

Integración de librería para GUI

Videojuegos II

Skyscrapers

Nerea Castellanos Rodríguez
Catherine Castrillo González
Sandra Fraile Infante
Stoycho Ivanov Atanasov
Julia Martínez Valera
Gaspar Rodríguez Valero

Hemos creado un proyecto aparte para poder mostrar las pantallas de los menús con SFML ya que en nuestro proyecto estamos utilizando Irrlicht y la parte gráfica no es compatible con SFML.

Hemos creado tres pantallas diferentes:

1. Menú principal: En el que se encuentran los botones de Nueva partida, Cargar partida, Opciones, Créditos y Salir.
2. Cargar partida: Se muestran las tres imágenes de 3 diferentes partidas guardadas.
3. Menú de ajustes: Se encuentran los botones de Controles, Sonido y Pantallas.

Al ejecutar el programa, se abre el menú principal, al que está asignada la tecla "1". Si pulsas la tecla "2", se puede ver la pantalla de Cargar partida y en la tecla "3" se encuentra el menú de ajustes.