



MANUAL DE USUARIO

MINIJUEGO – PERDIDO EN HOGWARTS

Carlos Iglesias Ramos
2º DAM

1. INTRODUCCIÓN

‘**Perdido en Hogwarts**’ es un minijuego basado en la saga de **Harry Potter**, tomando como referencia su temática y estética.

El desarrollo del juego se ha llevado a cabo mediante **Flutter** y consiste en recorrer cinco laberintos diferentes realizando el menor número de movimientos posible.

El **movimiento** del personaje se realizará mediante **cuatro botones** situados en la parte inferior de la pantalla. Cada botón se identifica con una **flecha**, hacia arriba, abajo, derecha e izquierda y, dependiendo de qué botón se pulse, el personaje se moverá en esa dirección.

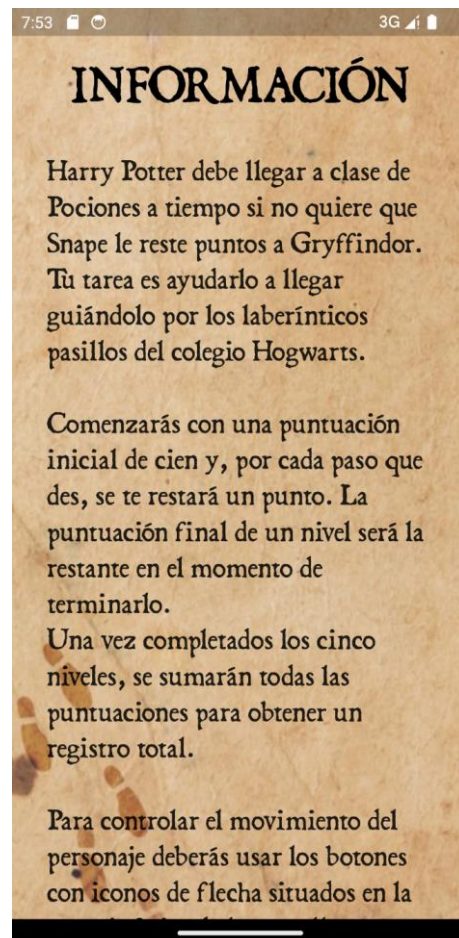
La **puntuación inicial** de cada nivel será de **100** y cada paso que se dé **restará un punto**.

En caso de que el jugador haga 100 movimientos y su puntuación llegue a **0**, el juego pasará automáticamente al siguiente laberinto aunque el resultado de puntos en ese nivel será nulo.

Una vez finalizados los cinco niveles, se mostrará la **puntuación total**.

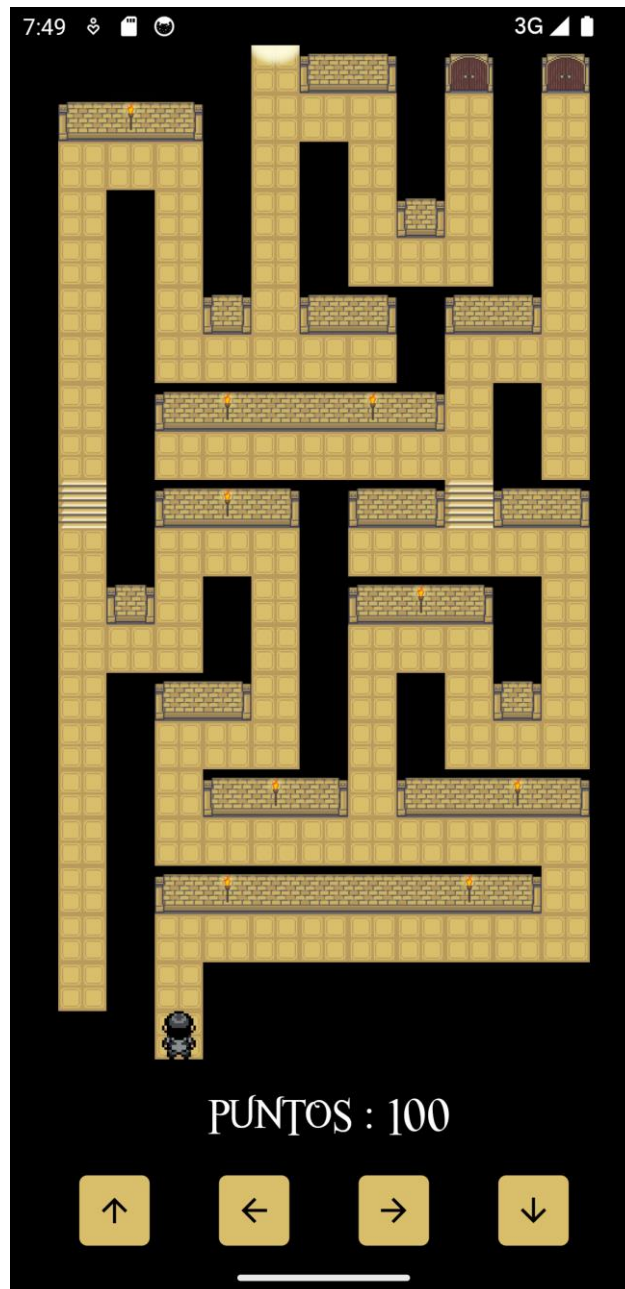
2. MENÚ PRINCIPAL y PANTALLA DE INFORMACIÓN

