

José Alejandro Enríquez Marroquin

# Metroval

## Documentación

---



---

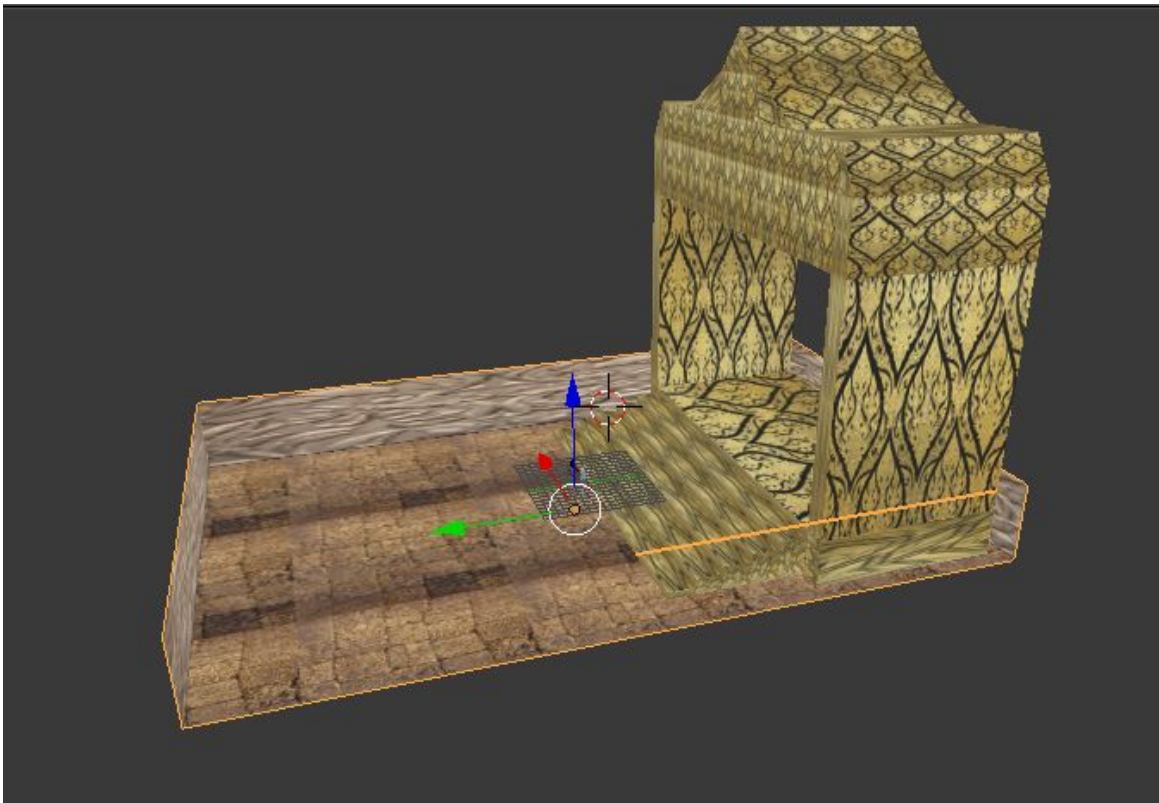
# Manual técnico

## Escenarios

### El dojo maestro

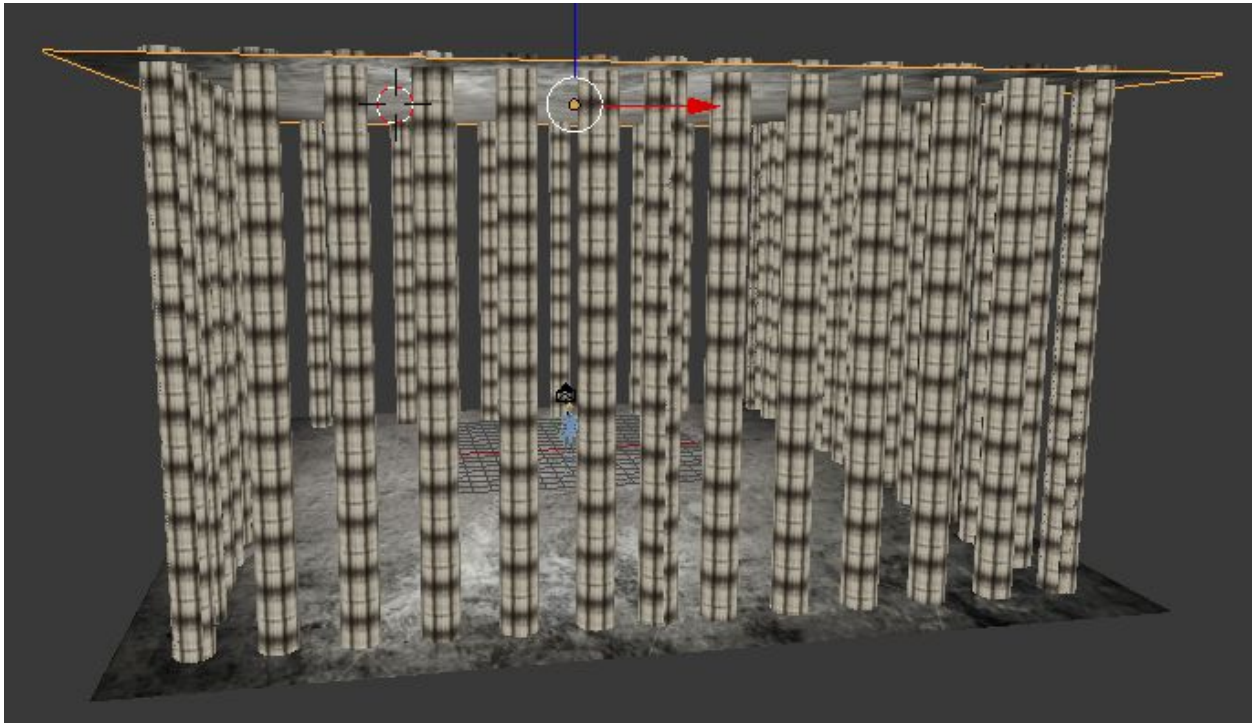


### El templo sagrado



---

## La jaula mortal



---

## Scripts para las diferentes implementaciones dentro del juego:

Gamelogic.py

---

```
import bge
from bge.events import *
from bge.logic import
KX_INPUT_JUST_RELEASED, KX_INPUT_JUST_ACTIVATED, KX_INPUT_ACTIVE, keyboard
#xkey = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[bge.events.XKEY]
#https://www.blender.org/api/blender_python_api_2_78_release/search.html?q=BGE+events&check_keywords=yes&area=default
#https://www.blender.org/api/blender_python_api_2_78_release/bge.types.KX_GameObject.html?highlight=applyforce#bge.types.KX_GameObject.applyForcedef main():

    cont = bge.logic.getCurrentController()
    player = cont.owner

    wrapper = bge.constraints.getCharacter(cont.owner)

    animation = cont.actuators["animation"]
    onGround = cont.sensors["onGround"]
    #sensor = cont.sensors[""]
    #sensor.ppositive

    upkey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[UPARROWKEY]
    downkey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[DOWNARROWKEY]
    leftkey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[LEFTARROWKEY]
```

