Universidad de Antioquia



Informe desarrollo del video juego

Temática videojuego: Alan Turing

Escalante Fonseca Juan David

Murillo Hernández Marcos Jardel

Informática 2

Aníbal José Guerra Soler

Augusto Enrique Salazar Jiménez

Medellín 22/04/2024

**Índice**

1. Historia para desarrollar la idea y temática del juego
2. Descripción de lo que se va a desarrollar
3. Análisis y consideraciones para el desarrollo.
4. Algoritmos implementados.
5. Problemas de desarrollo que se afrontaron.
6. Evolución de la solución y consideraciones para tener en cuenta en la implementación.
7. **Historia para desarrollar la idea y temática del juego**

**Título: Descifrando Enigma**

Escena 1: El desafío

* Alan Turing, un brillante matemático, se enfrenta al desafío de descifrar el código Enigma utilizado por los alemanes.
* Turing es reclutado por el gobierno británico para trabajar en Bletchley Park, el centro de decodificación de mensajes enemigos.
* Turing estudia los mensajes encriptados y busca una solución. Se inspira en las máquinas electromecánicas existentes, pero sabe que necesita algo más avanzado.
* Turing concibe la idea de una máquina automática capaz de realizar cálculos complejos y probar diferentes combinaciones de claves.
* Trabaja incansablemente en el diseño y la construcción de lo que se convertirá en la "Máquina de Turing", precursora de la moderna computadora.

**Título: El Precio del Genio**

*Introducción:*

* Imágenes de Alan Turing celebrado como héroe de guerra, contrastadas con la oscuridad de su persecución posterior.

*Escena 2: La revelación*

* Después de la guerra, Turing es sometido a presiones para mantener en secreto su contribución al esfuerzo de guerra, debido a la naturaleza clasificada de su trabajo.
* Turing es descubierto teniendo relaciones con otro hombre, lo que en ese momento era ilegal en el Reino Unido.
* Es arrestado y procesado por "indecencia grave", enfrentando la castración química como alternativa a la prisión
* La castración química y el escrutinio público afectan profundamente a Turing. Su salud mental y física comienza a deteriorarse.
* En 1954, Alan Turing es encontrado muerto por envenenamiento por cianuro. Se presume que fue un suicidio.
* Su muerte prematura a los 41 años deja un vacío en el mundo de la ciencia y la computación.

1. **Descripción de lo que se va a desarrollar:**

Se va a desarrollar un videojuego que va a contener dos niveles el primer nivel va a ser el señor Alan Turing superando obstáculos y a medida que este este avanzando va a ir recogiendo objetos que estos son partes para poder desarrollar su máquina y haci descifrar el código enigma para poder detener la guerra.

Los saltos y obstáculos haci como objetos que tenga que esquivar el personaje van a tener que comportarse como los movimientos de física.

El segundo nivel va a contener