Proyecto final de miguel: Nombre  Predeterminado

Descripción básica del proyecto

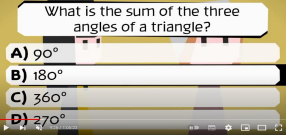
Imagínate una emocionante historia lineal con elementos de juego de rol (RPG), en la que el  destino del protagonista está en tus manos. Para avanzar en la trama, nuestro héroe tendrá  que enfrentarse a una serie de desafíos, incluyendo enfrentamientos triviales.

En estas situaciones, el protagonista se verá sometido a preguntas de conocimientos generales,  con cuatros posibles respuestas. Si eres capaz de ayudarle a elegir la respuesta correcta, su  suerte en la historia mejorará. Pero si no logras acertar, su destino puede empeorar.

¿Te atreves a asumir el reto? Ayuda a nuestro protagonista a superar cada prueba, desbloquea  nuevas armas y descubre los secretos que se ocultan en el camino.

¡Prepárate para la batalla!

Para iniciar la pelea, comenzará una ronda del Trivial. En caso de los combates, solo se te hara  una pregunta por cada turno. Si respondes correctamente, tu arma inflige un daño aleatorio  al goblin (por ejemplo, entre 3 y 5 puntos de daño, basándose en el daño mínimo y máximo de  tu arma). Pero si te equivocas, tu ataque no causará ningún daño en ese turno.

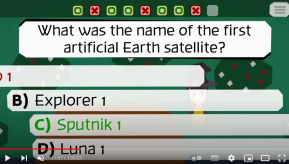


Una vez que termine la emocionante batalla, la historia continuará su curso normal.  Dependiendo del resultado del combate, el protagonista puede haber salido victorioso o  puede haber sufrido una derrota.

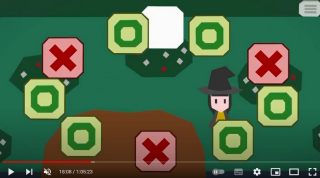
Si el protagonista ha muerto en la batalla, lamentablemente el juego terminará. Sin embargo,  sí ha logrado vencer a su enemigo, la historia avanzará, y el protagonista se encontrará con  nuevos desafíos y peligros en su camino.

¡Elección importante!

En algunos momentos cruciales de la historia, tendrás que demostrar tus habilidades triviales.  En estas ocasiones, se iniciará una partida de 10 preguntas, y tus respuestas determinarán el  resultado del desafío. Pero eso no es todo, ¡tu suerte también puede tener un papel  importante en el desenlace!



Al final de la partida de trivial, se activará una ruleta que determinará el resultado final de tu  desafío. Dependiendo de la suerte que tengas, la historia puede continuar en una dirección u  otra. Cada resultado tendrá sus propias consecuencias, y podrás experimentar diferentes  desenlaces según tus decisiones y tus habilidades.



El sistema de loot también utiliza la misma fórmula que el Trivial. Al completar un desafío, se  activará una partida de preguntas, y tus respuestas determinarán si consigues obtener el botín o  por lo contrario lo pierdes.

Sistemas que tendrá el proyecto

- **Trivial**: tres modalidades diferentes de preguntas: una sola pregunta, tres preguntas y  diez preguntas.

- **Guardar Partida / Cargar Partida**: podrás guardar tu progreso en cualquier momento y  continuar la aventura en otro momento.

- **Sistema de Armas**: comenzarás con un arma básica, pero podrás obtener armas más  poderosas derrotando a ciertos enemigos. Para conseguir estas armas, deberás  superar una partida de trivial de tres preguntas.

- **Sistema de Combate**: las peleas se realizan a través de una única pregunta. El  enemigo no morirá hasta que su barra de vida se agote. Si tu barra de vida llega a cero,  la partida se acabará.

- **Historia interactiva**: la historia tiene una duración de máximo 20 minutos por el  momento. Aunque no hay ramificaciones locas, las decisiones que tomes tendrán  consecuencia en la trama.

- **Música y sonidos**: disfruta de una banda sonora emocionante y efectos de sonido que  te sumergirá en la aventura.

- **Gifs e imágenes**: para complementar la experiencia, se incluirán gifs e imágenes para  que puedas visualizar los momentos más épicos de la historia.

Tipos de preguntas que tendrá el Trivial

∙ Anime.

∙ Biología (básicas).

∙ Juegos.

∙ Matemáticas (básicas).

∙ Deportes (básicas).

∙ Series y Películas.

∙ Geografía (básicas).

∙ Programación (básicas).

∙ Historia (básicas).

∙ Informáticas.

Objetos necesarios para el proyecto

* **Trivia**: Esta clase maneja todo lo relacionado con las preguntas triviales del juego. Tendrá métodos para cargar preguntas, seleccionar preguntas aleatorias y verificar si una respuesta dada es correcta. También podría tener propiedades para almacenar preguntas y respuestas.
* **Jugador**: Esta clase contendrá información sobre el jugador, como su nombre y la cantidad de vida que le queda. También podría incluir métodos para guardar y cargar el progreso del jugador.
* **Arma**: Esta clase representa las armas que el jugador puede usar en el juego. Tendrá propiedades para almacenar el nombre y la fuerza del arma.
* **Enemigo**: Esta clase representará a los enemigos que el jugador enfrentará en el juego. Tendrá propiedades para almacenar la salud y el daño que puede infligir, y métodos para reducir la salud del enemigo cuando es atacado.
* **Combate**: Esta clase maneja todo lo relacionado con los combates en el juego. Tendrá métodos para iniciar una pelea, calcular el daño que un jugador puede infligir y recibir, y determinar el resultado de la pelea.
* **Historia**: Esta clase representará la historia del juego y tendrá métodos para cargar y guardar el progreso del juego. También podría incluir propiedades para almacenar información sobre las decisiones tomadas por el jugador.
* **Ruleta**: Esta clase maneja la ruleta utilizada en ciertos momentos cruciales del juego. Tendrá métodos para generar un resultado aleatorio y determinar qué resultado debe aplicarse.
* **Botín**: Esta clase representará los botines que el jugador puede ganar en el juego. Tendría propiedades para almacenar información sobre el botín y métodos para cargar y guardar datos de botín.