Momento 1 Proyecto Final

Juan Angel Omaña Montañez

Universidad de Antioquia

Informática 2

Aníbal José Guerra Soler – Augusto Salazar

Medellín, Colombia

Junio, 2025

**Capítulos base del videojuego**

Capítulos 21 al 28 de *Dragon Ball Clásico*.  
Estos capítulos narran el desarrollo completo del 21º Torneo de Artes Marciales, donde Goku, Krilin, Yamcha, Jackie Chun (Muten Roshi), entre otros, compiten en una eliminatoria intensa para coronarse como el gran campeón de las artes marciales.

**Sinopsis del videojuego**

El videojuego se titula “Dragon Ball: Torneo del Gran Campeón” y está inspirado en el primer torneo de artes marciales del anime. El jugador elegirá a uno de los 8 personajes disponibles para participar en un torneo de eliminación directa.

Cada combate se realiza en una plataforma lateral, con libertad de movimiento, posibilidad de atacar, defenderse, saltar y lanzar ataques especiales. A lo largo de 3 rondas (cuartos de final, semifinal y final), el jugador se enfrentará a oponentes controlados por la IA. El último en pie será el gran campeón.

**Mecánicas clave del juego**

* **Combate lateral en tiempo real**Inspirado en títulos como *Mortal Kombat*, los personajes se mueven horizontalmente en un escenario de 100 unidades (eje X).  
  Cada personaje podrá atacar, defenderse, lanzar habilidades especiales, saltar, agacharse o atacar bajo.
* **Sistema de físicas simples**
  + Posición Y con gravedad para simular salto.
  + Velocidad de movimiento y caída.
  + Ataques solo impactan si están a menos de cierta distancia del oponente.
* **Entradas por teclado no bloqueantes**Se usará kbhit() y getch() para leer las teclas sin pausar el juego.
* **Motor de combate e IA básica**La IA se moverá aleatoriamente o estratégicamente según cercanía, salud, y estado del jugador.
* **Estructura de torneo**Llave eliminatoria de 8 participantes, visualizada inicialmente en consola y luego con interfaz gráfica en Qt. Cada victoria lleva al jugador un paso más cerca de la final.

**Proyección técnica**

* **El desarrollo se divide en dos fases:**

Fase 1 : Versión de consola con combate funcional y torneo jugable.  
Fase 2 : Interfaz gráfica en Qt (GUI), integración de motor de combate, control de sprites, menús y selección de personaje.

**Estructura de niveles**

Aunque el proyecto se basa en combates, cada pelea simula una “fase”.

* **Ronda 1 (cuartos de final)**El jugador enfrenta a un personaje aleatorio.
* **Ronda 2 (semifinales)**El nivel de dificultad aumenta: la IA es más agresiva.
* **Ronda 3 (final)**Pelea final para determinar el campeón.