Para nuestro proyecto final hemos ideado un juego de mundo abierto llamado “pooAdventure”. Ya que el objetivo del proyecto es enseñar o al menos familiarizar al usuario con los conceptos básicos de la lógica de programación y el paradigma de la programación orientada a objetos, hemos ideado el desarrollo de las mecánicas del juego de manera que estas apunten a la creación de algoritmos que lo ayuden a avanzar en el juego, además de que obtendrá habilidades en el juego estrechamente ligadas a el paradigma de programación orientado a objetos. El personaje recorre el mundo siendo guiado por el usuario con las teclas de dirección e interactuara con el mediante la pulsación de botones.

En la historia, el personaje adquirirá habilidades especiales principalmente la de transformarse en una maquina lo que hará que piense como una; este giro argumentativo se aprovechara para construir las mecánicas que entre otras cosas garantizara el progreso del usuario en el juego.

El mundo y en general la plataforma del juego serán en 2D de modo que será similar a juegos famosos como “legends of zelda” o “pokemon”. Esto hará que la creación del mundo se base en pocos elementos que cambiaran en tamaño y color más que en forma en la mayoría de casos lo que facilitara la implementación de estos en varios lugares del mundo. Además, existirán personajes secundarios y principales que movilizarán la historia en el juego y darán pistas al usuario de cómo avanzar cuando este atascado.

Sera un juego de gráficos y mecánicas simples pero que estará centrado en su objetivo principal, el cual pensamos cumplirá a cabalidad el de poner al usuario en el contexto de lo que se trata la programación de computadoras y el paradigma de la programación orientada a objetos.

