

Nombre del juego: Panda Crash	
Integrantes: <ul style="list-style-type: none"> • Andrés Hernando Borda Muñoz → (Aporte 60%) • Yerman Andrés Rivas Ángulo → (Aporte 40%) 	
Funcionalidades	% de avance
Obstáculos (carros)	80
Escenarios	33
Tazas de café (boost)	0
Panda (Comodín)	0
3 niveles de dificultad	33
Interfaz gráfica	70
Música (Adicional)	100
Score en pantalla	100
Ejecución del juego en Python arcade	100
Despliegue del score en pantalla	100
Controles (right key and left key)	100
Variedad de vehículos	20
Tabla de récords	0
Lista de mejoras	
Crear una página de inicio que permita al jugador elegir entre carros.	
Implementar los “power ups” o “boost”, con monedas o tazas de café.	
Lograr la articulación de los tres niveles con una interfaz gráfica distinta para cada uno.	
Fundamental, llamar al panda. Usarlo de comodín → Inmunidad, mayor velocidad.	
Trabajar en controles que permitan pausar el juego y en caso de pérdida reiniciar el mismo.	
Optimización de la función de colisiones. Ya que está es muy “sensible” en ciertos aspectos.	
Incluir variedad de obstáculos.	