

Tierra de Zombies

El peligro acecha



*Una Producción del Curso de
Computación I*

INGENIERÍA CIVIL INDUSTRIAL 2022

Tierra de Zombies

Rescatando a la bella princesa

Cuenta la historia ...

La bella princesa Francisca se encuentra prisionera del malvado **Dr. Super Malito** en la tierra de los zombies, pero un valiente estudiante del curso de Computación I, de la carrera de Ingeniería Civil Industrial de la Universidad Católica del Maule, arriesgará su vida para lograr rescatar a la joven Francisca de las manos de tan poderoso y excéntrico villano. El joven sabe que es una tarea en extremo peligrosa donde deberá sortear a los zombies o si es posible destruirlos para traer de vuelta a la bella princesa y entregarla a su acongojado padre el magnánimo rey Ogu.



La tierra de los zombies es un laberinto formado por pasillos y muros. El joven en su misión de búsqueda de la princesa, deberá recorrer estos pasillos intentando eludir a los zombies o enfrentarlos si no hay otra posibilidad, los malignos zombies pululan por el lugar sin rumbo fijo y solo con tocar al joven lo convertirán en uno de los suyos. La única arma que dispone el joven es la posibilidad de generar un campo de energía que lo protege y lo hace inmune al ataque de los zombies.

INDICACIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

PERSONAJES (OBJETOS)

Deben ser contruidos por usted o elegir alguna imagen prediseñada que cumpla con el objetivo del juego, pueden utilizar diferentes disfraces para darle mayor calidad al juego.

El joven: por medio de las teclas de cursor se desplazará a través del laberinto y con la tecla espaciadora se activará momentáneamente el campo de energía que permitirá que los zombies no detecten al joven. Al inicio del juego el joven deberá aparecer en uno de los extremos del laberinto.

Los zombies: deberán aparecer al menos 4 de ellos y se desplazarán en forma aleatoria por el laberinto, cuando colisionen con el joven y este no tenga activo su campo de fuerza, deberá aparecer la imagen del malvado ***Dr. Super Malito*** riéndose, lo que indica que el juego finaliza.

La princesa: solo detectará si colisiona con el joven, cuando esto ocurra deberá aparecer un corazón en la pantalla indicando que ha sido rescatada. Al inicio del juego la princesa debe aparecer en el extremo opuesto a donde se encuentra el joven.

Dr. Super Malito: solo aparecerá riendo si el joven no tiene éxito en su aventura.

EL ENTORNO (ESCENARIO)

La primera tarea es construir el laberinto (escenario), para ello puede pintar los muros, usar alguna imagen o una mezcla de ambos. La forma del laberinto la elige usted.

OTROS

Usted puede agregar nuevos componentes que permitan enriquecer el juego, como por ejemplo una introducción, música de fondo, contador de puntaje, etc.