

Integrantes：

Bravo Joaquín - 46.698.653 - joaquinnazabravo@gmail.com

Reyno Sofia - 44.173.232 - [sofireynoo30@gmail.com](mailto:sofireynoo30@gmail.com)

Fernandez Jeremias - -

Grupo：12

**Índice**

1. **BIENVENIDOS AL JUEGO**

1.1 *Presentación*

1.2 *Modo de juego*

1.3 *Reglas del juego*

1. **FUNCIONES PRINCIPALES**

2.1 *Función tick*  
 2.2 *Función chequearTeclas*  
 2.3 *Función finJuego* 2.4 *Función iniciarJuego* 2.5 *Función dibujarEstadisticas* 2.6 *Función pepMuerte*  
 2.7 *Función verificarGnomosPisandoIsla*

**Introducción**

1. **BIENVENIDOS AL JUEGO**
   1. **Presentación**

El juego "Al rescate de los gnomos" es una experiencia interactiva donde el jugador controla a Totoro, quien debe rescatar a los gnomos mientras evita los peligros, especialmente a las tortugas, que pueden matarlo. El objetivo principal es rescatar a todos los gnomos antes de que Totoro muera o se pierdan demasiados gnomos.

**1.2 Modo de juego**

El jugador puede mover a Totoro hacia los lados, hacer que salte y lanzar una bola para atacar a las tortugas. Cada gnomo rescatado otorga puntos y se debe evitar perder gnomos o permitir que Totoro caiga al vacío o sea alcanzado por las tortugas..

**1.3 Reglas del Juego**

El jugador utiliza las teclas de dirección o WAD para mover a Totoro y el botón izquierdo del mouse para lanzar una bola (si no hay otra en pantalla). Gana cuando rescata a todos los gnomos. Y pierde si Totoro cae, si se pierden tres gnomos o si Totoro es alcanzado por una tortuga.

1. **FUNCIONES PRINCIPALES**

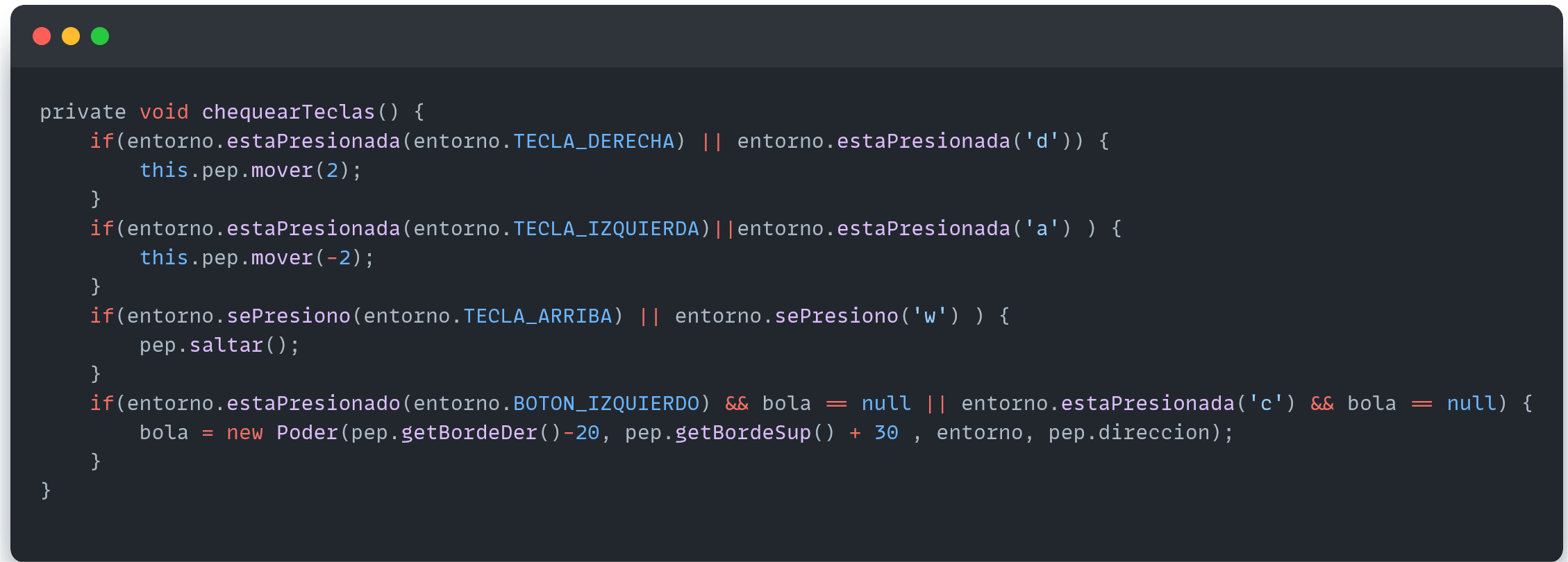
Para que el juego tenga un correcto funcionamiento, era necesario completar las

siguientes funciones:

