Primera entrega: Informática II Proyecto final – Juego Simpsons  
  
Nombres:   
Alejandro Naranjo Naranjo – 1041440121  
Juan Pablo Rivero Garay - 1102808683  
  
1. Selección del capítulo:  
Temporada 11, Capitulo #19 – Mata al cocodrilo y corre.

2. Sinopsis del capitulo:

Homero está estresado porque un test le dice que le quedan muy pocos años de vida. El psicólogo de la Central le recomienda tomarse unas vacaciones en Florida. Allí, Homer mata por accidente al cocodrilo símbolo del estado y la familia huye de la ley.

3. Dinámica del juego por niveles:  
El primer nivel será un personaje de la familia (pueden escoger el personaje) debe capturar (o matar) y llegar al cocodrilo pero el cocodrilo tiene personas que lo defienden y obstáculos (todavía indefinido) ya que es una especie importante a nivel cultural.

El segundo nivel el personaje deberá escapar de las personas, catástrofes naturales o de si mismo y sobrevivir durante un tiempo determinado

4. dinámica de juego general

La familia estará en la ciudad en busca de liberar estrés cazando un cocodrilo sin saber que es patrimonio cultural por lo tanto se enfrentaran a un sinfín de desafíos tratando de sobrevivir a al cocodrilo y a la ley.

4 físicas que se van a implementar:

A **la ley de la gravitación universal**

B movimiento oscilatorio

C parabólico