**TALLER 3**

**Dominio del sistema**:

Hay un único usuario (jugador) en un tablero elegible por el mismo usuario en el cual se rige las normas del juego, las cuales son:

Normas del juego: Conjunto de sentencias que se deben seguir para poder el desarrollo del juego.

Único jugador: Elemento del juego que permite ir desarrollando las diferentes “fases” del videojuego.

Pac-man: Elemento principal del juego su rol es representar al jugador (es el único elemento que el jugador puede mover)

Enemigos: Elemento del juego que su rol es intentar impedir que el jugador alcance la finalidad del juego.

Reducir vidas: Atributo del juego que aumenta la “dificultad” para el jugador.

Acumular puntos: Atributo del juego que ayuda a poder ir sumando puntos para poder estar en el top 10.

Obtener poderes: Atributo del juego que permite darle ayudas al elemento Pac-man.

Top 10: Ayuda a evidenciar que jugadores han obtenido una gran cantidad de puntos.

**Responsabilidades del sistema**:

* La puntuación actual de la partida se debe comparar (si existe alguna antes) para poder determinar si está en el top 10 y guardarla en el archivo de texto.
* El sistema le debe pedir al jugador que indique su nombre si su puntuación se encuentra en un top 10.
* El jugador cuando inicia la partida obtiene 3 vidas, si el jugador se deja alcanzar por un fantasma, pierde una vida y se debe tener en cuenta que cuando se acaben las 3 vidas, finaliza la partida el sistema tiene que preguntar si desea repetir en el tablero o seleccionar otro distinto.

**Elementos conectados o afectados por el sistema**

* No existe elementos que se afecten por el sistema, ya que Pac-Man no requiere una conexión digital externa a algún servidor por lo que no tiene la capacidad de funcionar para multijugador.

**Información que fluya por el sistema**:

* Nombre del usuario y puntaje más alto (solo si se encuentra dentro del top 10) si no compara con los puntajes inscritos para determinar el puesto.
* El tablero de la partida es elegible por el usuario y este está dado por un archivo de texto.
* Mantener la contabilidad de las vidas conforme avanza y cambian los tableros en el juego.

**Actividades de toma de decisiones, control y coordinación**

|  |  |
| --- | --- |
| **ROL** | **RESPONSABILIDAD** |
| Juego | Permitir seleccionar el tablero a jugar |
| Juego | Permitir jugar |
| Juego | Corroborar si el puntaje está entre los mejores y preguntar el nombre |
| Pac-Man | Mover el Pac-Man |
| Juego | Verificar si perdió todas las vidas o si completó el mapa |
| Fantasma | Mover los fantasmas |
| Tablero | Asignarle un comportamiento a cada fantasma |
| Tablero | Verificar si Pac-Man comió fruta o galleta |
| Juego | Preguntar si quiere repetir el tablero o seleccionar un nuevo tablero |
| Juego | Mostrar el Top 10 |
| Entre el juego y el tablero | Si Pac-Man come una fruta este puede comer fantasmas |
| Entre el juego y el tablero | Si Pac-Man es tocado por un fantasma este pierde una vida |
| Entre el juego y el tablero | Si Pac-Man se come a un fantasma este se regresa a la carcel |
| Entre el juego y el tablero | Si Pac-Man se come una galleta se adiciona un punto |

**Reflexión**:

A medida que se iba haciendo el análisis del videojuego, descubrimos que una posible conectividad multijugador podría ayudar a mejorar la jugabilidad en el sentido de que mas personas podrían jugar entre sí y hacer el juego más viral.