

PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO: PRIMERA ACTIVIDAD

Humberto Carrillo Gómez: A01377246

Para la entrega final, planeo programar un videojuego de plataforma similar a Mario Bros.

El objetivo de este juego será cruzar un bosque dentro de cierto límite de tiempo y obtener la mayor puntuación posible. Dentro de este bosque habrá varios enemigos y minijuegos secundarios, cada uno de estos elementos afectará la puntuación del jugador, por ejemplo: Si el jugador es golpeado por un enemigo entonces perderá hp, si pierde demasiado hp, entonces morirá y deberá comenzar desde 0. Al final del nivel su puntuación será menor ya que al hp inicial se le restará el hp final y este valor se tomará en cuenta para la puntuación final. Refiriéndonos a los minijuegos, mientras mejor sea el desempeño del jugador en un minijuego, mayor será su puntuación final.

El personaje principal y los enemigos aún no están definidos ya que planeo crearlos pixel por pixel, mientras esto sucede, utilizaré a link del videojuego de The Legend of zelda como mi personaje principal. En cuanto a los enemigos, también planeo crearlos, pero mientras tanto utilizaré una araña como el enemigo.



Personaje principal (Provisional)



Fondo



Possible enemigo