**Estructura de datos de minijuego de Pesca**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetos** | **Propiedades** |
| Bote | Es el jugador. Puede moverse en dirección horizontal. Puede activar el poder del anzuelo para atrapar peces. No tiene detección de colisiones. |
| Peces | Spawnean en uno de los laterales del nivel y se desplazan en línea recta hasta el otro. No detectan colisiones entre ellos. Aparecen con un tamaño, sprite y velocidad aleatorias. Interactúan con el anzuelo una vez. Cuando chocan, desaparecen y generan una *acumulación* de puntaje. |
| Monedas (criptofishes) | Todavía no han sido implementadas. |
| Lobo marino | Todavía no ha sido implementado. |
| Obstáculo (roca) | Spawnean en uno de los laterales del nivel y se desplazan en línea recta hasta el otro. No detectan colisiones entre ellos. Aparecen con un tamaño, sprite y velocidad aleatorias. Interactúan con el anzuelo una vez. Cuando chocan, desaparecen y generan una *penalización* de puntaje. |
| Anzuelo | Es generado por acción del jugador. Se genera a la altura del bote y cae en forma vertical hasta salir de pantalla. Si colisiona contra un pez, se desactiva y desaparece. Tiene un tiempo de regeneración en el que no puede ser generado por el jugador. |

Modo de juego:

Acumulación de puntaje en tiempo:

El jugador debe acumular un puntaje X en un tiempo Y determinado. Si no logra acumularlo, pierde. Si lo logra, se desbloquea el siguiente nivel y se muestra el mensaje congratulatorio.

Pesca de especie específica:

El jugador debe pescar una cantidad X peces de una o varias especies previamente comunicados al jugador. No hay límite de tiempo. Cuando captura la cantidad solicitada, gana. Si el anzuelo pesca a otro tipo de pez, o choca con un obstáculo, cuenta como un fallo. El jugador dispone de una cantidad Y de fallos, definida de acuerdo al tipo de dificultado. Si sobrepasa la cantidad de fallos definida, el jugador pierde el juego.