**PROYECTO FINAL INFORMATICA II**

**PROYECTO FINAL**

**PRESENTADO POR:**

**MATEO RESTREPO MESA C.C 1000919004 ALEJANDRO ZAPATA**

**C.C 1000404341**

**PROFESOR:**

**AUGUSTO ENRIQUE SALAZAR JIMENEZ**

**DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES FACULTAD DE INGENIERÍA**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA MEDELLÍN, ANTIOQUIA**

**2023**

**análisis proyecto final**

**Explicación del juego**

El juego que hemos pensado desarrollar tratará sobre sigilo, un juego donde habrá un protagonista que deberá esquivar diferentes obstáculos para poder liberarse y llegar a su meta.

La historia del juego que hemos pensado será esta ; un juego ambientado en las guerras militares entre rusia y estados unidos donde el protagonista es un exmilitar estadounidense que estará de visita en rusia, ahí será secuestrado por el gobierno ruso injustamente donde intentaran robarle información, lo que no saben es que el protagonista posee un gran arsenal de habilidades de sigilo, el protagonista intentará escapar de estos rusos pasando por una serie de obstáculos hasta el punto de encuentro donde escapará y lograra su cometido

la metodología del juego que hemos pensado será esta ; en un principio esta aventura estará dividida en 4 mapas, el primero será cuando el protagonista se libere y empiece a escapar de la base militar ahí estará en un campo esquivando obstáculos, el segundo será cuando el protagonista entre a una torre de comunicación para hablarle a compañeros para que le ayuden con el transporte para escapar, el tercer mapa será el protagonista atravesando bosques para llegar al punto de encuentro y el cuarto y ultimo mapa será cuando el protagonista llegue al punto de encuentro donde habrá un helicóptero para recogerlo

Entre algunos obstáculos que hemos pensado habrá:

-Guardias con un campo visual que deberemos esquivar para no ser detectados y consecuentemente atacados

-Trampas de armas que nos impedirán el paso

-Interruptores que servirán para apagar las trampas

-puertas y escaleras que servirán para atravesar el mapa

el juego está pensado en tercera persona bidimensional y algunos de los sistemas físicos que estarán presentes en este son: Caída libre, movimiento parabólico, movimiento rectilíneo uniformemente acelerado, colisiones e iluminación y sombras

forma de mover el personaje principal será mediante teclado, las teclas que usaremos son:

* para moverse de izquierda a derecha y el espacio para poder realizar saltos
* una tecla aleatoria para interactuar con puertas, escaleras e interruptores