



A continuación se listan los niveles propuestos con su respectiva historia en el juego Alan y el misterioso reino de Eniac

Etapas

1. Descubriendo el método

En esta etapa del juego se descubre la dinámica. Se muestran algunos métodos preestablecidos para realizar funciones básicas del juego, con los cuales el jugador debe interactuar para llegar al objetivo.

Subniveles de la Etapa

- 1.1. ¡Prepárate para la lucha! Después de dos años de exilio por los malvados hechiceros vuelves al reino. RETO: Sigue un camino en línea recta para entrar al pueblo
- 1.2. ¡Busca a tu oponente! Algunos hechiceros viven en los exteriores del reino para tener control de los visitantes. ¡Allí está la casa de uno de ellos! RETO: Sigue una serie de caminos para llegar hasta la entrada.
- 1.3. ¡Ten precaución! RETO: ¿Ves esa puerta? Junto a ella está el mecanismo que la activa. Oprímelo y entra en la habitación. Toma el hacha, puede servir más adelante.
- 1.4. ¡Al ataque! Ahí está la hechicera, ¡ve por ella! Pero no será tan sencillo hay dos puertas en el camino que bloquean el acceso. Al abrir una, la otra se cierra. RETO: Logra llegar hasta la hechicera.
- 1.5. ¡No todos los hechiceros son malos! Llegaste hasta ella, ¡Muy bien! Su ropa blanca representa la luz, esta hechicera es de las buenas. Ve en tus ojos el brillo de la verdad, y te entrega la poción, pero como prueba de tu tenacidad debes llegar hasta ella. RETO: Recorre el camino hasta la poción, ubícate sobre ella y tómala.

2. Batalla Iterativa

Una vez el jugador entiende la interacción con los métodos que le permiten moverse, puede empezar a manejar ciclos para evitar repeticiones innecesarias de código.



- 2.1. ¿Para qué repetir trabajo? Mientras te demoras agregando líneas idénticas, el reino sigue sufriendo las maldades de los hechiceros. ¡Agreguemos velocidad! Los hechiceros malvados han notado que ahora tienes la poción, y han enviado uno a perseguirte. El y tu están ahora solos en la estancia. RETO: Llega hasta la entrada antes que él, e incendia la estancia.
- 2.2. La brujería se ha tomado todo el reino. Varios habitantes han sido raptados y nadie sabe con qué intención. Ahora vamos por ellos, pero tu seguridad esta primero. RETO: Alcanza la llave y cierra la puerta antes que entren los hechiceros.
- 2.3. NIVEL BONUS: ¡Solo tienes una oportunidad! Has entrado a un cuarto secreto que solo se abre y cierra una vez, así que piensa bien que vas a hacer. RETO: Toma el mayor número de puntos.
- 2.4. ¿Aun conservas el hacha que guardaste hace algún tiempo? Es momento de utilizarla. Estas fuera de una gran sala con varias entradas en la cual varios hechiceros preparan sus malvados planes. Están distraídos y no parecen haberte visto, pero no te confíes. ¿Ves la cuerda que sostiene la plataforma? RETO: Lanza el hacha justo sobre la cuerda (puedes hacerlo desde la distancia) para que la plataforma caiga sobre ellos. Toma la daga que ha quedado en el camino, puede servirte mucho ahora que no tienes hacha.
- 2.5. Has entrado a la zona de descanso, los hechiceros no te atacaran. RETO: Aprovecha y repite la misma instrucción para destruirlos uno a uno con la daga.
- 2.6. Ahora que entiendes los ciclos ¿sabías que puedes colocar uno dentro de otro? RETO: Pruébalo mientras escapas a toda velocidad para que no te alcancen.

3. Asalto condicional

Para complementar los ciclos, es necesario también entender las sentencias condicionales, aquellas que ejecutan determinada acción si se cumple determinada condición.

- 3.1. Alcanzaste la habitación donde se ocultan los niños raptados. Es un espacio con 12 puertas cerradas con llave, y tú tienes una sola llave. ¿A cuál de las doce puertas pertenece? RETO: Consigue cual puerta es abierta por la llave, y libera a los niños.



