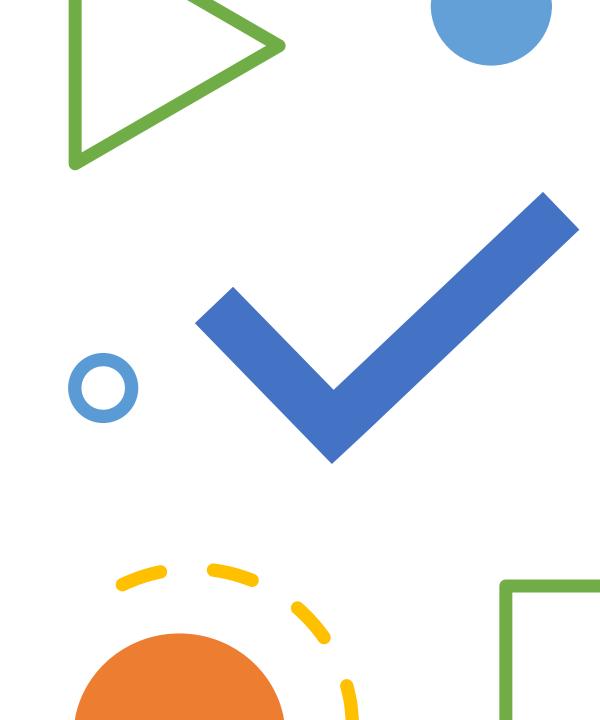
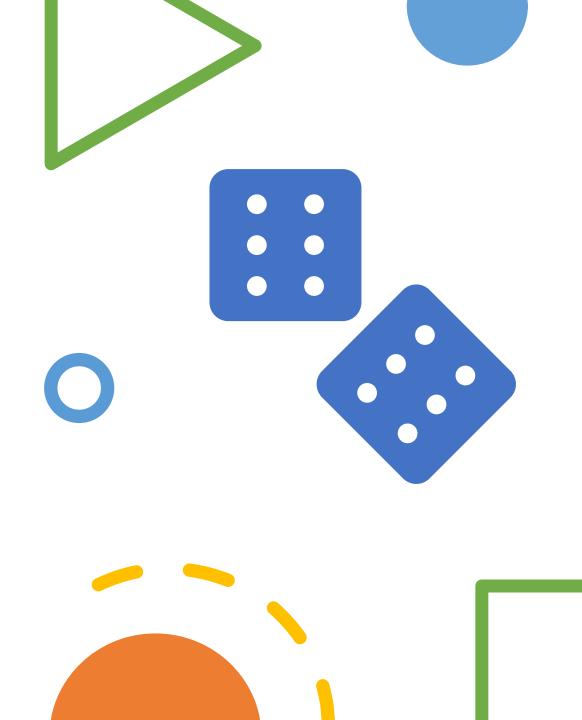
Alcance a la estrella

