



### **OBJETIVO PRINCIPAL**

Aplicar los conocimientos que fueron adquiridos y comprendidos durante el curso de Programación Orientada a Objetos (POO) para el manejo fluido de los sistemas computacionales.

### **OBJETIVO A LARGO PLAZO:**

Trabajar en raíz al proyecto realizado para añadirle mejoras que llamen la atención de la audiencia a quien va dirigido esta aplicación con el fin de que el proyecto gane popularidad en el entorno comercial.

### **DESCRIPCION**

A través de los conocimientos adquiridos durante el curso de Programación Orientada a Objetos se logra realizar una aplicación que radica en el juego *ESQUIVANDO*, el cual consiste en obtener la mayor cantidad de puntos dependiendo del tiempo que hayas durado en el juego. El juego consiste en esquivar cierta cantidad de obstáculos (enemigos), de los cuales se puede proteger activando la función de invencibilidad, la cual convierte a la persona que esté jugando en invencible por unos segundos. Se realizó esta aplicación fin brindar entretenimiento a aquellas personas que les interesan los juegos de agilidad mental y adrenalina y adrenalina.

## INSTRUCCIONES DE EJECUCION DEL PROYECTO:

1. Abra el archivo "inicio.pde" y ejecútelo (allí encontrará las clases que se utilizaron para lograr el proyecto)
2. Después de ejecutar el archivo se abrirá el juego. El juego comenzara instantáneamente, por lo cual te debes mover con cierta agilidad.
3. Si desea activar el campo de protección, puedes hacer click derecho en el mouse, y automáticamente te volverás invencible.
4. A medida que vayas avanzando en el juego, tu puntaje ira subiendo, si mueres, se tomara el puntaje más alto que hayas hecho hasta el momento.
5. Cuando pierdas, puedes volver a jugar oprimiendo la tecla "x", y volverás a principiar. La idea es que logres superar tu puntaje anterior.
6. Si deseas salir del juego, solamente oprime la tecla "esc", y automáticamente habrás salido del juego.

## DEMO

