

# Juego de pesca

*programación de computadores 2020-11*



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA



Juan Sebastián Ochoa  
Silva

Ingeniería electrónica



Simón David López  
Céspedes

Ingeniería electrónica



Juan David Aponte  
Moreno

Ingeniería mecatrónica

# introduccion

*Se presenta a continuación el proyecto “Juego de pesca”, un videojuego dinámico, fácil de usar y bastante divertido.*





# campo de acción

videojuegos



# definición genetol

*El programa elaborado es un juego, el cual consiste en pescar la mayor cantidad de peces hasta agotar las vidas disponibles.*



# propósitos y objetivos

- ❖ *Crear un juego que divierta al usuario.*
- ❖ *Formar un programa que ayuda a los jugadores a mejorar su concentración.*
- ❖ *Mejorar nuestras habilidades relacionadas con la programación y con el lenguaje Python.*





# resultado esperado

El resultado que esperamos obtener con este proyecto es la adquisición de un videojuego divertido y fácil de entender, que agrade a su empleador y lo solace por largos lapsos de tiempo.



The background is a gradient from dark purple at the top to dark blue at the bottom, speckled with small white dots resembling stars. Faint, light-colored technical diagrams are overlaid on the background. In the top right, there is a large circular gauge with concentric circles and radial lines, with numbers 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, and 200 visible along its outer edge. In the bottom left, there is a partial view of a circular diagram with a dashed line and an arrow. In the bottom right, there is another circular diagram with concentric circles and a dashed line.

¡MUCHAS GRACIAS  
POR SU ATENCION!