**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

**Justificación:**

La idea del juego es escapar de un escenario de la época medieval, utilizaremos programación orientada a objetos para crear el personaje, STL para reutilizar código y agilizar la metodología del proceso, fórmulas físicas para poner obstáculos al ambiente.

**Motivación**:

Desde que realizamos la práctica del Pacman quedamos motivadas para la hacer el videojuego, ver como los personajes cobran vida, crear objetos que interactúen con el personaje principalmente con coaliciones y los efectos que causa en el juego ya sea impidiendo el libre desplazamiento del personaje, ver como el código se convierte a interfaz gráfica y que funcione es algo satisfactorio, avanzar en ese proceso es importante para nuestro aprendizaje.

**Desafíos a afrontar**:

El manejo de las listas para la creación de los objetos con los que coaliciona el personaje , algo que no pudimos conseguir en la práctica 5, crear la opción de multijugador, utilizar la física correctamente, leer y guardar archivos de información, también será necesario darle un comportamiento-características específicas a los objetos que harán parte del juego, el uso de un timer para controlar la dificultad del juego, un manual de controles que permita al usuario entender el funcionamiento del juego, el correcto uso de los sprites y el manejo de las diferentes escenas que va a tener el videojuego.

**Descripción:**

Básicamente nuestro juego será de escape, si es multijugador será de estrategia, el ambiente será un castillo medieval, habrá paredes de madera, pasadizos por los que el personaje se podrá tele transportar, objetos que le pondrán dificultad al jugador y con los que podrá interactuar, el jugador debe recoger todas las llaves que estarán escondidas dentro de los diferentes escenarios , así mismo sus vidas pueden disminuir cuando los enemigos lo ataquen, debe obtener todas las llaves para así poder abrir la puerta principal y ganar el juego.

**Saray Valentina Cubillos**

**Sara Valentina Agudelo**