Angeles Akane Muñoz Montoya Alejandro Garzón Sánchez

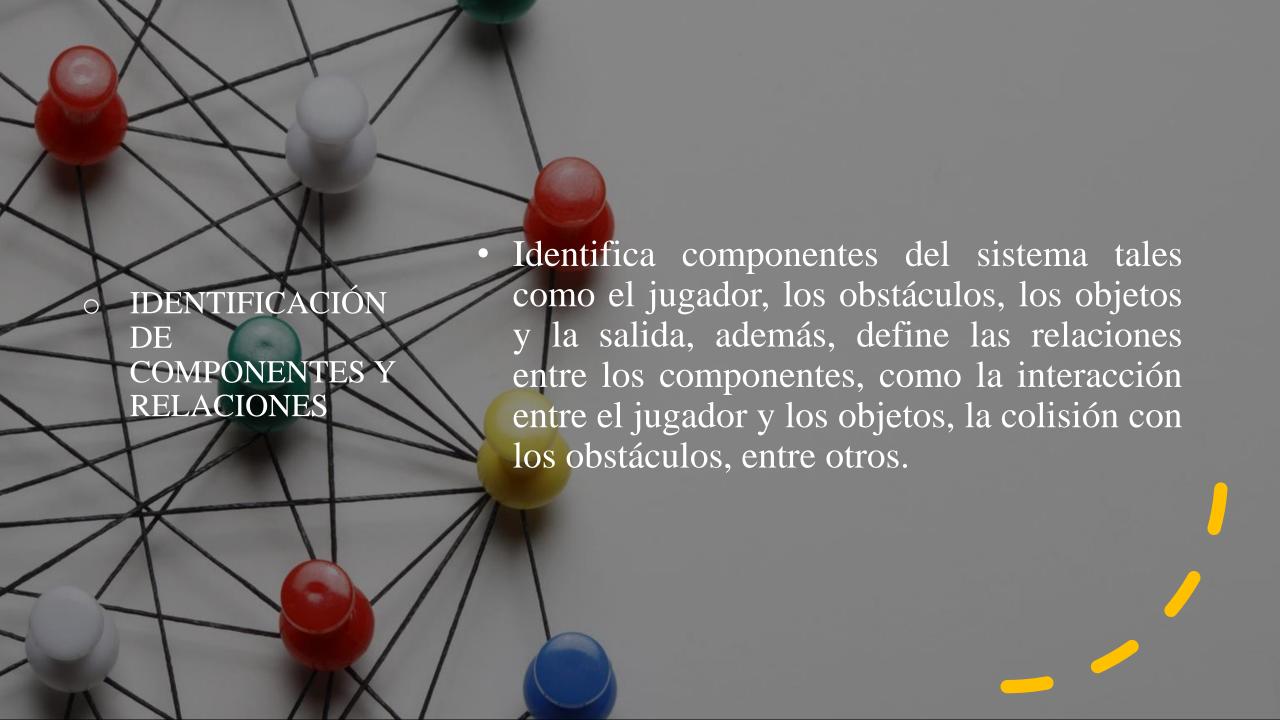


Introducción

La aplicación de la Teoría General de Sistemas (TGS) en un juego desarrollado en Python puede ayudar a entender cómo funciona la estructurara y comprender la complejidad de un juego como un sistema interconectado. Aquí, un ejemplo sencillo de cómo podrías aplicar algunos conceptos de la TGS en un juego en Python:



APLICACIONES DE LA TGS

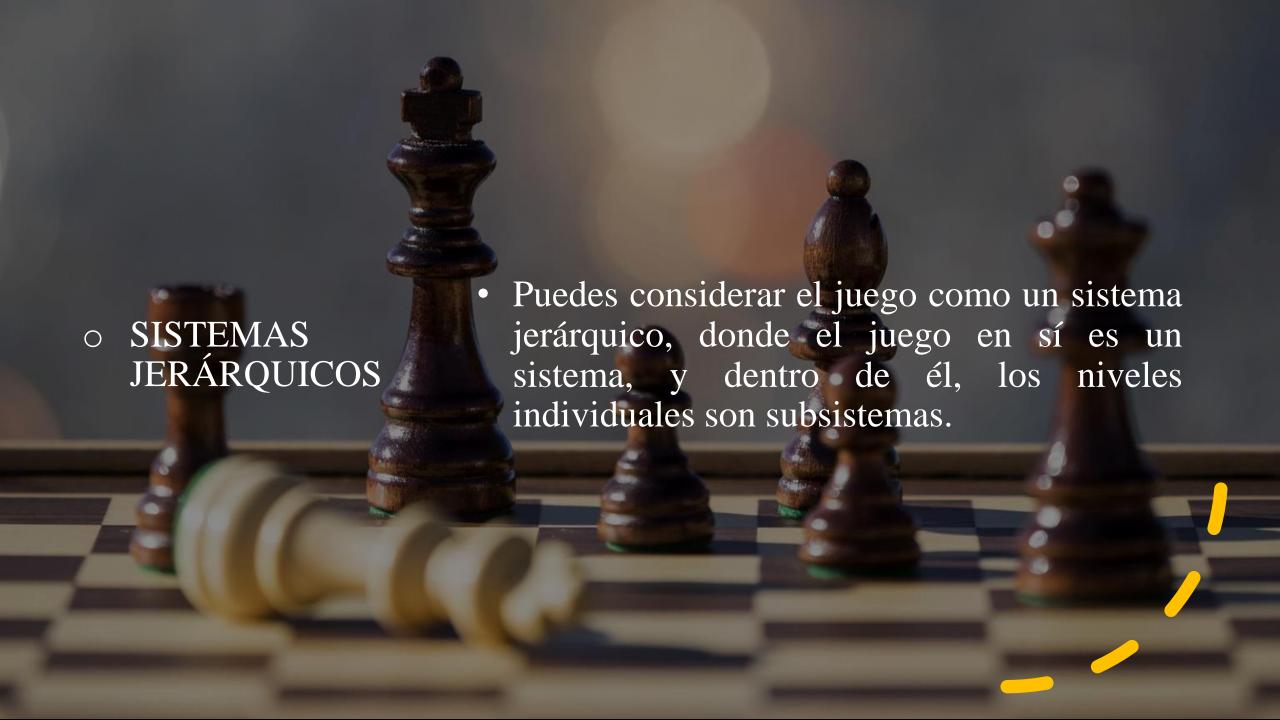


o VIDA HOLÍSTICA

 Considera el juego en todo su dominio, no solo partes individuales. El cómo interactúan los elementos afecta la experiencia general del jugador.





