Steel Soldiers

Víctor Manuel Jiménez - Adrián Cuervo González

DESCRIPCION

PERSONAJES PRINCIPALES

El juego Steel Soldiers trata de uno o dos soldados que luchan por proteger su territorio el cual esta invadido, tratando de llegar hasta la base enemiga y destruirla, antes de llegar a la base el/los soldados deben de pasar por una zona de guerra en las cuales se encontraran con soldados enemigos que lo atacaran, también se cruzara con torres enemigas con vigías y armas estáticas, y cada cierto tiempo vuelan naves de vigilancia las cuales lo pueden atacar.

A medida que el/los soldados avanzan en la zona pueden lanzar granadas , nuestro/s personaje/s principal/es pueden ser heridos por las bombas, golpes y las balas, lo cual se notará en una barra que simboliza la vida, agregado a eso tendrán un total de tres vidas, y a lo largo de la zona encontrara monedas de recompensa que le aumentara el puntaje, además el/los personaje/s principales pueden encontrar y recoger botiquines los cuales le aumentaran ¼ de la barra de vida, en caso que la barra este llena, se le aumentara una vida.

ENEMIGOS

El juego tendrá cuatro tipos de enemigos diferentes los cuales se dividen en:

* Soldados enemigos: estos son soldados que seguirán y atacarán a nuestro/s personaje/s.
* Cañones: estos tipos de enemigos estarán a lo largo de nuestra zona y estarán estáticos, disparan parabólicamente con dirección a nuestro personaje.
* Aviones Enemigos: estos aparecerán repentinamente y atacarán soltando bombas repetidamente a lo largo de la escena
* Enemigo Final: Este soldado es más poderoso y difícil que los soldados normales, y este enemigo puede lanzar golpes además de disparos.

MOTIVACION

Queremos hacer nuestra propia versión de algunos juegos que marcaron nuestra infancia llamados Heli Attack y Metal Soldier, este juego traerá una combinación de ambos con la idea de lograr un juego diferente ambientado en las misiones que tendría un soldado o dos (en el caso de multijugador), este proyecto sería un reto para nosotros y queremos enfrentarlo y realizarlo lo más completo posible y tener la satisfacción de haber creado algo que fue parte de nosotros.

OBJETIVOS

* Ampliar nuestros conocimientos en el lenguaje C++.
* Mejorar el manejo de la interfaz gráfica en Qt Creator.
* Avanzar en la implementación y definición de POO.
* Aprender a implementar las clases y ecuaciones necesarias para la realización del juego.
* Desarrollar una destreza y fluidez en el proceso del proyecto.

METODOLOGIA

Iniciaremos con la creación de los objetos y las clases asignándoles sus parámetros y funciones para ir modelando los personajes y ambientar la escena, posteriormente se hará los ajustes y pruebas para poder evolucionar e irle dando forma y coherencia al juego. Repartiremos el trabajo entre ambos con el fin de avanzar desde puntos diferentes para después implementarlos, y en caso de estancarnos en alguna parte nos apoyaremos para continuar con el proceso