

Proyecto Final: Idea Final

Informatica II

Daniela Andrea Gallego Díaz
Manuela Gutiérrez Rodríguez

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Septiembre de 2021

Índice

1. Idea Final: The Master Key	2
1.1. Menú principal	2
1.2. Escenario	3
1.3. Personaje principal	4
1.4. Los enemigos	5
1.5. La llave	6

1. Idea Final: The Master Key

El juego consiste en un personaje que se desplaza a través de un laberinto mientras debe enfrentarse a sus enemigos, cuando derrote al indicado encontrará la llave maestra para abrir una puerta y subir de nivel.

1.1. Menú principal

En este se encontrará la opción de introducir un nombre de usuario, además de elegir entre las 3 opciones de niveles disponibles (fácil, intermedio, difícil).

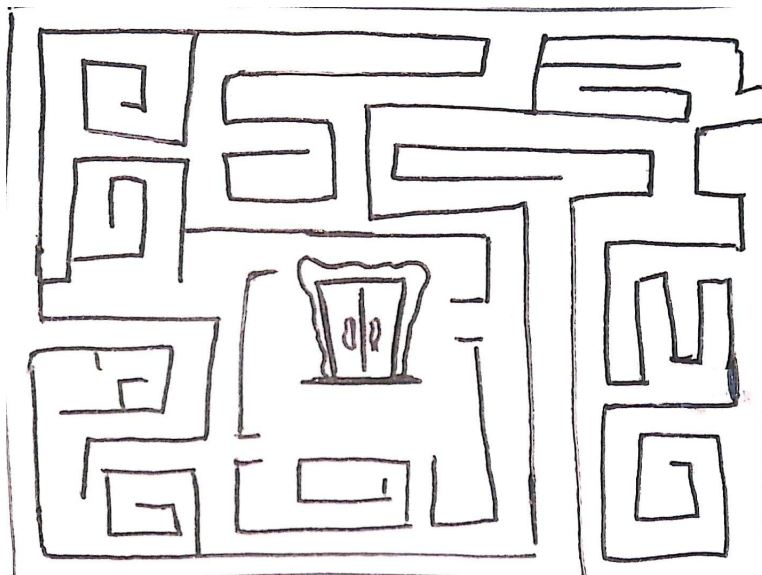
Nota: al finalizar cada nivel se le preguntará al usuario si desea continuar el siguiente nivel (en el caso del nivel fácil e intermedio) o si desea salir al menú de inicio.



1.2. Escenario

Estará compuesto de laberintos que cambiarán de dificultad en cada nivel, al final de cada laberinto se encontrará con la puerta, si logra abrirla pasará al siguiente nivel.

- Nivel fácil: compuesto por un laberinto relativamente sencillo de realizar, dos enemigos a los cuales el personaje principal se debe enfrentar y una puerta de fácil acceso.
- Nivel intermedio: compuesto por un laberinto de mayor nivel, con caminos sin salidas y tres enemigos con mayor dificultad de asesinar, acceder a la puerta es un poco más complicado.
- Nivel difícil: compuesto por un mega laberinto, con diversos caminos sin salida y solo dos caminos posibles, los cuatro enemigos además de ser más complicados de asesinar incluirán la posibilidad de perseguir al personaje, la puerta tiene un acceso difícil.



CS Scanned with CamScanner

1.3. Personaje principal

Nuestro protagonista es Robin Hood, él deberá enfrentarse a cada enemigo para encontrar la llave, para ello deberá utilizar sus flechas e infringir daño a los contrincantes hasta asesinarlos, además de lograr pasar el laberinto y encontrar la puerta.



1.4. Los enemigos

Cada enemigo será más resistente a las flechas de Robin al subir de nivel, por lo que será más difícil derribarlos. Uno de ellos tiene en su poder la llave maestra y hará lo posible para no dejar que Robin se la lleve. Los enemigos aumentan cuando se sube de nivel, lo que hace más difícil la misión de conseguir la llave.



1.5. La llave

esta llave maestra aparecerá únicamente cuando se haya matado al enemigo indicado, por lo que el personaje debe asesinar a la cantidad de monstruos necesarios para acceder a esta, la puerta de salida no se abre a no ser que el jugador principal porte la llave.

