



**Facultad Regional de Villa María**

Paradigmas de Programación - Ingeniería en Sistemas de Información

**Docentes:**

Demicheri Soledad

Cassani Matías

**Integrantes:**

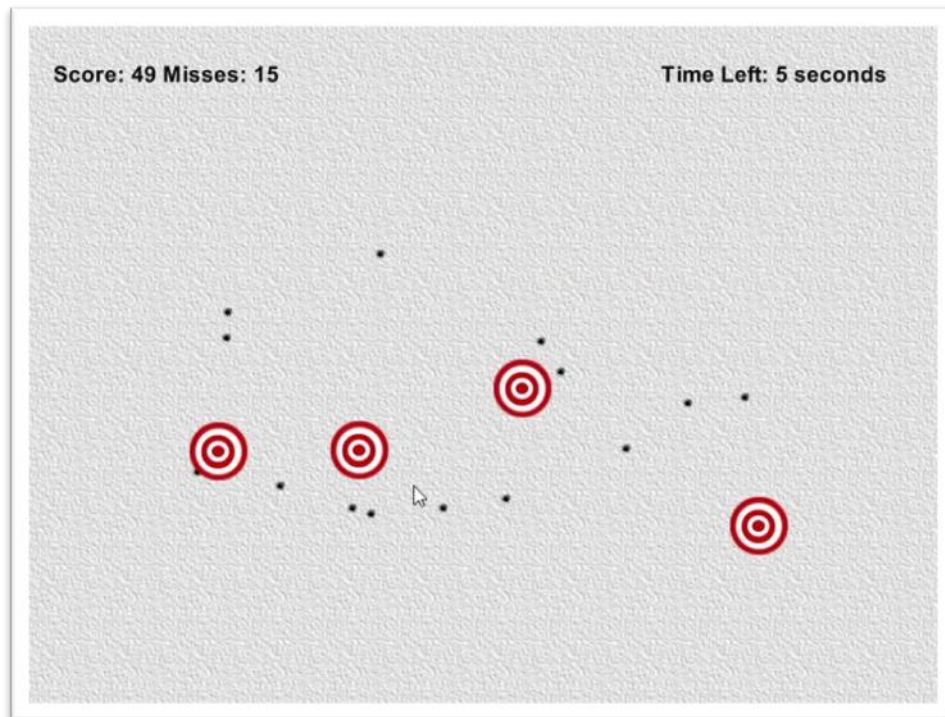
Correa, Valentín - [correavale2004@gmail.com](mailto:correavale2004@gmail.com)

Gómez Ferrero, Andrés - [andresgf925@gmail.com](mailto:andresgf925@gmail.com)

Letona, Mateo - [mateolet883@gmail.com](mailto:mateolet883@gmail.com)

**Fecha de entrega:** 25/08/2024

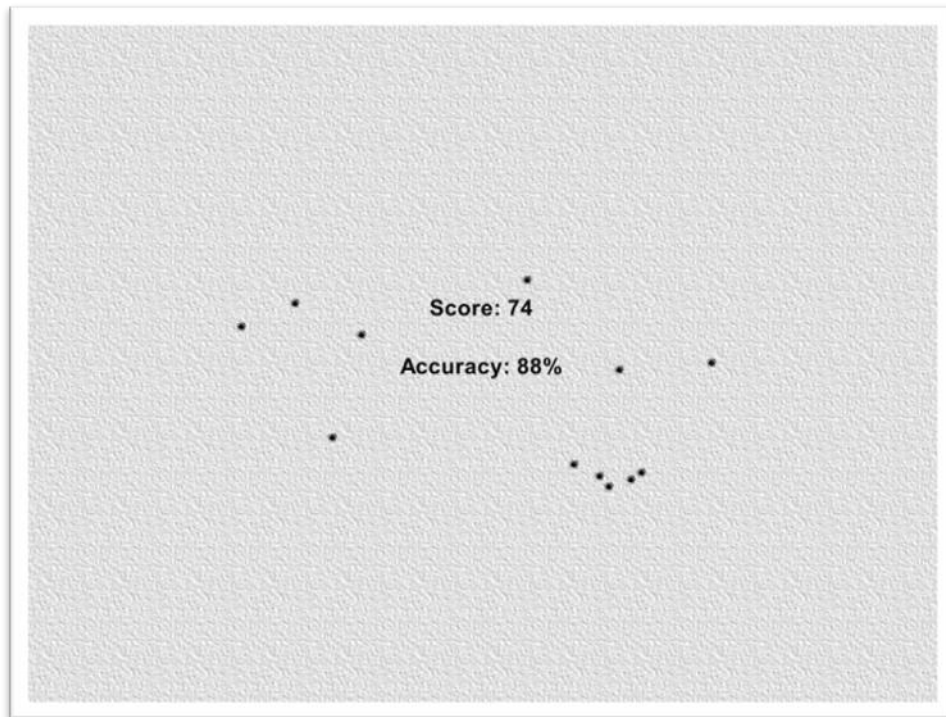
**Año de Cursado:** 2024



**S'kavook** es un juego de puntería y reflejos que diseñamos inspirándonos en el reconocido entrenador de precisión “[Kovaak's](#)”. Fue desarrollado en [Greenfoot](#) utilizando los conceptos aprendidos en clase, combinando principios básicos de Programación Orientada a Objetos (POO).

A través de este proyecto, se aplicaron conceptos fundamentales como la **herencia, encapsulación y polimorfismo** para estructurar y organizar el código de manera eficiente, permitiendo la creación de un juego interactivo y funcional.

El objetivo del juego es hacer clic en los objetivos (representados por dianas rojas) que aparecen en la pantalla antes de que se teletransporten. Si el jugador falla al intentar acertar un objetivo, se dejará una marca visible en la pantalla para indicar el error. Además, el porcentaje de precisión del jugador se reducirá en función de los fallos acumulados, y este porcentaje será mostrado al final del juego.



Este mecanismo no solo incrementa la dificultad, sino que también proporciona retroalimentación visual y cuantitativa, incentivando al jugador a mejorar su puntería y concentración.

Puede acceder al código fuente completo del proyecto desde el siguiente enlace de Google Drive - [Código fuente](#).

También puedes visualizar una demo del juego en acción desde el siguiente enlace a un vídeo de Youtube - [Demo](#)