

Proyecto

Desarrollar en C# de forma **individual** el siguiente programa.

El diseño de la interface gráfica queda abierto a criterio de ustedes.

El objetivo de este programa es desarrollar un juego donde un grupo de 4 amigos viajan desde Yucatán hasta Baja California Sur en una combi en medio de un apocalipsis zombi.

El juego cuenta con 4 pasajeros, los cuales el jugador deberá nombrar al inicio del juego. Si el jugador lo desea podrá generar nombres aleatorios, los cuales serán generados en base a los archivos proporcionados.

Cada pasajero contará con 5 puntos de vida.

La combi cuenta con 10 puntos de vida y 40 raciones de comida.

En cada parada el jugador tendrá las siguientes 3 opciones:

- Viajar
- Buscar refacciones
- Buscar comida

Por cada día que transcurra, cada pasajero consumirá 1 ración de comida. Si no hay raciones de comida sufrirán 1 punto de daño **individualmente**.

Si la combi llega a 0 puntos de vida o menos, el comando “Viajar” no podrá ser usado.

Si un pasajero llega a 0 puntos de vida o menos, estará muerto y deberá dejar el viaje.

El jugador gana si llega a Baja California Sur.

El jugador pierde si todos los pasajeros mueren.

La combi al ser reparada no podrá superar los 10 puntos de vida.

No se podrán cargar más de 40 raciones.

El jugador avanzará por los estados de la república en el siguiente orden:

- Yucatán
- Campeche
- Tabasco
- Veracruz
- San Luis Potosí

- Zacatecas
- Durango
- Chihuahua
- Sonora
- Baja California Norte
- Baja California Sur

Si el jugador selecciona “Viajar” ocurrirá **uno** de los siguientes eventos, posteriormente transcurrirá un día y por último avanzarán al siguiente estado:

- Ataque zombi (30% de posibilidad)
 - Los pasajeros combatieron exitosamente a los zombis (40% de posibilidad)
 - Uno de los pasajeros (el cual se determina de forma aleatoria) ha sido infectado y dentro de 3-7 días (se determinará de forma aleatoria) se volverá un zombi y deberá dejar el viaje. (10% de posibilidad)
 - Los zombis dañaron la combi (la combi perderá 1-2 puntos de vida) (20 % de posibilidad)
 - Los pasajeros combatieron a los zombis pero uno de los pasajeros (el cual se determina de forma aleatoria) ha sido herido (perderá 1-2 puntos de vida) (20% de posibilidad)
 - Los pasajeros combatieron a los zombis pero uno de los pasajeros (el cual se determina de forma aleatoria) ha sido herido gravemente (perderá 2-4 puntos de vida) (10% de posibilidad)
- Se dañó la combi (20% de posibilidad)
 - La combi sustentó algo de daño en el viaje (la combi sufrirá 1-2 puntos de daño) (70% de posibilidad)
 - La combi sustentó bastante daño en el viaje (la combi sufrirá 2-4 puntos de daño) (30% de posibilidad)
- Uno de los pasajeros se enfermó (20% de posibilidad)
 - Se seleccionará de forma aleatoria un pasajero que no se encuentre enfermo o infectado.
 - Cuando transcurra un día los pasajeros que se encuentren enfermos tienen un 50% de posibilidad de perder 1 punto de vida.
- Nada (30% de posibilidad)

Si el jugador selecciona la opción de “Buscar refacciones” ocurrirá uno de los siguientes eventos y posteriormente deberá transcurrir un día:

- Se encontraron las refacciones necesarias para realizar reparaciones, la combi recuperará 2-4 puntos de vida (35% de posibilidad)

- Se encontraron algunas refacciones usables y la combi fue reparada, la combi recuperará 1-2 puntos de vida (35% de posibilidad)
- No se pudieron encontrar refacciones (20% de posibilidades)
- Ocurrió un ataque zombi al buscar las refacciones, ver las reglas en la parte superior (10% de posibilidad)

Si el jugador selecciona la opción “Buscar comida” ocurrirá uno de los siguientes eventos y deberá transcurrir un día:

- Ocurrió un ataque zombi, ver las reglas en la parte superior (20% de posibilidad)
- No se pudo encontrar comida (20% de posibilidad)
- Se encontró un poco de comida en una casa, se agregarán 7-10 raciones (25% de posibilidad)
- Se encontró bastante comida en una casa, se agregarán 10-15 raciones (25% de posibilidad)
- Se encontró mucha comida en un supermercado abandonado, se agregarán 15-25 raciones (10% de posibilidad)

Se evaluará en base a la siguiente rúbrica:

- El programa puede generar nombres aleatorios en base a los archivos de texto proporcionado **(10 puntos)**
- Al avanzar, se avanza al estado correcto de la república **(5 puntos)**
- El jugador pierde el juego cuando todos los pasajeros mueren **(5 puntos)**
- El pasajero muere al llegar a 0 puntos de vida **(5 puntos)**
- El juego es ganado cuando el jugador llega a Baja California Sur **(5 puntos)**
- Los pasajeros consumen 1 ración al día y sufren 1 punto de daño si no hay raciones disponibles **(10 puntos)**
- Si la combi tiene 0 o menos puntos de vida, el comando de “Viajar” deberá ser deshabilitado **(5 puntos)**
- La combi al ser reparada no podrá superar los 10 puntos de vida y no se podrán tener más de 40 raciones a la vez **(5 puntos)**
- El ataque zombi fue implementado con todas las especificaciones solicitadas **(15 puntos)**
- Cuando se viaja y se daña la combi, el daño fue implementado correctamente **(5 puntos)**
- Cuando se viaja y uno de los pasajeros se ha enfermado, fue implementado correctamente **(10 puntos)**
- La opción de “Buscar refacciones” fue implementada correctamente **(10 puntos)**

- La opción de “Buscar comida” fue implementada correctamente **(10 puntos)**