

# EL RESURGIR DE NIMBAR: AVENTURAS EN EL INFRAMUNDO





# Project Overview

Nimbar es un elfo gnomo que se encuentra atrapado en el oscuro inframundo.

El juego comienza en una instancia llamada la gruta oscura, llena de objetos desconocidos.

Nimbar debe explorar el lugar para encontrar una llave que le permita acceder al siguiente escenario.

Tendrá que repetir el proceso a lo largo de las siguientes salas para llegar al Portal del Destino y escaparse.



# Project Overview

- `Start_game()`: Inicia el juego.
- `linebreak()`: Imprime un salto de línea.
- `play_room()`: Permite al jugador decidir si explorar o examinar la sala. Si la sala jugada es la sala objetivo, el juego terminará exitosamente.
- `explore_room()`: Informa al jugador sobre los objetos exhibidos en la sala.
- `get_next_room_of_door()`: Encuentra las dos salas conectadas a la puerta dada y devuelve la que no es la actual.
- `examine_item()`: Permite al usuario interactuar con los diferentes objetos en la sala con el fin de encontrar las llaves.
- `image()`: Importada desde `IPython.image`





# Technical Challenges

- Challenge: Utilizamos un type diferente en rooms y doors y enemigo
- Solución: Revisar el código y encontrar cómo implementarlo correctamente

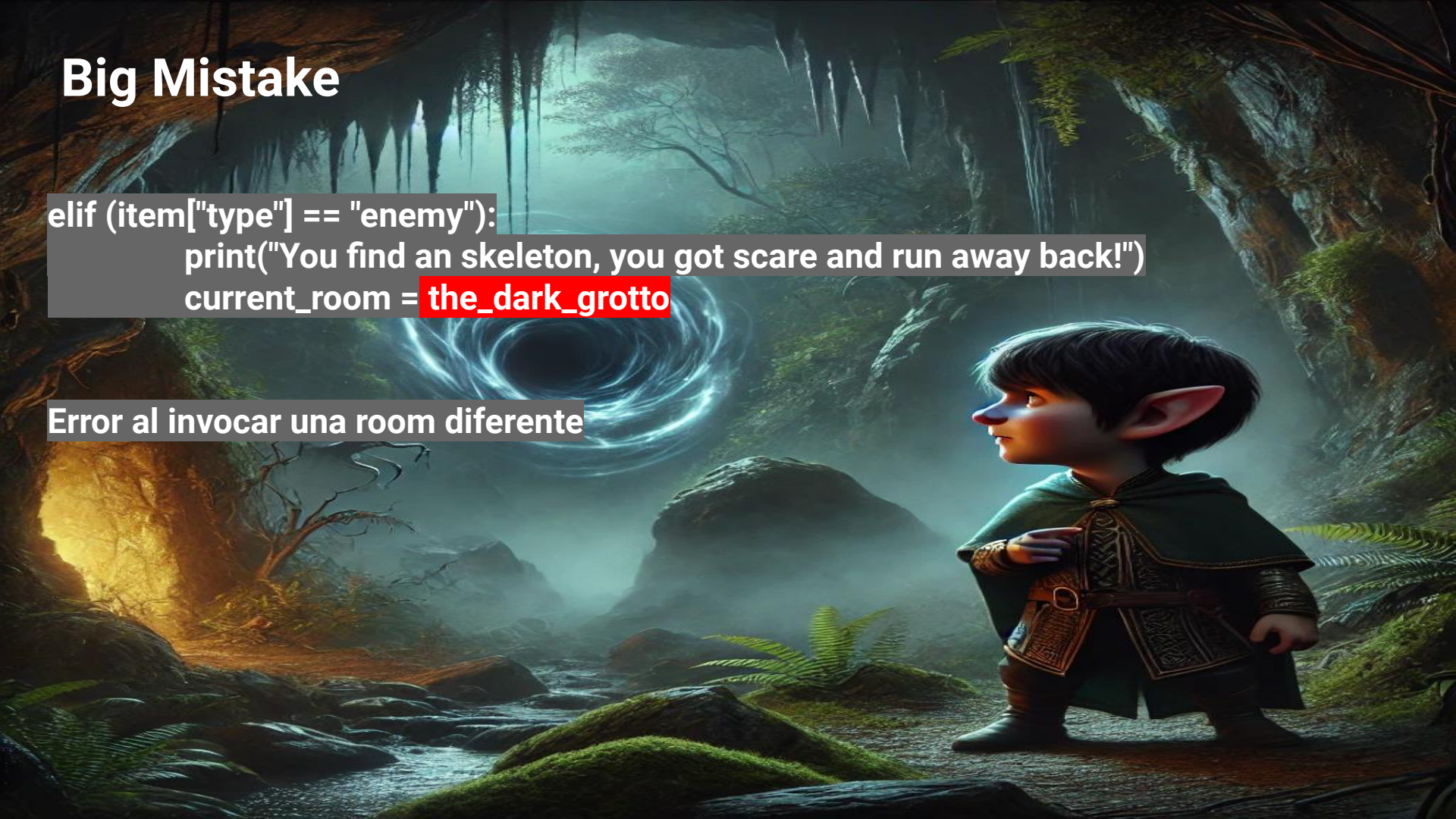




# Big Mistake

```
elif (item["type"] == "enemy"):  
    print("You find an skeleton, you got scare and run away back!")  
    current_room = the_dark_grotto
```

Error al invocar una room diferente





Demo Slide

Juguemos!





# El Resurgir de Nimbar: Aventuras en el Inframundo

Muchas Gracias!

Marcos Duran  
Jorge de Cos

