UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTA DE INGENIERÍA

PROGRAMA DE INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES

SEMESTRE II

**Desafío 3**

**Creación de videojuego en lenguaje C++**

**Propuesta de niveles para Bart vs. Australia**

Asignatura:

Informática II Teoría

Autores:

Oscar Miguel López Peñata

Luis Carlos Romero Cardenas

Tutores:

Anibal Guerra

Augusto Salazar

Medellín, Noviembre de 2024

**PROPUESTAS DE NIVELES**

**Nivel 1: Bart y la broma internacional**

**Descripción.** Bart, en su habitación, decide hacer una broma telefónica a un número al azar en Australia para preguntar si el agua del inodoro gira en sentido contrario. Bart ingresa el número y bromea con el destinatario de la llamada, sin saber que causará grandes problemas.

***Objetivos del jugador***

* Iniciar la broma: Bart debe interactuar con el teléfono para marcar y hacer su broma telefónica. El jugador usa el método interactuarCon(entorno) de Bart.
* Evitar ser descubierto: Bart debe moverse de un lado a otro para no ser visto por Marge mientras está en la llamada, utilizando mover(dx, dy).

***Desafíos***

No dejarse atrapar de Marge (madre de Bart) cuando está ocupando el teléfono.

**Nivel 2: Bienvenida a Australia**

**Descripción.** Bart y su familia llegan a Australia, donde se encuentran con un oficial en el aeropuerto. Este nivel está diseñado para que Bart explore el entorno australiano y se enfrente a las normas y personajes del lugar, presentando objetos y nuevos enemigos.

***Objetivos del Jugador***

* Explorar el entorno: El jugador debe guiar a Bart en la exploración del aeropuerto australiano, usando interactuarCon(entorno) para aprender sobre costumbres locales y recoger objetos como el Boomerang.
* Evadir guardias del aeropuerto: Bart debe evitar los guardias y usar escapar() para evitar ser atrapado si se desvía de las reglas australianas y, además liberar su rana.

***Desafíos***

Aprender Nuevas Normas: No dejarse capturar de los guardas y liberar la rana.

**Nivel 3: La Gran Bota**

**Descripción.** Al llegar al Parlamento, Bart se enfrenta al castigo de la "Gran Bota", una bota gigante con la que planean patearlo como una lección simbólica por su broma telefónica. Bart debe escapar del Parlamento antes de ser alcanzado.

***Objetivos del jugador***

* Escapar de la bota: El jugador debe guiar a Bart en una persecución rápida, usando escapar() y mover(dx, dy) para evadir a los guardias y a la bota gigante.
* Esquivar obstáculos: El entorno está lleno de obstáculos y lugares donde Bart puede esconderse temporalmente.

***Desafíos***

Evadir el Castigo: La bota tiene un movimiento propio y los guardias usan perseguir(objetivo: Bart), por lo que el jugador debe evitar ser capturado o alcanzado.

**Nivel 4: Consulado de Estados Unidos**

**Descripción.** Bart está cerca del consulado, pero el Embajador Australiano y los guardias intentan detenerlo.

***Objetivo***

Llegar a la puerta del consulado sin ser capturado.

***Interacción***

Bart puede esquivar a los guardias usando las pociones de velocidad y recolectando puntos de energía.

***Desafío final***

Evitar a los enemigos en el consulado y tocar la puerta para completar el juego.