# Proyecto final de miguel: Nombre Predeterminado

## Descripción básica del proyecto

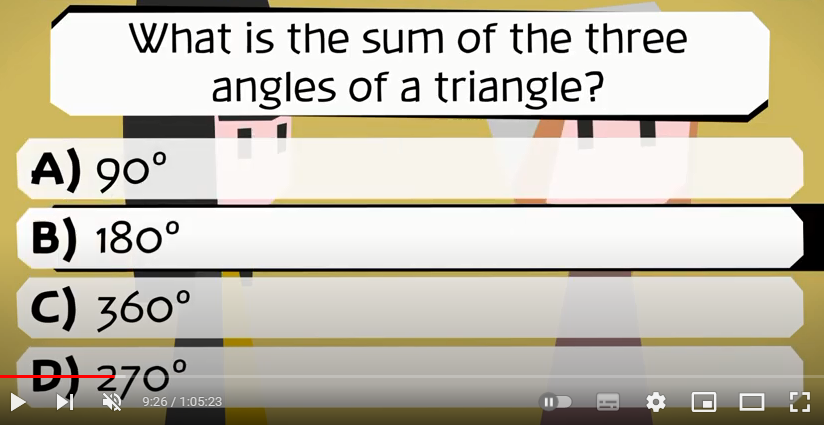
Imaginate una emocionante historia lineal con elementos de juego de rol (RPG), en la que el destino del protagonista esta en tus manos. Para avanzar en la trama, nuestro heroe tendra que enfrentarse a una serie de desafios, incluyendo enfrentamientos triviales.

En estas situaciones, el protagonista se vera sometido a preguntas de conocimientos general, con cuatros posibles respuestas. Si eres capaz de ayudarle a elegir la respuesta correcta, su suerte en la historia mejorara. 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.

## ¡Preparate para la batalla!

Para iniciar la pelea, comenzaras una ronda del Trivial. En caso de los combates, solo se te hara una pregunta por cada turno. Si respondes correctamente, tu arma infligira un daño aleatorio al goblin (por ejemplo, entre 3 y 5 puntos de daño, basandose en el daño minimo y maximo de tu arma). Pero si te equivocas, tu ataque no causara ningun daño en ese turno.

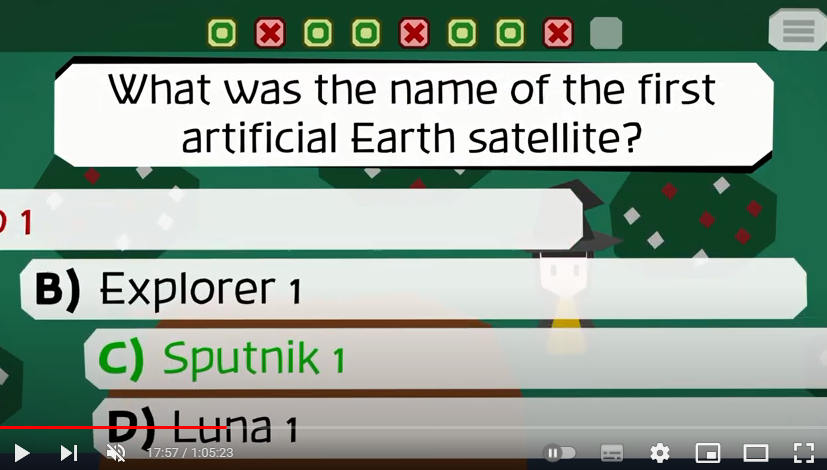


Una vez que termine la emocionante batalla, la historia continuara su curso normal. Dependiendo del resultado del combate, el protagonista puede haber salido victorioso o puede haber sufrido una derrota.

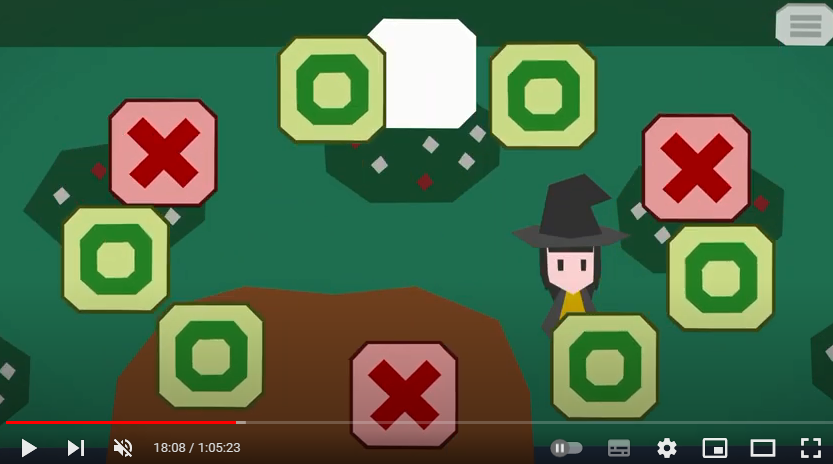
Si el protagonista ha muerto en la batalla, lamentablemente el juego terminara. Sin embargo, si ha logrado vencer a su enemigo, la historia avanzará, y el protagonista se encontrará con nuevos desafíos y peligros en su camino.

## ¡Eleccion importante!

En algunos momentos cruciales de la historia, tendras que demostrar tus habilidades triviales. En estas ocasiones, se iniciará una partida de 10 preguntas, y tus respuestas determinaran el resultado del desafio. Pero eso no es todo, ¡tu suerte tambien 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 desafio. Dependiendo de la suerte que tengas, la historia puede continuar en una direccion u otra. Cada resultado tendra sus propias consecuencias, y podras experimentar diferentes desenlaces segun tus decisiones y tus habilidades.



El sistema de loot tambien utiliza la misma formula que el Trivial. Al completar un desafio, se activará una partida de preguntas, y tus respuestas determinará si consigues obtener el botin 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: podras guardar tu progreso en cualquier momento y continuar la aventura en otro momento.
* Sistema de Armas: comenzaras con un arma basica, pero podrás obtener armas más poderosas derrotando a ciertos enemigos. Para conseguir estas armas, deberas susperar una partida de trivial de tres preguntas.
* Sistema de Combate: las peleas se realizarán a través de una unica pregunta. El enemigo no morira 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 duracion de maximo 20 minutos por el momento. Aunque no hay ramificaciones locas, las decisiones que tomes tendrna consecuencia en la trama.
* Música y sonidos: disfruta de una banda sonora emocionante y efectos de sonido que te sumergiran en la aventrura.
* Gifs e imágenes: para complementar la experiencia, se incluiran gifs e imagenes para que puedas visualizar los momentos mas epicos 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

* Trivial: una clase que contendra las preguntas, opciones y respuestas del juego trivial.
* GuardadoJuego: una clase que permitira la funcionalidad de guardar y cargar la partida.
* Arma: una clase que contendra los diferentes atributos y caracteristicas de las armas que el jugador puede obtener a lo largo del juego.
* Jugador: una clase que contendra los atributos y caracteristicas del personaje principal que el jugador controla, como su salud, nombre, etc.
* Enemigo: una clase que contendra los atributos y caracteristicas de los diferentes enemigos con los que el jugador se enfrentara.
* Combate: una clase que administrara las peleas entre el jugador y los enemigos, utilizando la clase Trivial para determinar el daño infligido por el jugador.
* Historia: una clase que contendra la trama del juego y las decisiones que el jugador puede tomar.
* Sonido: una clase que contendra los efectos de sonido y la musica del juego.
* Imagen: una clase que contendra las imagenes y los gifs que se mostraran en el juego.