

Preinforme Parcial **Estructura de Datos**

Nombre del Proyecto:

Hungry Monkey

Integrantes:

- Silvera, Claudia
- Ritacco, Dario

Resumen del Juego:

El proyecto a desarrollar consistirá en un juego de habilidad, en el cual el jugador deberá manipular al personaje protagonista y hacerlo alimentarse de la fruta que caiga desde los arboles. Al llegar al puntaje que se indica como objetivo, se pasará de nivel.

Características y Reglas del Juego:

El personaje protagonista, será un mono que deberá ser manipulado a través del teclado y se moverá únicamente de izquierda a derecha.

El objetivo del juego será hacer que el mono se coma todas las bananas posibles hasta llegar al puntaje que se fija como objetivo.

El juego se dará por perdido si se escapan 3 bananas o si se come una bomba.

Habrán disponibles dos niveles, y se pasará al segundo nivel, si se logran comer la cantidad de bananas fijadas por objetivo. En el segundo nivel, se aumentará la dificultad y el objetivo será mayor. Al superarlo, se terminará el juego.

Esquema Visual del Juego:

