

```
String estado;  
String[] r = new String[2];  
char[] k = new char [5];  
PFont miFuente;  
PFont Fuente;  
int mov;  
PImage[] f= new PImage[11];
```

```
float x= 200;  
float y= 300;  
float t= 60;
```

```
void setup(){  
  size (600, 400);  
  textSize(20);  
  textAlign (CENTER, CENTER) ;  
  fill(0);  
  noStroke();  
  estado= "inicio";  
  miFuente= loadFont("ShowcardGothic-Reg-20.vlw");  
  Fuente=loadFont("Algerian-20.vlw");
```

```
  r[0]= "continuar";  
  r[1]= "derecha";
```

```
  k [0]= ENTER;  
  k [1]= RIGHT;  
  k [2]= LEFT;  
  k [3]= UP;  
  k [4]= DOWN;
```

```
f[0] = loadImage("ratatour.png");
f[1] = loadImage ("ratadomestica.jpg");
f[2] = loadImage("alcantarilla.jpg");
f[3] = loadImage ("alcantarillaluz.jpg");
f[4] = loadImage("ratubo.jpg");
f[5] = loadImage("ratamigos.jpg");
f[6] = loadImage("alcantarilla2.jpg");
f[7] = loadImage("choque.jpg");
f[8] = loadImage("gameover2.jpg");
f[9] = loadImage("creditos.jpg");
f[10] = loadImage("ratita.png");
noCursor();
}
void draw(){
```

```
if ( estado.equals("inicio") ) {
fill(255);
image(f[0], 0, 0, 600, 400);
noStroke();
textFont (miFuente, 16);
fill(255);
text ("(Presione la barra espaciadora)", width/2, 100);
```

```
} else if ( estado.equals("introduccion") ){
fill(255);
image(f[1], 0,0, 600,400);
noStroke();
```

```
textFont (miFuente, 20);  
fill(0);  
text("INTRODUCCIÔN", width/2, 70);  
text("Eres una rata domestica", width/2, 130);  
text(" perdida entre las alcantarillas.", width/2, 180);  
text("Utiliza las flechas del teclado y encuentra ", width/2, 230);  
text("la manera de volver a casa", width/2,280);  
text ("(Presione aqui para comenzar)", width/2, 330);  
  
}
```

```
if (estado.equals("alcantarilla1")){  
fill (255);  
image(f[2], 0,0, 600,400);  
noStroke ();  
textFont (miFuente, 20);  
fill(0);  
text(r[1], 500, 300);  
text("izquierda", 115, 270);  
text("Elige un camino", width/2, 340);  
  
} else if (estado.equals("alcantarilla1A")){  
fill (255);  
image (f[3], 0,0,600,400);  
noStroke ();  
textFont(miFuente, 20);  
fill(0);  
text(r[0], 260, 160);  
text("volver", 220, 330);
```

```
} else if (estado.equals("alcantarilla1B")){  
    fill(255);  
    image (f[6], 0, 0, 600, 400);  
    noStroke();  
    textFont (miFuente, 20);  
    fill(0);  
    text(r[1], 500, 300);  
    text(r[0], 140, 200);  
  
    } else if (estado.equals("salida")){  
        fill (255);  
        image (f[4],0,0,600,400);  
        noStroke();  
        textFont (miFuente, 20);  
        fill(0);  
        text("¡has logrado salir de los tuneles subterranos!", width/2, 340);  
  
        } else if (estado.equals ("amigos")){  
            fill (255);  
            image (f[5],0,0,600,400);  
            noStroke();  
            textFont (miFuente, 15);  
            fill(0);  
            text("no encontraste la salida, ¡pero hiciste nuevos amigos!", width/2, 130);  
  
            } else if (estado.equals ("rip")){  
                fill(255);  
                image (f[7],0,0,600,400);  
                noStroke();  
                textFont (miFuente, 20);
```

```
fill(0);

text("encontraste una salida,", width/2, 360);

text("pero eres arrollado por un auto a toda velocidad", width/2, 380);

}

else if (estado.equals("gameover")){

tint(255);

image (f[8],0,0,600,400);

noStroke();

}

else if (estado.equals("creditos")){

tint(255);

image(f[9],0,0,600,400);

noStroke();

textSize(20);

textFont(Fuente);

fill(255);

text("¡THANK YOU FOR PLAYING!", width/2, -400+mov);

text("GAME DIRECTOR", 400, -1000+mov);

text("GAME DESIGN", 400, -1700+mov);

text("GAME COMPOSER", 400, -2400+mov);

text("DISTRIBUTED BY", 400, -3100+mov);

text("DEVELOPED BY", 400,-3800+mov);

textSize(20);

textFont(miFuente);

fill(255);

text("Natalia Duckardt", 400, -900+mov);

text("Lucio Yaber", 400, -1600+mov);

text("Iván Hardoy", 400, -2300+mov);
```

```
text("KONATI", 400, -3000+mov);
text("Emi Studios", 400, -3700+mov);
mov+=5;

}

{
    image(f[10], mouseX,mouseY, 60,40);}}

void keyPressed() {
    if ( estado.equals("inicio") ) {
        if ( key == ' ' ) {
            estado = "introduccion";
        }

    }

    if ( estado.equals("amigos") || estado.equals("rip") ) {
        if ( keyCode == k[0] ) {
            estado = "gameover";
        }
    }

    if (estado.equals("alcantarilla1")){
        if (keyCode==k[1]){
            estado="alcantarilla1A";
        }

        if (keyCode==k[2]){
            estado="alcantarilla1B";
        }
    }

    if(estado.equals("alcantarilla1A")){
```

```
if (keyCode==k[3]){
estado="salida";
}
if (keyCode==k [4]){
estado="alcantarilla1";

}
}
if(estado.equals("alcantarilla1B")){
if (keyCode==k[1]){
estado="amigos";
}

}
if(estado.equals("alcantarilla1B")){
if (keyCode==k [3]){
estado="rip";
}
}
if (estado.equals("salida")){
if(keyCode==k[0]){
estado="creditos";
}
}
if (estado.equals("creditos")){
if(keyCode== ' '){
estado="inicio";
}
}
}
```

```
void mousePressed() {

    if (estado.equals("introduccion")){
        if ( mouseX > x && mouseX < y && mouseY > y && mouseY < y+x ){
            estado= "alcantarilla1";
        }

    }

    if (estado.equals("gameover")){
        if ( mouseX > x && mouseX < y && mouseY > y+10 && mouseY < y+10+x ){
            estado= "alcantarilla1";

        }
    }

    if (estado.equals("gameover")){
        if ( mouseX > x+t && mouseX < y+t && mouseY > y+10 && mouseY < y+10+x ){
            estado= "inicio" ;}
        }}
}
```