La **pantalla inicial** consiste en un menú con dos opciones. Al hacer clic en ‘**Jugar**’ dará inicio el minijuego y al hacer clic en ‘**Información**’ redirigirá al jugador a una pantalla que explica el funcionamiento del juego y el sistema de puntos.

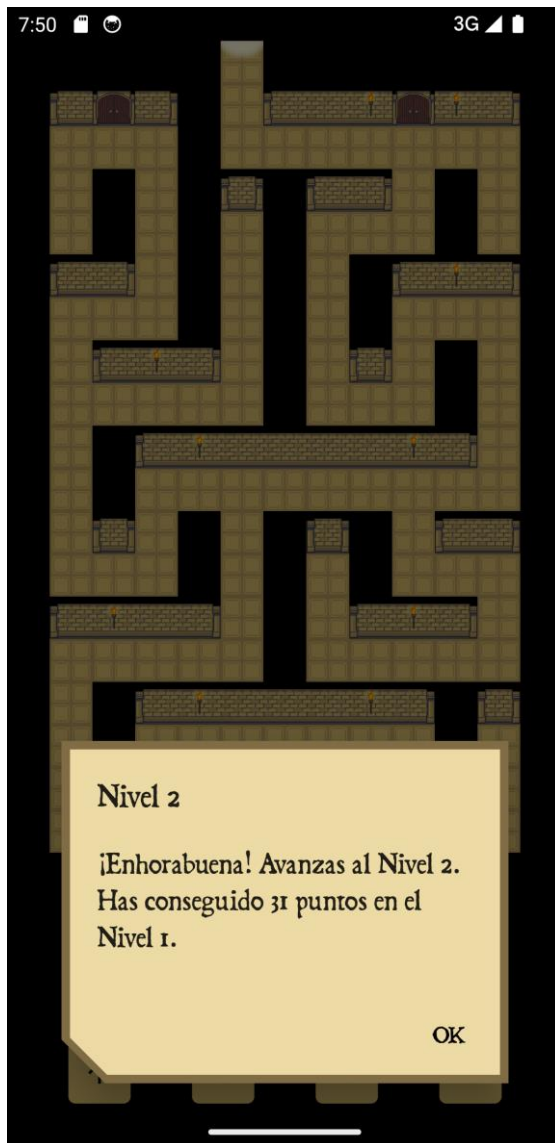


3. PANTALLA DE JUEGO

El juego consiste en **cinco niveles** y cada uno tendrá un laberinto con un recorrido diferente al resto. Para las pantallas de los laberintos se ha creado una **interfaz gráfica** que ambienta el juego en el **castillo de Hogwarts**, imitando de algún modo la estética de los pasillos. El jugador sólo podrá desplazarse por el **camino de baldosas** mientras que el resto de elementos (paredes, puertas, antorchas, etc.) no se pueden atravesar y sirven simplemente como **decoración**.



Para finalizar un nivel existen **dos vías**, llegar al **final del laberinto** o alcanzar una **puntuación de 0**. En ambos casos se redirigirá al jugador al **nivel siguiente**, en la primera situación se le otorgarán los puntos que ha conseguido mientras que en la segunda se registrarán 0 de cara a la puntuación total al final del juego.



4. PANTALLA FINAL

En la **última pantalla** del juego se mostrará la **puntuación total**, obtenida mediante la **suma de los puntos conseguidos en los cinco niveles**, que será la que se registre en la base de datos de la aplicación general.

