

## **TP FINAL PARTE 2**

**Integrantes:** Mateo Delgadino y Ezequiel Lisi (Comisión 1)

**Nombre del cuento:** El Peatón.

**Nombre asignado al juego:** La persecución.

**Contexto:** Contextualmente ubicado en la segunda diapositiva de la Aventura Gráfica, donde el señor Leonard Mead decide ir a caminar por la noche (donde ya se ha descrito que la sociedad está siendo aislada de la realidad)

**Descripción del juego:** El personaje (Mead) debe cruzar al otro lado de la calle. Debe evitar ser chocado por los autos de policía así como obstáculos que le van a impedir seguir avanzando.

**Condiciones para ganar/perder:**

CONDICIONES DE DERROTA (debe cumplirse al menos una):

- El personaje no llega al otro lado de la calle antes del tiempo establecido.
- El personaje pierde todas sus vidas. (Cuando un auto de policía colisiona con el personaje, este pierde una vida).

CONDICIONES DE VICTORIA (deben cumplirse en simultáneo):

- Llegar al otro lado de la calle antes de un tiempo establecido.
- Llegar al otro lado de la calle con un mínimo de 1 vida (de 3 posibles)

**Tipo de vista:** Cenital

**Interacción:**

TECLAS W, A, S, D Y/O FLECHITAS: Direccionar al personaje.

ESPACIO: Reinicia el juego (en caso de victoria o derrota).

ENTER: Inicia el juego (post instrucciones).

Clases a utilizar:

- Personaje
  - Métodos: dibujar() y mover().
- AutoDePolicia
  - Métodos: dibujar(), mover() y colision(personaje)
- Obstaculos
  - Métodos: dibujar() y colision(personaje)