

Runner

KE NDS Proiektua

Asier Núñez
Ander Lorenzo
Beñat Oiartzun

Proiektu honetan, S/I-ko gaia lantzeko, Nintendo DS-rako joko sinple bat garatzea planteatu zaigu. Proiektu hau 3 ikasleko taldetan garatuko behar zen, C programazio lengoia erabili eta aurreko laborategietan aztertutako ingurune berdinarekin lan egin beharko genuke.

Proiektuak, betebeharrak batzuk zituen, adibidez, bi botoi inkesta bidez konfiguratu, beste bat (gutxienez) etenen bidez, ukimen pantaila erabili, eta azkenik, Nintendo DS-ak dakarren denboragailua erabili.

Erronkaren arau guztiak jakinda, "Runner" deituriko jokoak garatzea erabaki genuen, "Sprinter" motako jokoak planteatu genuen, hau da, atletismo jardueretan oinarritutako lasterketa bat. Botoiak azkarren sakatzeko dituenak irabazten du, premisa sinplea, baina entretenigarria. Hona hemen, jokoaren azalpen sakonago bat.

Jokoaren azalpena

Jokoak hasteko, zenbat jokalarik jokatuko duten aukeratzeko aukera ematen duen pantaila bat agertzen da, esan bezala, hemen, zenbat jokalarik jolastuko duten ezartzen da. Ondoren, zailtasun maila aukeratu beharko da, zenbat eta zailago, CPU-ak kontrolaturiko partaideak azkarragoak izango dira.

Zailtasuna eta jokalarik kopurua aukeratu ahala, jolasa garatzen den pantailara bideratuko zaizu. Hasiera batean, atzeruntz doan kontaketa bat egongo da. 0-ra iristean, lasterketa hasiko da. Esan bezala, lasterketa bat da eta 4 jokalarik egongo dira gehienez, CPU-ak kontrolaturik, edo pertsonen kontrolaturik. Lasterketan aurrera egiteko, jokalarik bakoitzari dagokion botoiari ahalik eta azkarren eman beharko zaio, horrela abiadura handituz. Botoiari ematen diozun bakoitzean, pixel bat mugitzen da pertsonaia, helmugaruntz. Helmugara iristea da jokoaren helburua, eta jokalarik guztiak iristean, emaitzak azaltzen dituen pantaila bat bat azalduko da.

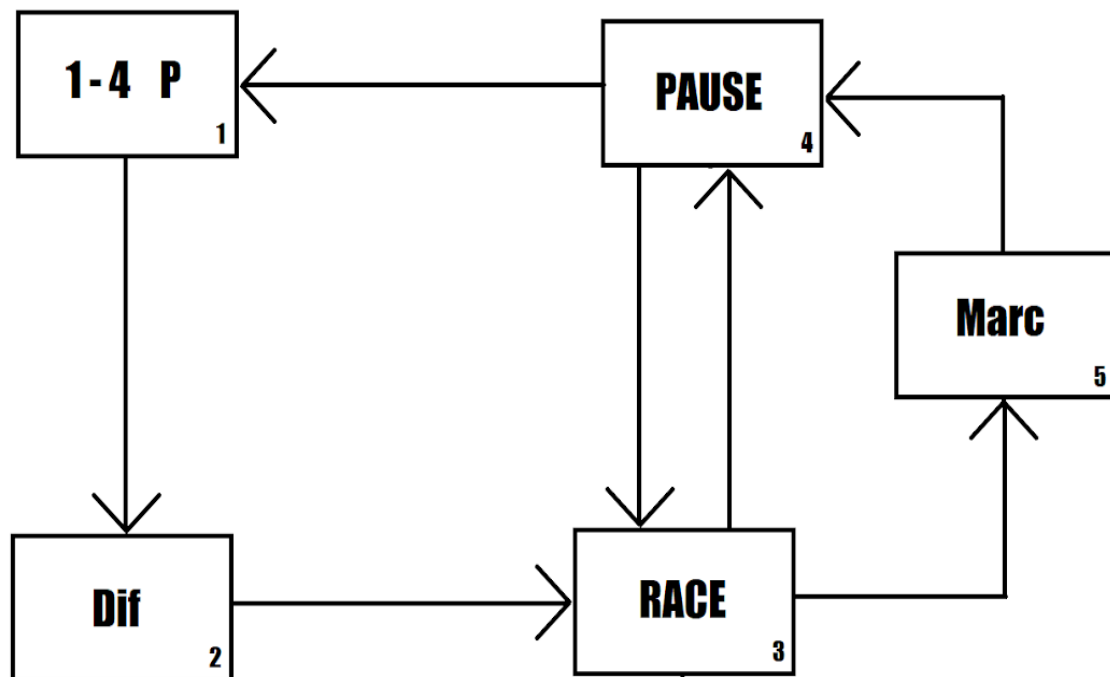
Edozein proiektu bezala, garapenaren bitartean, hasierako ideiak hainbat aldaketa jasatu, hona hemen gure proiektuak jasandako aldaketak.

