### **DOCUMENTACIÓN DEL USO DE LA INGENIERÍA DE PROMPTS**

**Proyecto:** *Entrega urgente de paquetes***Equipo:**   
**Instancia:** primera ronda  
**IA utilizada:** ChatGPT (OpenAI)  
**Versión del modelo:** GPT-4o  
**Finalidad del uso:** Asistencia conceptual, creativa y correctiva

**Prompt 1** **Consulta realizada:**

“Estoy participando en una olimpiada de programación, donde como principal objetivo debo realizar determinados puntos [...] queremos sumar funcionalidades, tal como indica el punto 9.”

**Respuesta**:

“**Modo “visión nocturna”:** Al presionar una tecla, el juego adquiere una tonalidad oscura con estética térmica. Esta modalidad desafía la visibilidad del jugador e incrementa el nivel de dificultad, imitando condiciones reales de conducción en baja visibilidad.

**Power-ups animados:** Se agregaron objetos recolectables (batería, rayo) que otorgan ventajas temporales a UAIBOT, tales como aumento de energía, salto extendido o invulnerabilidad momentánea. Los elementos fueron diseñados visualmente para integrarse con la temática robótica.

**Sistema de niveles dinámicos:** Cada 20 segundos el juego incrementa ligeramente la velocidad del fondo y del obstáculo (el auto), simulando una mayor exigencia conforme UAIBOT se acerca a su destino.

**Frases motivacionales aleatorias:** Durante el recorrido, aparecen mensajes en pantalla que aportan humor y cercanía con el jugador, tales como: “¡Quedan pocos metros!”, “¡Sos más rápido que la red 5G!” o “¡UAIBOT no se rinde!”.

**Narrativa introductoria:** Al inicio del juego se presenta una breve historia animada explicando la misión de UAIBOT, contextualizando el reto dentro de una lógica narrativa coherente y atractiva.”

**Finalidad:**Solicitar ideas creativas y coherentes con la consigna del concurso, para cumplir el punto 9 del reglamento (funcionalidades extra). La IA sugirió propuestas compatibles con el desarrollo base, como power-ups, animaciones de fondo, modo nocturno, sistema de puntuación, entre otros.

**Agregado que implementado:**

**Sistema de niveles:**

Se implementó un sistema de niveles dinámicos que modifica la velocidad de desplazamiento del fondo y del vehículo (auto), generando un aumento progresivo de la dificultad y simulando la sensación de que UAIBOT se aproxima a su destino.

En la versión final, el sistema fue adaptado a un modo de selección manual, permitiendo al jugador elegir entre tres niveles de dificultad mediante las teclas **1, 2 y 3.**

**Implementación técnica:**

* **Niveles de dificultad:**
  + **Nivel 1: Velocidad estándar, pensado para la familiarización con el juego.**
  + **Nivel 2: Incremento moderado en la velocidad del auto y del desplazamiento del fondo, aumentando el desafío.**
  + **Nivel 3: Velocidad alta tanto del auto como del fondo.**

**Sincronización del fondo y el obstáculo:**

La programación del fondo, que originalmente incluía un efecto de desplazamiento continuo para simular movimiento, fue adaptada para sincronizar su velocidad con la del vehículo en cada nivel, manteniendo la coherencia visual y la sensación de velocidad.