

**Departamento de Ciencias de la Computación**

**Carrera de Ing. De Software**

***Grupo:***

***Andrés Pallango.***

***Steven Vargas.***

***Henry Tiamba.***

***David Muñoz.***

***Marcos Suárez.***

***Período: Marzo 2019-Julio 2019***

Contenido

[Rotten Apples 2](#_Toc13166189)

[Introduccion 2](#_Toc13166190)

[Objetivos 2](#_Toc13166191)

[General 2](#_Toc13166192)

[Específicos 2](#_Toc13166193)

[Justificación 2](#_Toc13166194)

[Elementos del juego 3](#_Toc13166195)

[Manzanas rojas 3](#_Toc13166196)

[Manzanas podridas 3](#_Toc13166197)

[Manzanas doradas 3](#_Toc13166198)

[El jugador 3](#_Toc13166199)

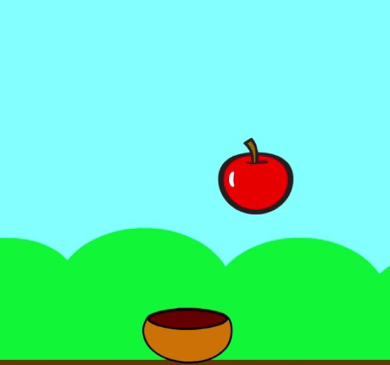
# Rotten Apples

# Introducción

A manera de complemento de los aprendizajes adquiridos durante el periodo académico presente, se nos ha encargado el desarrollo de un videojuego, en cual se aplicarán todos los conocimientos adquiridos durante el semestre.

La dinámica de Rotten Apples (Manzanas Podridas) consiste en recoger la mayor cantidad de manzanas que se puedan en el menor tiempo posible, evitando las manzanas podridas. El jugador comenzara con tres vidas, y perderá dos cada vez que recoja una manzana podrida, así mismo, podrá recoger manzanas doradas las cuales le otorgaran de una vida.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor puntuación en el menor tiempo posible para posicionar al jugador en las posiciones más altas de la tabla de puntuación.



El juego termina en el momento en el que el jugador se queda sin vidas.

# Objetivos

### General

* Desarrollar un juego por medio de la utilización del lenguaje C y sus librerías.

## Específicos

* Desarrollar una versión totalmente funcional del juego.
* Conseguir experiencia trabajando en grupo con diferentes tipos de personas.
* Aplicar todos los conocimientos adquiridos durante los tres parciales cursados en fundamentos de programación.

## Justificación

**¿Por qué hacer Rotten Apples?**

Se eligió este juego, debido a que el funcionamiento nos brindaría la posibilidad de implementar todos los temas vistos durante el semestre en el curso de fundamentos de programación. Así mismo, el juego resulto divertido de hacer, lo cual motivó en mayor medida al equipo de trabajo para que su desarrollo sea de calidad.

El tema de una manzana se eligió para incentivar la alimentación saludable, mediante la fruta ícono de la salud, que es la manzana.

## Elementos del juego

### Manzanas rojas

Son las manzanas más comunes y las que le dan puntos al jugador en el momento en el que las recoja.

### Manzanas podridas

Son las que le quitan dos vidas al jugador en el momento de ser recogidas.

### Manzanas doradas

Son las que le proporcionan una vida al jugador en el momento de ser recogidas.

### El jugador

El que recoge las manzanas.



