

DIAPPOSITIVAS PARA PRESENTACIÓN FINAL

EQUIPO 12 (INDIVIDUAL)

LUX-CODE

“EL ÚLTIMO BACKUP”

INTRODUCCIÓN

"EL ÚLTIMO BACKUP" ES UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA , DONDE EL JUGADOR ASUME EL ROL DE GIOBIT, UN TÉCNICO DE CÓDIGO OLVIDADO QUE DEBE DECIDIR EL DESTINO DE LA CIUDAD: BYTECITY, UNA CIUDAD QUE DEPENDE DE UN UN SISTEMA CENTRAL (EL NÚCLEO) CORRUPTO.

COMBINA MECÁNICAS DE PUZZLE Y SHOOTER TÁCTICO CON UNA NARRATIVA RAMIFICADA QUE ENSEÑA PROGRAMACIÓN MIENTRAS CUESTIONA LA ÉTICA TECNOLÓGICA.

3 OBJETIVOS

1. **EDUCAR:** ENSEÑAR CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN (SECUENCIAS, CONDICIONALES, BUCLES) (GAMIFICACIÓN ± EDUCACIÓN)
2. **ENTRETENER:** OFRECER UNA EXPERIENCIA INMERSIVA CON COMBATES RÁPIDOS, DEFENSA ESTRATÉGICA.
3. **REFLEXIONAR:** PLANTEAR DILEMAS MORALES / DE ETICA SOBRE LA DEPENDENCIA TECNOLÓGICA Y EL CONTROL DE LA IA, CON 3 FINALES ALTERNATIVOS QUE IMPACTAN EL DESTINO DE LA CIUDAD.



NVEL 1/4



SECUENCIAS: EL JUGADOR APRENDE A ORDENAR INSTRUCCIONES PARA REPARAR CÓDIGO DAÑADO.

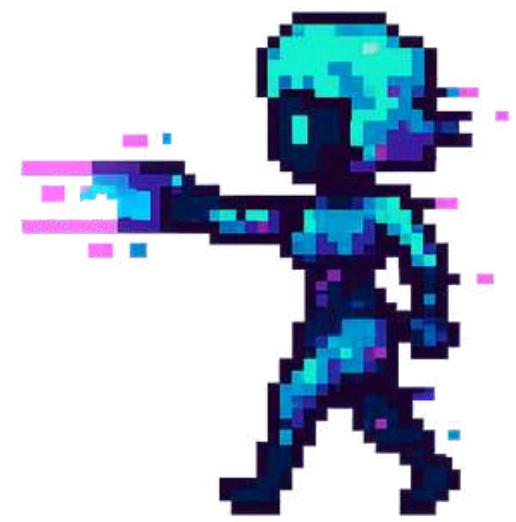
- **REPARAR CÓDIGO CORRUPTO ORDENANDO LÍNEAS.**
- **ENEMIGOS: BUGZ (ERRORES CORRUPTOS) ALIADOS DE NULL.**
- **RECOMPENSA: FRAGMENTO DE ADA LOVELACE.**



NIVEL 2/4

CONDICIONALES: HACKEA ACCESOS USANDO ESTRUCTURAS COMO IF/ELSE (SI/SINO)

- **HACKEAR SISTEMAS DE SEGURIDAD USANDO LÓGICA IF/ELSE.**
- **RIESGO: BLOQUEOS POR DECISIONES INCORRECTAS.**



NIVEL 3/4



BUCLAS: ALTERNA ATAQUE Y DEFENSA PROGRAMADA CONTRA ENEMIGOS

- **COMBATIR OLEADAS DE BUGZ.**



NIVEL 4/4

DECISIÓN FINAL

SE DESBLOQUEA EL ULTIMO BACKUP

- **INTEGRACIÓN FINAL:** RESUELVE UN DILEMA ÉTICO APLICANDO TODO LO APRENDIDO PARA DECIDIR EL DESTINO DE BYTECITY:
- RESTAURAR
- DESTRUIR
- ENTREGAR?



“EL ULTIMO BACKUP”



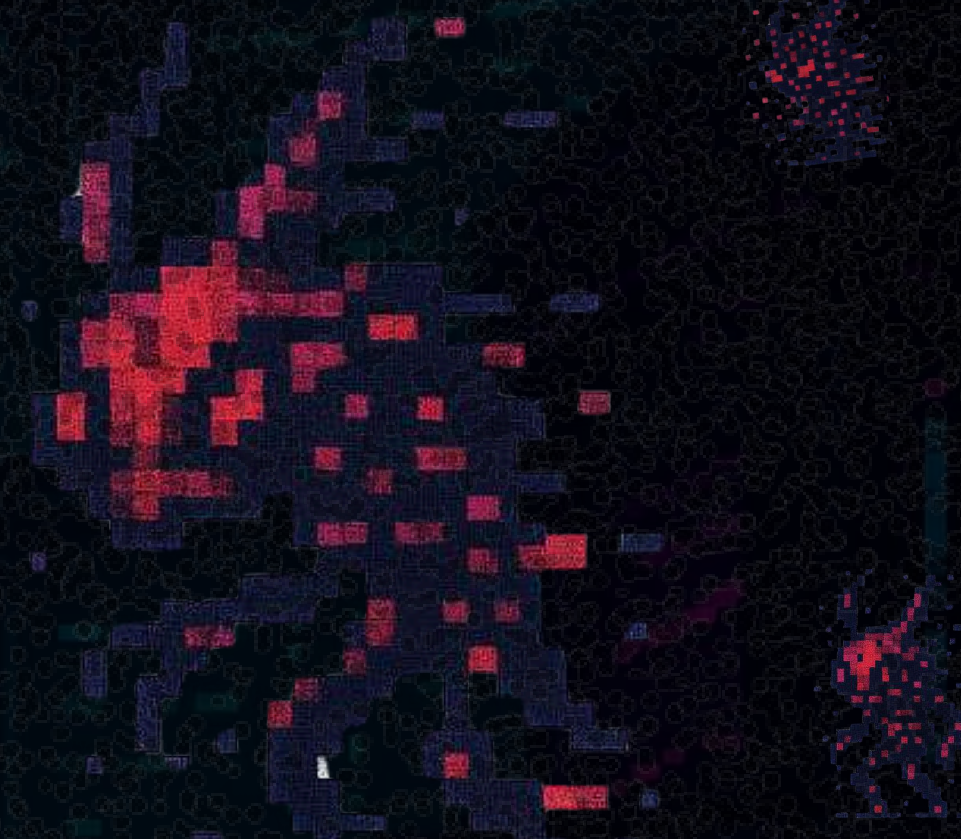


01:23



PLAY

```
1. procesarDatos():  
2. conectarRed():  
3. salidaSistema()
```



JUGÁ

FORMÁ PARTE DE
ESTA HISTORIA

APRENDÉ

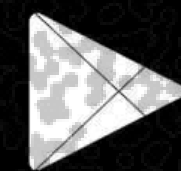
SOBRE PROGRAMACIÓN

DECIDÍ

EL DESTINO
DE LA CIUDAD

DISPONIBLE A PARTIR DEL 18/06/25

PC / ANDROID



Google Play

FIN