Jokoak jasandako aldaketak

Orokorrean, jokoak ez dituzte aldaketa gehiegi izan. Garrantzitsuenetako bat, pantaila baten ezabapena izan da, "CHEATS" deiturikoa, non jokoan tranpa egiteko aukerak ematen ziren. Bestalde, "PAUSE" pantailatik, lehen, zailtasunen pantailara joan zitekeen, baina aukera hori kentzea erabaki dugu, errore asko sortzen zituelako. Horrez gain, tekla konfigurazio sinple batzuk ere aldatu ditugu pantailaz pantaila mugitzeko (4. pantailatik 3. pantailara bueltatzeko, adibidez, non Start tekla sakatzeko eskatu nahi genuen, baina azkenean A tekla aldatu dugu).

Azkenik, hona hemen gure jokoaren automata.

Automata



1.- Jokalari kopurua aukeratzeko menua da hau, jokalar 1-etik 4 jokalarira. 4 jokalar baino gutxiago aukeratuz gero, besteak makinak kontrolatuko ditu. Jokalari kopurua aukeratzeko orduan, ukimen pantaila erabili beharko da. Pantaila honetatik bigarren pantailara joan gaitezke soilik.

2.- Zailtasuna aukeratzeko menua da hau, 3 zailtasun maila aukeran emanez: erraza, normala eta zaila. Zailtasuna aukeratzeko orduan, ukimen pantaila erabili beharko da. Pantaila honetatik hirugarren pantailara soilik joan gaitezke.

3.- Pantaila honetan hasiko da jokoa. Helmugara iristeko, inkesta bidez konfiguratutako botoia sakatu beharko da behin eta berriz, horrela abiadura irabaziz. Pantaila honetatik START botoia sakatuz gero (etenen bidez funtzionatuz) 4. pantailara joango gara, eta jokalar guztiak helmugara iritsiz gero, jokoa amaitu eta 5. pantailara egingo du salto.

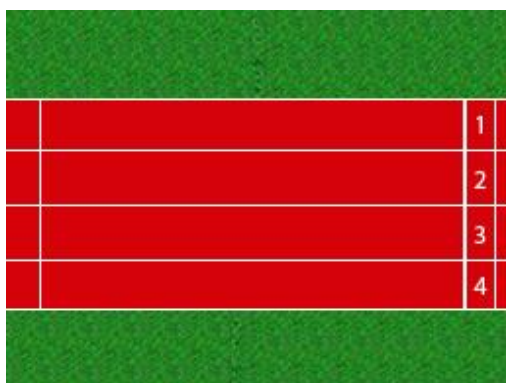
4.- Menu honetan, 2 aukera egongo dira: A sakatuz (inkesta bidez), jokora bueltatuko zara, hau da, 3. pantailara; eta B botoia sakatuz (inkesta bidez), 1. pantailara joango zara.

5.- Pantaila honetan lasterketan lortutako emaitzak ageriko dira, jokalarien postuak eta egindako denbora adieraziz (timer-a erabiliz kalkulaturakoa). START sakatuz (etenen bidez), 4. pantailara joango zara.

Lehenengo eta bigaren pantailak



Jokoa eratuko den pantaila, eta pause pantaila



Azkenik, markagailu pantaila

