**Universidad Autónoma del Estado de Chihuahua**

**Facultad de Ingeniería**

**Conceptos Avanzados de Programación**

**PROYECTO FINAL**

**Integrantes:**

**Humberto Alejandro Navarro Andujo**

**Adan Alejandro Ramirez Quintero**

**Project Pascal**

**Introducción**:

Project Pascal es un prototipo de un típico juego RPG de combate basado en turnos, representado en la consola de Windows, desarrollado por dos alumnos del grupo 2CC2 de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Este prototipo será la primera versión de lo que en un futuro puede que sea un juego completo y divertido. Dado el hecho de que es un prototipo, es posible construir una nueva y mejorada versión a partir de lo ya hecho.

**Objetivo:**

Crear un prototipo de rpg funcional, basado en caracteres, que tenga la mecánica central de un típico juego RPG. Esta mecánica central será el poder procesar una batalla basada en turnos entre un enemigo y el grupo que controla el jugador.

El objetivo principal del juego es llegar a cierta posición del mapa, para aumentar la dificultad se hizo que al jugador no se le muestre el mapa completo, cuando el jugador llega a esta ubicación entonces el juego termina.

**Temas Implementados:**

Se implementaron todos los temas vistos durante el semestre, por ejemplo, este programa tiene una gran cantidad de subprogramas que se llaman para poder procesar cada sección del programa. Por ejemplo, el juego tiene un reloj interno en el que además de mostrarse en la pantalla, cuando se llega a medianoche cambia el mensaje que se le muestre al jugador al hablar con un personaje no jugable. Por último, eventos como elegir la opción de salir del juego, que el grupo del jugador sea derrotado, o que el jugador llegue al destino del juego y por ende termine el mismo.

**Descripción:**

Un día de la nada el sol se apagó, dejo de brillar y ahora solo hay oscuridad. En varias ocasiones has visto, a través de la ventana, que hay luces parpadeantes por las calles, aunque no son muy frecuentes. Al haberte quedado sin comida y haber perdido a tu mejor amigo Pascal el perro, decides salir al mundo en la búsqueda de tu mejor amigo y de un lugar mas seguro con agua y comida. Sabes que al salir de la seguridad de tu casa puede ser que seas atacado por enemigos en busca de supervivencia, así que estas preparado para responder a esas situaciones.

**Código fuente documentado:**

Esta en un archivo separado enviado junto a este.

**Conclusiones:**

Viendo todo el trabajo, tiempo, dedicación y esfuerzo que pusimos hacia este proyecto, sentimos que pudimos haber hecho tantas cosas de mejores y diferentes maneras haciendo nuestro trabajo un poco más fácil y optimizado. Aprendimos muchas cosas trabajando en este proyecto, y pensamos que para nuestro próximo proyecto de este tipo (ya sea relacionado o no con la universidad) podremos hacer un mucho mejor trabajo y en menos tiempo de lo que nos tomó ahora.