

Inmate

PROGRAMACIÓN 2018-2019

GRUPO N° 13

“El buen código es su mejor documentación” - Steve McConnell



Universidad Politécnica De Madrid

Asignatura.

Programación

Curso

Grado Matemáticas e Informática

Integrantes

Sara Beatriz Alonso Fernández, Aída

Muñoz Monjas Fernando Bellido

Pazos

Tabla de contenido

Tema	1
¿Qué es?	1
¿Para qué sirve?	1
Funcionalidades	2
Introducción de comandos	2
Coger objetos	2
Inventario	2
Cambio nivel dificultad	2
Guardar pistas encontradas	2
Dos posibles finales	2
Salir del juego en cualquier momento	2
Minijuego: Tres en Raya	3
Minijuego: Descifrar código	3
Minijuego: Hangman/Ahorcado	3
Webgrafía	4
Referencias	5

"Pero, ¿para qué puede valer eso?"

-Ingeniero en la división de sistemas informáticos avanzados de IBM, hablando sobre los microchips, en 1968

Tema

¿Qué es?

El proyecto *Inmate* se categoriza como "Text Adventure" o en español "Aventura Conversacional".

Una "Aventura Conversacional" se trata de una simulación de un entorno cualquiera en el cual el usuario o jugador tendrá que resolver ciertos objetivos para poder finalizarlo, sin embargo, todo esto se realizara sin ninguna interfaz gráfica y a través del uso de comandos y el texto que el programa devuelve como respuesta a esos comandos

¿Para qué sirve?

La utilidad fundamental de este proyecto, debido a su naturaleza es simplemente el entretenimiento o pasa tiempos

Funcionalidades

Introducción de comandos

La funcionalidad principal, sería la posibilidad de insertar comandos, algo innato, de esta categoría, cada sala tendrá unos comandos predeterminados como podrían ser el movimiento entre salas o la posibilidad de acceder a distintas líneas de la historia, entre otros comandos además de comandos propios de cada sala.

Coger objetos

El juego tendrá objetos, a lo largo de las salas y esta funcionalidad como bien indica permitirá que se puedan recoger estos objetos encontrados

Inventario

A raíz de la anterior funcionalidad, está bien la posibilidad de cogerlos, pero la posibilidad de poder guardarlos y acceder a todos estos objetos en cualquier momento del juego (Siempre que no sea el menú principal)

Cambio nivel dificultad

Cualquier juego por simple o complicado que sea tiene un nivel de dificultad, el cual el jugador podrá escoger al empezar el juego, dicha elección hará que se vea afectado como es el juego.

Guardar pistas encontradas

La orientación del juego es un "Escape Room" y algo característico de esto es encontrar pistas y usarlas en algún punto del juego para poder habilitar ciertas acciones

Dos posibles finales

Como dice la funcionalidad, el juego o mejor dicho el transcurso del juego hará que influya en el capítulo final del juego, con dos posibles variaciones que el jugador inconscientemente habrá hecho

Salir del juego en cualquier momento

Una funcionalidad esencial de cualquier juego es la posibilidad de salir (Sin presionar el botón de cerrar el juego). Nota: no se guardará el progreso del juego

Minijuego: Tres en Raya

Funcionalidad que permitirá jugar al tres en Raya a lo largo del juego

Minijuego: Descifrar código

Funcionalidad que permitirá jugar descifrar un código a lo largo del juego, y deducible por las pistas encontradas durante el juego

Minijuego: Hangman/Ahorcado

Funcionalidad que permitirá jugar al ahorcado a lo largo del juego, podrá influir en el desarrollo del juego

Webgrafía

<https://www.variablenotfound.com/2008/02/101-citas-clebres-del-mundo-de-la.html>

Referencias

Universidad Politécnica De Madrid

Integrantes Sara Beatriz Alonso Fernández, Aída Muñoz Monjas Fernando Bellido Pazos

Asignatura Programación

Curso Grado Matemáticas e Informática