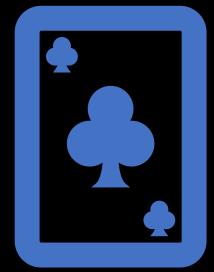


o ADAPTABILIDAD

• Haz que el juego sea adaptable. Como ejemplo toma el nivel de dificultad, este podría cambiar según la cantidad de objetos recolectados o el tiempo transcurrido.





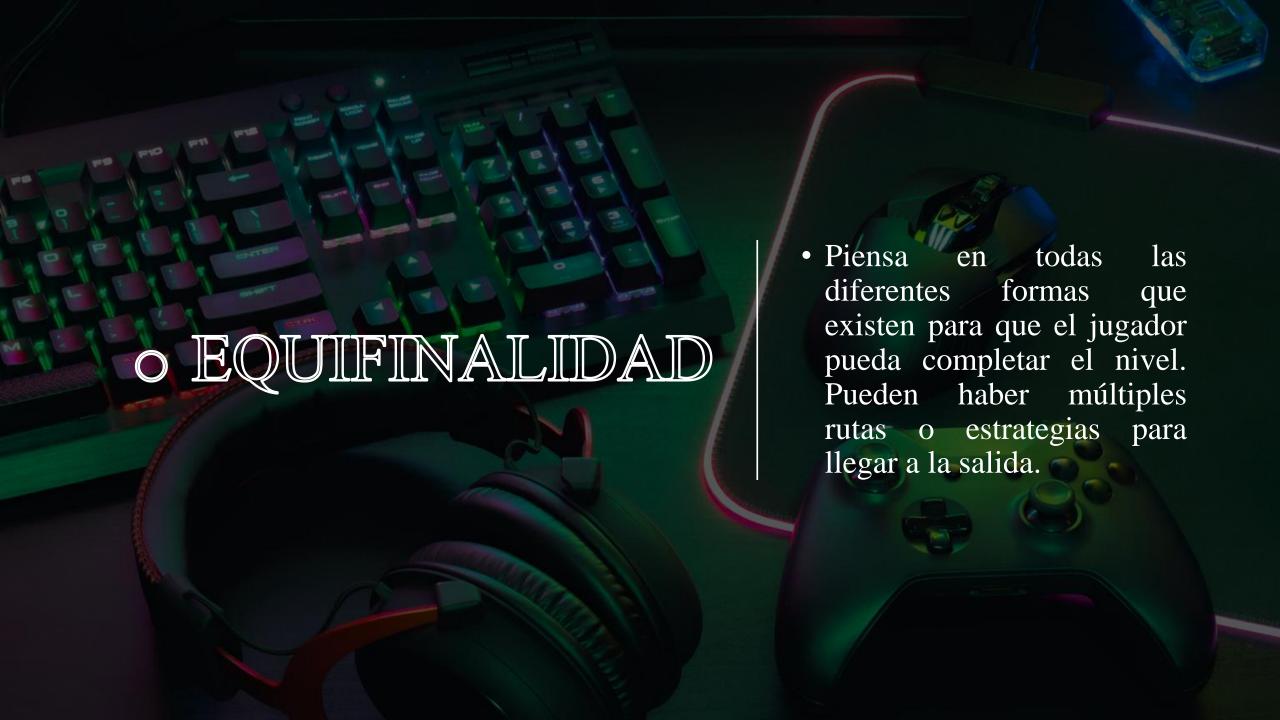


O INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

•Modela cómo el juego interactúa con el entorno. Los elementos del juego (jugador, objetos, dificultades) pueden interactuar con el entorno.



• En el contexto del juego, la energía podría llegar a representar el estado del jugador, mientras que la información podría ser el estado del juego (puntuación, etc.).



O RETROALIMENTACIÓN

Le proporciona una retroalimentación visual y auditiva al jugador para indicar el progreso, la colisión con obstáculos y la recopilación de objetos.