# Documentación: El lado oscuro del Carrito

# Edy Santiago Ávila Rincón

# María Fernanda Becerra Avila

# Samuel Buitrago Pinzón

# Tabla de Contenidos

# Introducción

Este proyecto surge bajo la tarea de resolver un problema haciendo uso de la programación, para dicha finalidad el estándar era utilizar el lenguaje de programación asignado para este año según el plan de estudios del grado noveno del Instituto de bachillerato Técnico Industrial; Python.

Nuestro objetivo es de alguna manera tratar de concientizar a los usuarios sobre el consumismo y la amenaza que este representa para nuestras finanzas, por ello; decidimos desarrollar un videojuego educativo que busque calcar estos problemas.

Nuestro juego esta dirigido principalmente para los jóvenes y aquellas personas que disfruten de los videojuegos, que no les moleste el aprendizaje pasivo dentro de los mismos. Buscamos este publico debido a que, principalmente, los jóvenes son quienes representaran futuramente al mundo, y deben de conocer mecanismos para subsistir y no caer en las trampas industriales.