

REQUERIMIENTOS

- 1) Todos los elementos, jugador, enemigos, artículos, etc. deben implementar sprites. (15%). Deben ser bien implementados, de lo contrario 0%.
- 2) Tres modificadores de juego, al menos uno que perjudique al jugador (15%). Deben ser diferenciables, y bien implementados, de lo contrario 0%.
- 3) Mapa de al menos 2000 px de ancho y 900 px de alto, para juegos en vertical/horizontal, de lo contrario 1200 px de alto por 1200 px de alto. (10%)
- 4) Debe tener mapa precargado (20%) y consistente con la carga, de lo contrario 0%. Si no se cumple punto 3, este punto valor 0% y viceversa.
- 5) Implementar 2 tipos de enemigos, claramente diferenciables en apariencia y comportamiento. (10%)
- 6) Debe implementarse al menos dos generadores de enemigos (10%), debe ser posible destruirlo.
- 7) Control del juego apropiado, música, efectos de sonido, velocidad del juego, fin de juego y pausa. (20%)

DATOS DEL JUEGO

- NOMBRE: Sample text
- CATEGORÍA: Plataforma
- DESCRIPCIÓN: Santiago y/o Valentina están tratando de crear el mejor juego de plataformas, pero no se les ocurre como ni donde empezar, por lo cual deberán recolectar las partes necesarias para crear un videojuego de alta calidad.

El jugador tienen 6 minutos (posible modificación) para pasar el nivel, antes de que llegue el profesor y le ponga 0.

- JUGADOR: Santiago y/o Valentina

-
- ENEMIGOS:
 - PEREZA: Lanza un rayo de sueño (Z Z Z) que adormece al jugador, reduciendo su velocidad, y su vida si es alcanzado por este rayo. Este enemigo está estático en el suelo, lleno de melancolía, y solo ataca si el jugador está dentro de su rango.
 - Apariencia: un gato tirado en el suelo viendo una serie en un portátil con cara de melancolía

- LA MAMÁ: La mamá te lanza rayos de órdenes para que hagas los quehaceres de la casa en lugar de “andar perdiendo el tiempo”. Estos rayos Provocan que reduzca la vida del jugador, y que el jugador se quede quieto por 2 segundos enojado por las órdenes de su mamá.
 - GENERADORES DE ENEMIGOS:
 - CAMA: Cama que genera distintos enemigos de tipo pereza.
 - SILLON: Sillon que genera distintos enemigos de tipo pereza.
-

- ARTÍCULOS/OBJETOS:
 - INVITACIÓN: Un mensaje de invitación para salir a cine, objeto que reducirá el tiempo del jugador en X segundos.
 - CAFÉ: Una bebida que aumenta la velocidad de movimiento del jugador por X segundos, y recupera cierta cantidad de vida.
 - LIBRO: El plot del juego, objeto que debe tomar el jugador, representa una increíble trama para un videojuego.
 - AUDÍFONOS: La música del juego, objeto que debe tomar el jugador, representa una banda musical increíblemente épica para el videojuego.
 - LOGO PHOTOSHOP: Diseño, objeto que debe tomar el jugador, representa el diseño y los sprites para el videojuego.
 - LOGO PYTHON: Programación, objeto que debe tomar el jugador, representa la programación para el videojuego.
-

- MODIFICADORES DE JUEGO:
 1. El rayo de la pereza
 2. Los gritos de la mamá
 3. La invitación para cine
 4. el café
-

- VENTANAS:
 - MENÚ PRINCIPAL
 - 3 opciones para el menú
 - jugar
 - instrucciones
 - salir
 - INSTRUCCIONES
 - Explica con dibujitos los controles
 - VENTANAS DE INTRODUCCIÓN
 - 1ra: Explica la trama: Santiago y/o Valentina tienen que realizar un videojuego para el profesor, pero no tienen ni idea de como empezar
 - 2da: Explica el rol del jugador: Debes ayudarlos a realizar el videojuegos recolectando las partes para crearlo: La trama, La música, El diseño, La programación.
 - 3ra: Advertencias: Tienes X segundos para recolectar los objetos, o el profe te pondrá 0.

- NIVEL
 - Mapa: Un mapa horizontal que se mueve conforme al usuario, el mapa representa la casa.
 - Plataformas: Distintas plataformas situadas a lo largo del mapa para hacer más entretenido el gameplay. Tienen diseños de librerías, mesas.
 - Suelo: Diseño en madera del suelo por el cual se moverá el jugador.
 - Generador de enemigos: Camas y sillones de los cuales saldrán enemigos de tipo pereza.
 - Enemigos: Enemigos de tipo pereza y mamás.
 - Jugador: Santiago o Valentina
 - Fin del nivel: El jugador llegará con los 4 objetos hasta el pc.
 - PAUSA
 - Opción de reanudar juego
 - Opción de menú principal
 - FIN DEL JUEGO
 - El profesor comentándole al jugador que debe mejorar más el juego.
 - Condición: el jugador debe llegar a la meta con los objetos, en caso contrario el evento de fin de juego no se activa.
-