---

```
rightkey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[RIGHTARROWKEY]
xkey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[XKEY]
ckey = KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[CKEY]
spacekey = KX_INPUT_JUST_ACTIVATED == keyboard.events[SPACEKEY]
spacekeyr = KX_INPUT_JUST_RELEASED == keyboard.events[SPACEKEY]
```

```
movespeed = -0.05
rotspeed = 0.05
animation.frameStart = 1
```

```
if upkey and not player["duck"]:
    player.applyMovement([0.0,movespeed,0.0],True)
    animation.action = "Walk_Block"
    animation.frameEnd = 39
    cont.activate(animation)
elif downkey and not player["duck"]:
    player.applyMovement([0.0,-movespeed,0.0],True)
    animation.action = "Walk_Block"
    animation.frameEnd = 39
    cont.activate(animation)
```

```
if leftkey:
    player.applyRotation([0,0,rotspeed],False)
elif rightkey:
    player.applyRotation([0,0,-rotspeed],False)
```

```
if xkey :
    if onGround.positive:
        animation.action = "Jump_Block"
        animation.frameEnd = 14
        cont.activate(animation)
    wrapper.jump()
```

---

```
#player.applyMovement([0.0,0.0,0.1],True)
elif ckey:
    if onGround.positive:
        animation.action = "Ataque"
        animation.frameEnd = 35
        cont.activate(animation)
    if spacekey:
        if onGround.positive:
            player["duck"] = True
            animation.frameStart = 1
            animation.frameEnd = 9
            animation.action = "Duck_Block"
            cont.activate(animation)
    elif spacekeyr:
        if onGround.positive:
            player["duck"] = False
            animation.frameStart = 9
            animation.frameEnd = 15
            animation.action = "Duck_Block"
            cont.activate(animation)
```

```
main()
```

---

```
Score.py
```

---

```
import bge
```

```
def main():

    cont = bge.logic.getCurrentController()
    own = cont.owner

    own.text = "Score: "+str(own["score"])
```

---

---

```
main()
```

---

```
Timer.py
```

---

```
import bge
```

```
def main():
```

```
    cont = bge.logic.getCurrentController()
    own = cont.owner
```

```
    minutos = int(own['timer']/60)
    segundos = int(own['timer']%60)
```

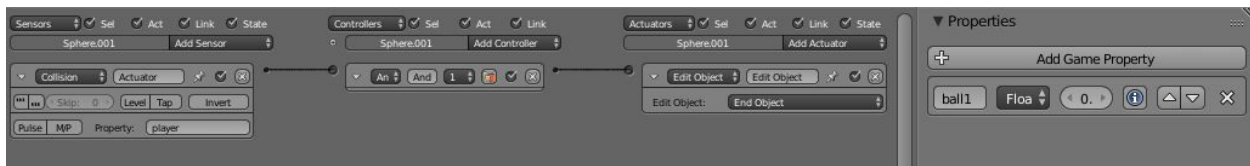
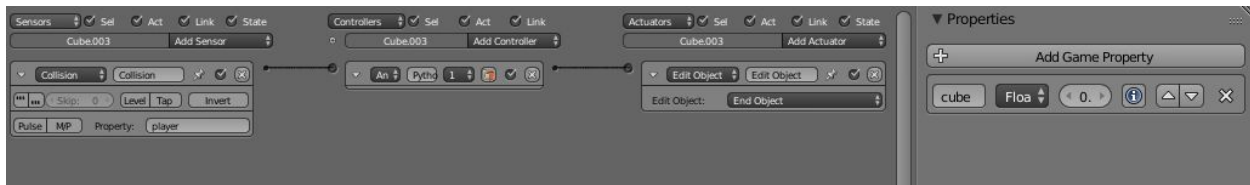
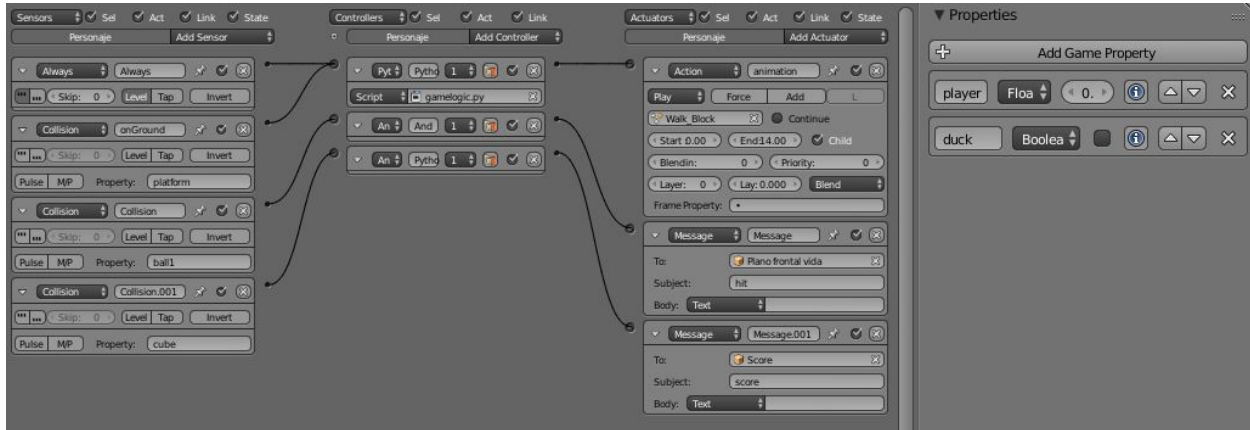
```
    own.text = "Tiempo: " + str("%02i"%minutos) + ":" + str( "%02i"% segundos)
```

```
main()
```