- 3.2. La liberación han sido genial, pero has desatado la furia de los hechiceros quienes han enviado uno de los más veloces captores por ti. RETO: Huye por el camino más rápido sin que te alcance.
- 3.3. BONUS: RETO: Captura la poción de invisibilidad (necesitaras un poco de suerte, pero no salgas sin tenerla, la necesitaras)
- 3.4. Toma la poción de invisibilidad y sumérgete en la reunión de hechiceros. ¿Aun tienes la daga? RETO: Destruye con ella a los hechiceros malos, ¡Pero ten cuidado! En la sala también hay buenos.
- 3.5. RETO: Calcula el momento justo para entrar a la estancia sin que los hechiceros te toquen. De lo contrario perderás una vida.
- 3.6. Estas llegando al corazón del reino, allí donde viven los hechiceros. ¡Son muchos! Sigue el camino evitando que te vean.

4. El ciclo del combate

El ciclo while visto anteriormente no es el único ciclo existente. Ahora veremos el ciclo for, complementándose con los temas anteriores

- 4.1. RETO: Dirígete hasta la puerta de la guarida. Los hechiceros te han bloqueado el paso con obstáculos creados con muchas pociones (y algo de java) por los cuales debes tomar el camino despejado.
- 4.2. Estas a la puerta, pero los hechiceros la han dejado cerrada. He aquí un secreto: Como ellos entran y salen todo el tiempo, dejan la llave escondida en algún punto del suelo. RETO: Encuentra el punto donde está escondida la llave y vuelve a la puerta para abrirla.
- 4.3. ¡Espeluznante! Hechiceros y más hechiceros. RETO: Sin que te vean suben las escaleras, y desde allí prende fuego a la primera planta.
- 4.4. BONUS: Recoge la mayor cantidad de puntos antes de que te alcancen.
- 4.5. ¿Sabías que se pueden usar ciclos dentro de ciclos? RETO: Hazlo ahora para rescatar a los prisioneros. PISTA: Las puertas no tienen candado, solo presiona el botón.
- 4.6. Los hechiceros son más rápidos que tú, pero su movimiento es torpe. Tú en cambio, puedes moverte de la manera más eficiente, aprovechando atajos. RETO: Llega antes que el hechicero a la poción secreta.



5. Disputa condicional

Complementa tu conocimiento sobre sentencias condicionales, para rescatar el reino de la hechicería.

- 5.1. Estas muy cerca de iniciar la lucha por la liberación, pero primero debes prepararte bien. RETO: Camina hacia la salida, y destruye con la daga a los hechiceros que se acerquen a ti.
- 5.2. Has entrado a un área restringida, los hechiceros usan corazas aquí. De nada te servirá la daga. Sin embargo, su función no es de seguridad, no se preocuparán por tu presencia. RETO: Llega hasta la salida, deteniéndote cuando tengas frente a un hechicero.
- 5.3. Has entrado a un área ciega. RETO: Empuja los obstáculos para lograr salir.
- 5.4. Los hechiceros recorren el espacio vacío, no te dejes tocar y llega hasta la puerta. RETO: Logra salir de ahí, usa los escondites para llegar a la puerta.

6. Lucha programada

Ya aprendiste las bases suficientes, y has comprendido como manejar al personaje. En los 5 niveles que te esperan debes utilizar lo aprendido para superarlas. Cada puerta te dejará más cerca del corazón del templo JAVA, desde donde la hechicería se controla.

7. Victoria Depurada

Llegaste al corazón del templo java. Ahí está el gran mago oscuro lanzando sus dagas contra ti. No dejes que te alcancen. Corre hasta el martillo y lánzalo. Al estar inconsciente coloca sobre él la poción secreta que has conservado junto a ti en los últimos niveles. Esto revertirá sus efectos malvados.

El gran maestro yaciente se quita su máscara. ¡Era el rey! Solo una persona con tanto poder como el propio rey podía causar tanto daño ¡Ahora todo tiene sentido! Si tú los has derrotado entonces... ¡eres el nuevo rey! El cuerpo del mago empieza a desvanecerse y se convierte en letras, comandos, métodos e instrucción. ¡Toda la hechicería era programada! Y con la misma programación tú la has derrotado.
Felicitaciones