



# Autónoma de México. Facultad de ingeniería.



## Fundamentos de Programación

T14: Estructuras de control en mi proyecto.



Nombre del profesor: Marco Antonio Martínez Quintana

Nombre del alumno: Rosario Vázquez José André.

Fecha: 12/01/2021

Grupo: 3

Proyecto: Videojuego 2D

Utilizaría la estructura de control if – else y switch para mi proyecto, para empezar utilizaría switch para el menú o HUD de mi videojuego con distintas opciones como:

- Iniciar juego
- Niveles
- Salir

Donde nosotros debemos seleccionar lo que queremos hacer dentro de la pantalla principal del videojuego.

Para la estructura if – else se utilizará dentro del videojuego, es decir al momento de jugar.

1. La primera forma es si el personaje toca una trampa este pierde una vida y regresa al checkpoint.
2. La segunda es que si el personaje pasa por alguna ventaja este tendría una vida extra o será inmune a las trampas durante unos segundos.
3. La tercera es que si el personaje cae en algún vacío del mapa este perderá una vida y regresará al principio del mapa
4. La cuarta y la última es que si una trampa en movimiento toca al personaje este perderá 2 vidas.

Por ahora estos serían los casos para utilizar la estructuras de control para mi proyecto que es un videojuego 2D :D.