---



## Ladrillos lógicos para las diferentes implementaciones del juego

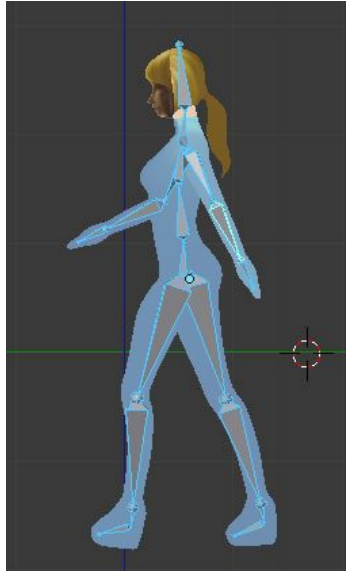




---

## Movimientos registrados

### Caminar



Tecla de dirección arriba y abajo.

El personaje avanzará a través del escenario.

### Salto

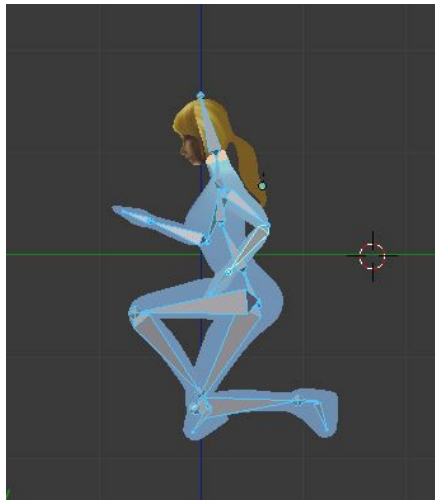


Tecla X

El salto permite al personaje superar obstáculos del suelo o escalar cajas.

---

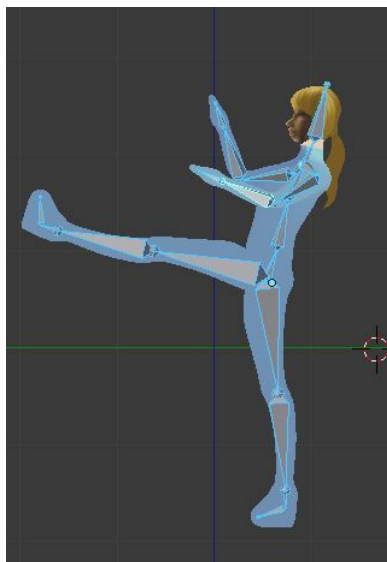
## Agacharse



Mantener la barra espaciadora.

