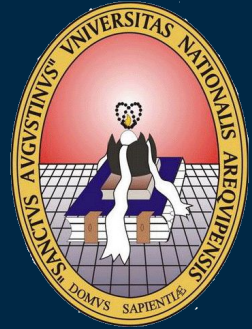


Universidad Nacional de San Agustín  
de Arequipa



Escuela Profesional de Ciencia de la  
Computación



**COVID-MAN**

Integrantes:

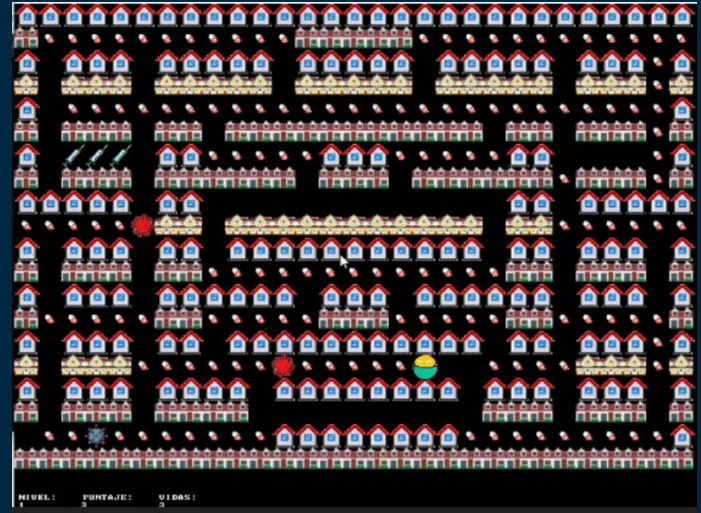
Jheeremy Manuel, Alvarez Astete  
Ronald Romario, Gutierrez Arratia  
Diego Raul, Huanca Rivas  
Josue Gabriel, Sumare Uscca  
Yanira Angie, Suni Quispe

# COVID-MAN

- Covid-Man es un juego interactivo, inspirada en la temática del juego de los 80 's Pacman y basado en el contexto actual es decir en el Covid-19.

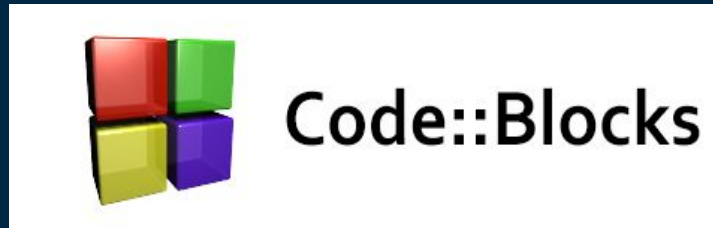
En esta ocasión pacman es un doctor que tiene que obtener una cantidad de puntos para pasar de nivel, este podrá obtener puntos al recolectar pastillas y vacunas contra el covid-19 que se

- encuentran esparcidas por el mapa, además se tiene como enemigo al covid-19 , durante todo el
- juego el doctor deberá protegerse del virus sin tocarlo de lo contrario perderá una vida, hasta
- morir.



# RECURSOS

- Lenguaje de programación C++.
- Code Blocks o Dev C++.
- Librería para programación de juegos Allegro (Atari Low Level Game Routines).



# OBJETIVOS



01

Poner en práctica nuestros conocimientos en el lenguaje C++, y herramientas que nos puedan ayudar a programar.



02

Demostrar la capacidad de abstracción de clases llevándolo a un entorno más interactivo y aplicativo como lo es un videojuego.



03

Familiarizarnos con el uso de interfaces gráficas

# EJECUCION Y EXPLICACION DEL CODIGO DEL VIDEOJUEGO

The background is a dark blue field decorated with various geometric elements. It includes numerous small squares in solid colors (pink, orange, teal) and as thin white outlines. Additionally, there are several thin, vertical white lines of varying lengths scattered across the composition. The word "GRACIAS" is centered in a large, white, sans-serif font.

GRACIAS