PROYECTO FINAL

INFORMATICA II

ALFONSO DIAZ LINA YOJANA  
RINCON SALDARRIAGA SEBASTIAN

GUERRA ANIBAL JOSE

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

2024-2

**MOMENTO I**

1. **Selección de capitulo:**  
   CAPITULO: 11 (EL MOUNSTRO DE FRANKENSTEIN)   
   TEMPORADA: 35
2. **Creación del repositorio:**  
   REPOSITORIO: Proyecto\_Final
3. **Descripción:**  
   En este episodio, Homero y Bart participan en un evento de juegos de feria organizado en Springfield. La historia comienza con un concurso de pesca, donde Homero, decidido a ganar a toda costa, se siente presionado por la competencia. Bart, queriendo ayudar a su padre a conseguir la victoria, le sugiere varias trampas ingeniosas. Juntos, logran burlar las reglas del juego, lo que resulta en una victoria sorprendente para Homero. A medida que avanza el episodio, Homero y Bart continúan usando tácticas deshonestas en otros juegos, disfrutando de sus triunfos momentáneos. Sin embargo, las trampas comienzan a acumularse y las consecuencias se vuelven evidentes, generando tensión y conflictos con otros competidores y entre ellos mismos. La relación entre padre e hijo se pone a prueba, ya que Homero se ve atrapado entre el deseo de ganar y la importancia de enseñar a Bart sobre la honestidad y el juego limpio. Al final, después de enfrentar las repercusiones de sus acciones, ambos reflexionan sobre la verdadera esencia de la competencia y la diversión.

**Dinámica del Juego:**El juego está estructurado en tres niveles, cada uno inspirado en las travesuras del episodio:

**Nivel 1: "Pegar las Tizas":** En este primer nivel, los jugadores deben juntar dos piezas de tiza. Los jugadores deben hacer clic en el momento justo para unir las tizas, mientras las manos de Skinner se mueven constantemente. La dificultad radica en sincronizar el clic para que ambas piezas queden juntas. A medida que logra unir las tizas, suma puntos; sin embargo, si las tizas se separan o caen al suelo, perderá vida.

**Nivel 2: "Limpiar el Desastre de Lisa":** En este nivel, los jugadores asumen el papel de Lisa, quien ha dejado un desastre al caminar con los pies sucios después de que Marge estaba trapeando. Los jugadores deben limpiar las huellas y manchas que Lisa ha dejado en el suelo. Cada mancha limpiada suma puntos, deben logran completar el nivel antes de que se acabe el tiempo.

**Nivel 3: "Homero y el Plato Encholado":** En el nivel final, los jugadores controlan a Homero, quien debe encholar un plato en una cesta. Los jugadores deben calcular el ángulo y la fuerza del lanzamiento para que el plato caiga en la cesta. Cada plato bien entregado suma puntos, y si logran completar el nivel con éxito, se desbloquea una escena cómica adicional donde Homero celebra su triunfo.

1. **Concepción de niveles del juego:**1. Los jugadores deben juntar dos piezas de tiza haciendo clic en el momento justo. Las manos de Skinner se mueven constantemente, creando un desafío de sincronización.

**Física:** Movimiento Rectilíneo Uniformemente Acelerado (MRUA).  
2. Los jugadores controlan a Lisa, limpiando huellas y manchas dejadas por ella al caminar con los pies sucios.  
**Física:** Movimiento acelerado.  
3. Los jugadores controlan a Homero, quien debe encholar un plato en una cesta, calculando el ángulo y la fuerza del lanzamiento.  
**Física:** Movimiento parabólico.