Esta acción permitirá al usuario esconderse detrás de las cajas o en el escenario.

## Ataque



Tecla C

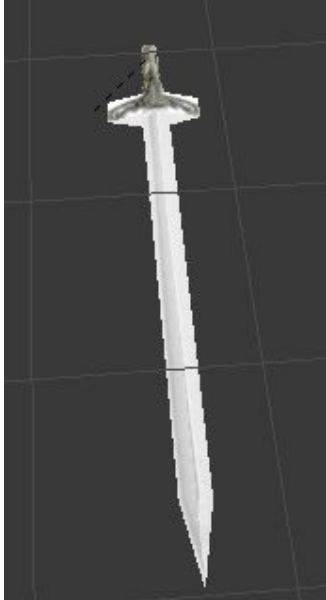
El ataque melee es un ataque básico del personaje lanzando una patada, el ataque de patada causa un daño de 2 puntos. Y utilizando maná especial causa un daño de 4 y corre el riesgo de caer.

---

## Documentación adicional

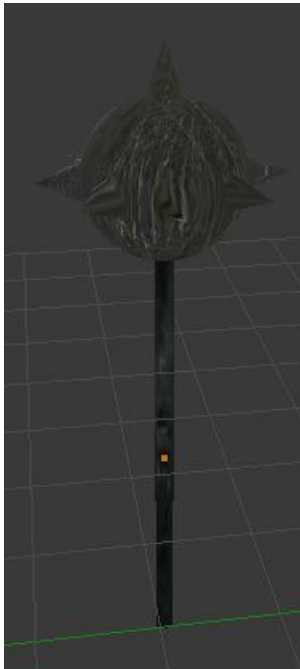
### Items

#### Espada



La espada es un arma melee que causa un daño de 05 puntos, con el ataque especial la espada puede envenenar causando un daño extra de 1 punto por minuto.

#### Maza

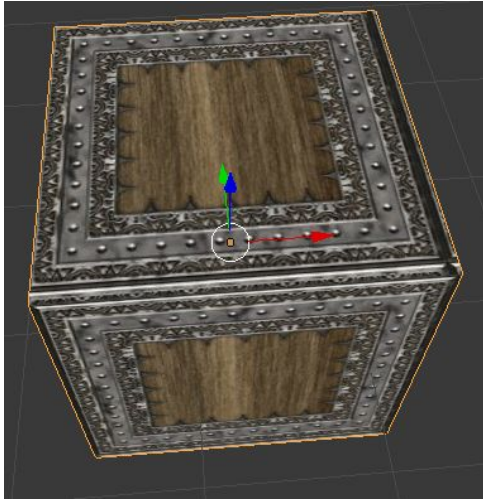


La maza causa un daño de 10 puntos y en su ataque especial causa un daño extra de 20 puntos adicionales pero con un rebote de 5 puntos a quien la utiliza.

---

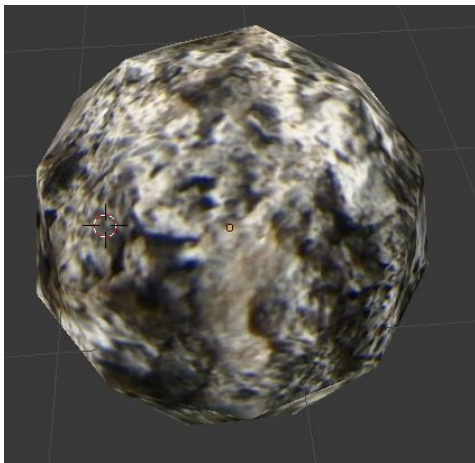
## Objetos

### Cajas



Las cajas contendrán vidas, armas, pociones o pueden estar vacías.

### Rocas



Las rocas se podrán acumular y lanzar causando un daño de 5 puntos. También pueden utilizarse como defensa cubriendo de los golpes.