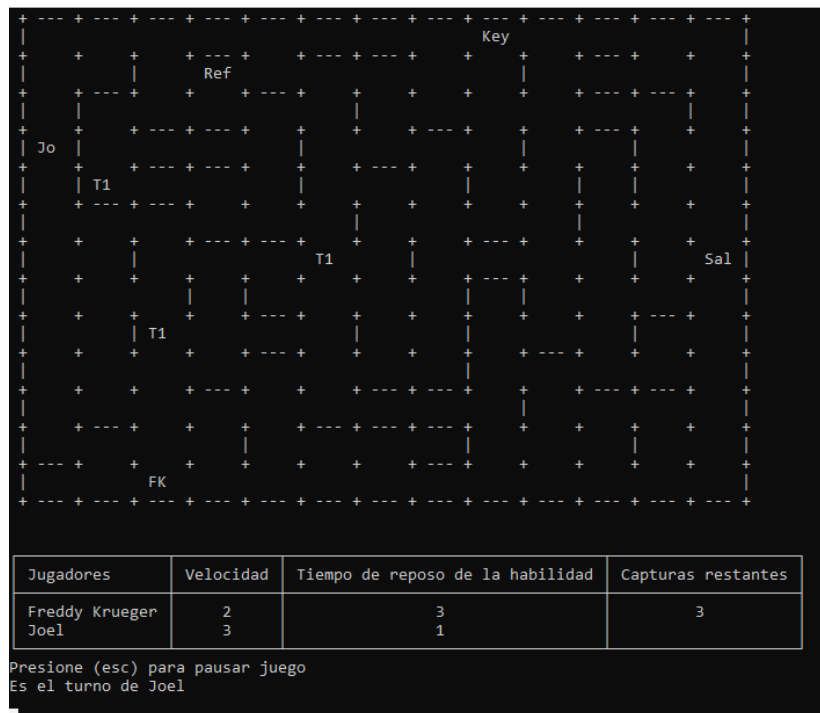
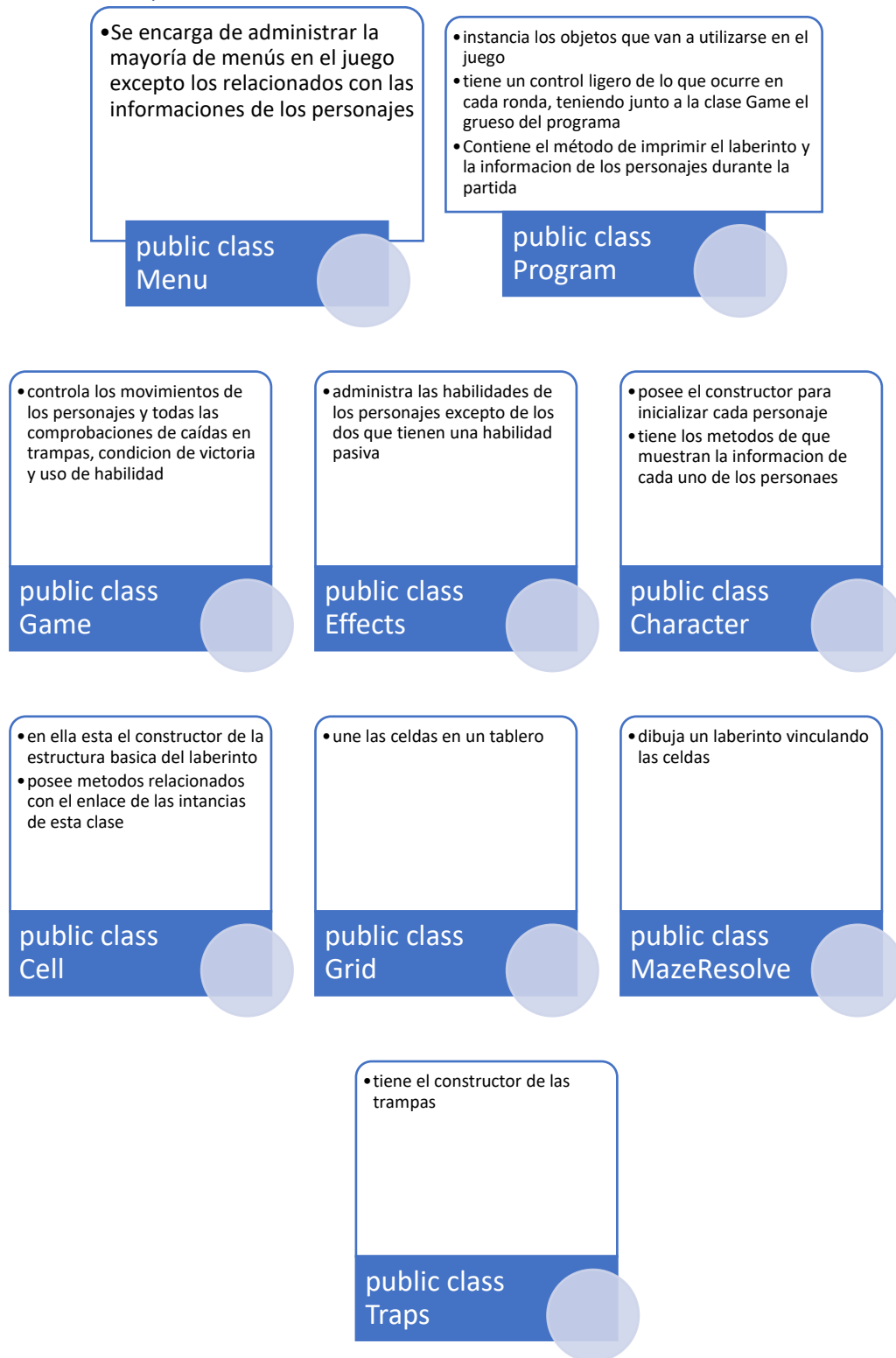


Ilustración 1. Ejemplo de escenario

Clases utilizadas y relaciones entre ellas



Cumplimiento de las instrucciones del proyecto

A continuación, se detallan los requisitos que fueron cumplidos durante la realización del proyecto:

- ✓ El jugador que realice la primera selección de personajes tiene 6 posibilidades de elección con atributos diferentes. El jugador que realice la segunda selección deberá decidir entre uno de los 3 personajes del grupo contrario al seleccionado por la .
- ✓ El escenario se genera al azar.
- ✓ Aparecen objetos repartidos aleatoriamente por el laberinto.