**2.1** **Función tick**

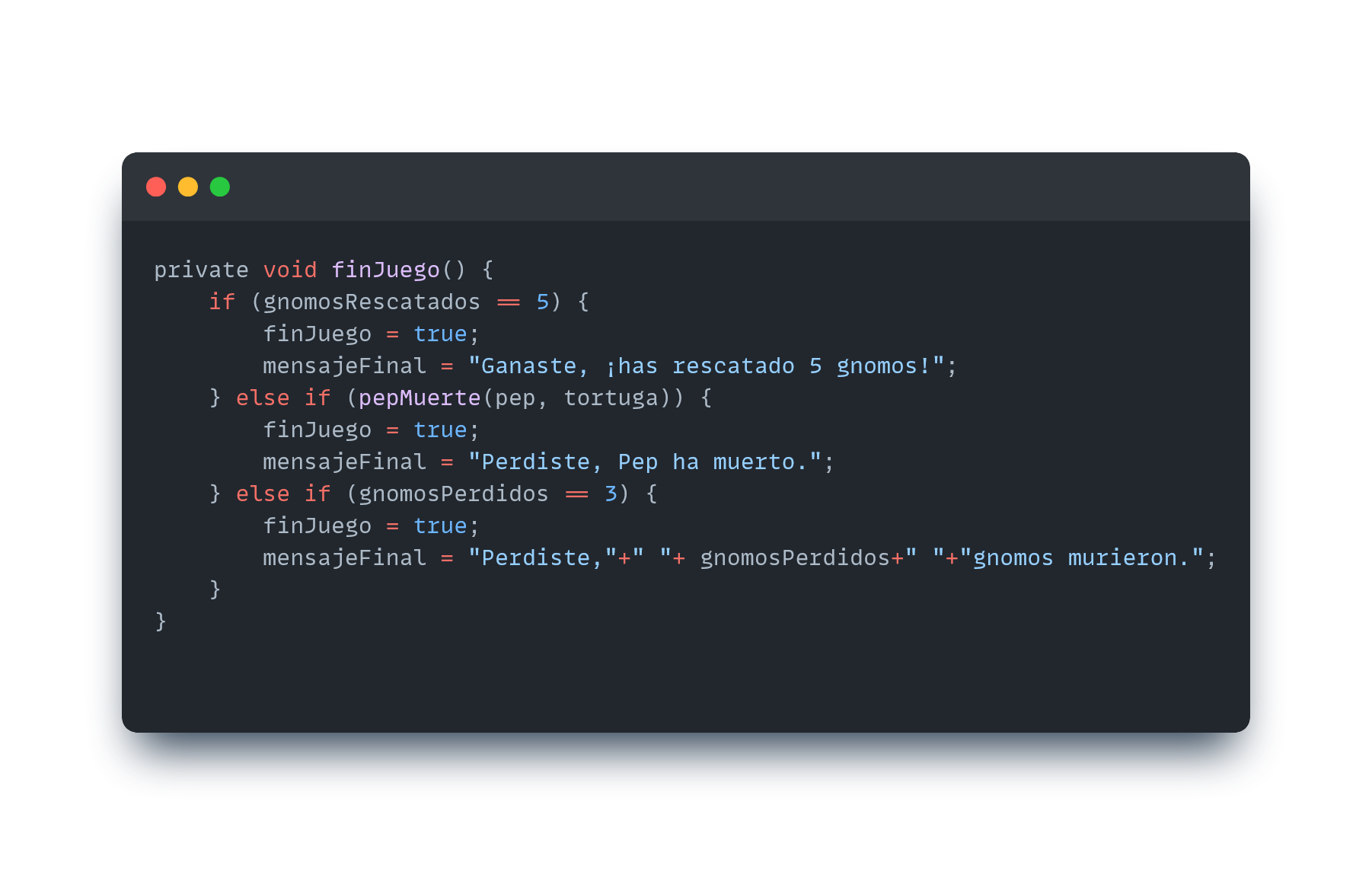
La función tick se encarga de actualizar el estado del juego en cada ciclo, revisando interacciones entre personajes y elementos. En cada ciclo, se procesan los movimientos de Totoro, el lanzamiento de la bola, y las colisiones.

**2.2 Función chequearTeclas**



Controla los movimientos de Totoro y permite al jugador lanzar una bola.

**2.3 Función finJuego**



Determina si el juego ha terminado revisando las condiciones de victoria o derrota. Si Totoro muere o se pierden suficientes gnomos, el juego se termina.

**2.4 Función iniciarJuego**

Reinicia el estado del juego, reposicionando los elementos en pantalla e inicializando los valores de las variables principales.

**2.5 Función dibujarEstadisticas**



Esta función muestra en la pantalla cosas como el tiempo de juego, gnomos rescatados y perdidos, y tortugas eliminadas.

**2.6 Función pepMuerte**

Verifica si Totoro ha colisionado con una tortuga, lo que resultaría en la muerte de Totoro y la finalización del juego.

2.7 **Función verificarGnomosPisandoIsla**

Comprueba si los gnomos están pisando una isla, permitiendo modificar su comportamiento y evitando que caigan.