

Informe Proyecto Final Info II

Daniel Andres Agudelo Garcia Andres

Felipe Rendon

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Octubre de 2021

Índice

1. Sección introductoria	2
2. Idea del juego	3
2.1. ¿En que consiste el juego?	3
2.2. ¿Que atributos tiene el personaje?	3
2.3. Enemigos y obstaculos	3
2.4. ¿Como es el mapa?	4
2.5. ¿Que items tiene?	4
2.6. Menu del juego	4
3. Modelamiento de los objetos	5
4. Cronograma	5

1. Sección introductoria

En este informe se presentaran la explicacion total del juego final del curso de informatica II, en el cual se explicaran tanto desde la parte de jugabilidad como de la explicacion de metodos y atributos de cada funcion que se implemente.

2. Idea del juego

2.1. ¿En que consiste el juego?

El juego trata sobre un personaje que tiene que evitar chocar con las paredes, con los obstaculos presentado y con enemigos, debe encontrar una llave en el mapa que algunas veces se vera facilmente y otras tendra que buscarla destruyendo algunos obstaculos, y cuando encuentre esta llave pasara al siguiente nivel, que cada vez se va haciendo mas dificil, con menos espacio de movimiento y mas obstaculos al igual que enemigos con poderes, tambien en algunas situaciones el personaje principal debe encontrar items que le otorgaran poderes que le ayudaran a finalizar el nivel, tendra un contador de 3 vidas, y apenas las pierda perdera el juego.

2.2. ¿Que atributos tiene el personaje?

El personaje es un munequito que se desplazara con una velocidad constante hacia la direccion que se indique (si presiona arriba entonces el personaje se movera para arriba sin la necesidad de mantener la tecla presionada) y tendra que esquivar los obstaculos y enemigos que se presente, al igual que en algunos niveles encontrara items que le daran poderes, como disparar para matar a enemigos o traspasar algunos obstaculos. Tambien contara con 3 vidas iniciales que se podran ir sumando en caso de que encuentre el item que le sumara una vida mas.

2.3. Enemigos y obstaculos

Los obstaculos empezaran siendo paredes o bloques de tamano pequeno al igual que separados entre si, pero mediante los niveles avancen los obstaculos ocuparan mas espacio en la escena y estaran mas cerca entre si, volviendo mas dificil el paso entre estos, tambien en algunos niveles se necesitara que se destruyan paredes o bloques para conseguir items o para avanzar al siguiente nivel, al igual que en los niveles mas altos los bloques empezaran a tener un movimiento circulos lo que haria aun mas dificil pasar entre estos.

Los enemigos empezaran en niveles un poco mas altos, tendran un movimiento lineal, pero mediante los niveles avancen, habran mayor cantidad de

enemigos y estos contarán con el poder de disparar, a la vez su movimiento no será lineal sino aleatorio.

2.4. ¿Como es el mapa?

El mapa empezará con obstáculos y una especie de puerta para pasar al siguiente nivel, pero mediante avance se verá con más obstáculos y enemigos, al igual que tendrá ítems ya sean escondidos en los obstáculos o a simple vista que el personaje deberá tomar, también habrá menos espacio de movimiento y tendrá más elementos con los que el personaje deberá tratar.

2.5. ¿Que ítems tiene?

Tendrá el ítem de disparar, donde se encontrará en algunos niveles en lugares donde será de difícil acceso debido a enemigos u obstáculos cerca.

Tendrá el ítem de vida, donde estará escondido en los bloques del mapa, que deberá destruir para que aparezca este ítem, lo que le sumará +1 de sus vidas.

2.6. Menu del juego

El menú del juego empezará mostrando 4 opciones en las que el usuario deberá hacer click

1. El modo de juego, donde se le pedirá elegir si jugará en modo solo o multijugador, una vez seleccionado el modo le pedirá el nombre de los usuarios para guardar los datos de partida, una vez hecho esta empezará a jugar.

2. Las reglas del juego, donde se le explicará al usuario como jugar.

3. Controles del juego, donde se le explicara al usuario las teclas para el movimiento e iteraccion del personaje con la escena.

4. Datos de partida, donde se mostrara todos los datos de partidas pasadas, con su puntaje, hasta que nivel llego, en caso de pasar el juego, cuantas vidas le quedaron.

3. Modelamiento de los objetos

4. Cronograma
