

Proyecto de Python: Dumb ways to die

Descripción del Juego

Nombre del Juego:

Nombre Alumno: Sergio Gil Jimenez

Resumen: "dumb ways to die" es un juego de humor y aventura en el que el jugador busca alcanzar la muerte en diversos escenarios absurdos. Sin embargo, solo una de las cuatro opciones disponibles en cada escenario lo llevará a la muerte, mientras que las otras prolongarán su miserable existencia. Además, el jugador cuenta con un número limitado de intentos, representados como "vidas", para encontrar la opción correcta en cada escenario.

Objetivo del Juego

El objetivo es lograr encontrar la opción correcta en cada escenario sin perder las 3 "vidas". Cada escenario ofrece cuatro opciones, de las cuales solo una lleva a la muerte. El jugador tiene un límite de 3 intentos o "vidas" por cada escenario para encontrar la muerte. Si el jugador agota todos sus intentos en un escenario sin encontrar la opción correcta, no recibirá puntos y no podrá pasar al siguiente escenario.

Elementos del Juego

Mapa de Escenarios:

- Cuatro escenarios interconectados a los que el jugador puede moverse para buscar la muerte.
 - Escenarios: Bosque Encantado, Mazmorra Oscura, Laboratorio de Alquimia, Torre del Mago
 - "Vidas":
Cada vez que el jugador toma una decisión en un escenario, gasta una "vida" o punto de energía.
 - Cada escenario inicia con 3 vidas. Si las vidas llegan a 0 antes de encontrar la muerte, el jugador no gana puntos en ese escenario.
 - Las vidas no se recuperan
- Opciones de Muerte:

- Cada escenario ofrece cuatro opciones de acción, de las cuales solo una lleva a la muerte deseada.
- Las otras opciones harán que el jugador siga vivo.
- Solo la opción correcta otorga puntos.

Sistema de Puntuación

Muerte exitosa en cada escenario: 10 puntos.

Al completar el juego, el puntaje total del jugador determina el título final:

- 0 puntos: "Rey de la Desgracia Eterna"
- 10-20 puntos: "Superviviente de lo Miserable"
- 30-40 puntos: "Maestro de la Muerte"

Funcionamiento del Juego

Inicio de la Partida:

- El jugador inicia en un escenario aleatorio y con 3 vidas.

Elección de Acción en cada Escenario:

- El jugador elige una de cuatro opciones.
- Si elige correctamente, muere y gana puntos. Si elige mal, pierde una vida y sigue pero no puede avanzar al siguiente
- Si pierde las 3 vidas sin encontrar la muerte, termina el juego

Movimiento entre Escenarios:

- Cuando el jugador consiga encontrar la opción correcta puede elegir su siguiente escenario

Recuento de Muertes y Puntos:

- Se registra la cantidad de puntos obtenidos en muertes exitosas.
- La partida termina cuando el jugador ha explorado los cuatro escenarios o ha agotado todas sus vidas.

Fin de la Partida:

- Al terminar, se muestra un resumen de puntos y el título basado en el puntaje.