

Bejeweled

Parte 1

Introducción



Bejeweled es un tipo de juego perteneciente a la categoría “match-three” donde el objetivo es el de lograr combinaciones de 3 o más fichas (en este caso gemas) iguales en un tablero de 8 x 8.

El tablero inicial contiene gemas en todas sus casillas establecidas de manera aleatoria. Durante el transcurso del juego, no pueden existir casillas vacías.

Los movimientos válidos son horizontales o verticales y solo es posible realizar un movimiento si es que el mismo producirá una combinación válida. En caso contrario, el movimiento no está permitido.

Cuando se logra una combinación, las gemas combinadas deben desaparecer del tablero y las que estén por encima de las mismas deberán ocupar su lugar. Esto produce un efecto en cascada de arriba hacia abajo.

Si no quedan gemas por encima para “caer” y ocupar el lugar liberado, entonces deberán crearse nuevas gemas de manera aleatoria.

Trabajo entregable

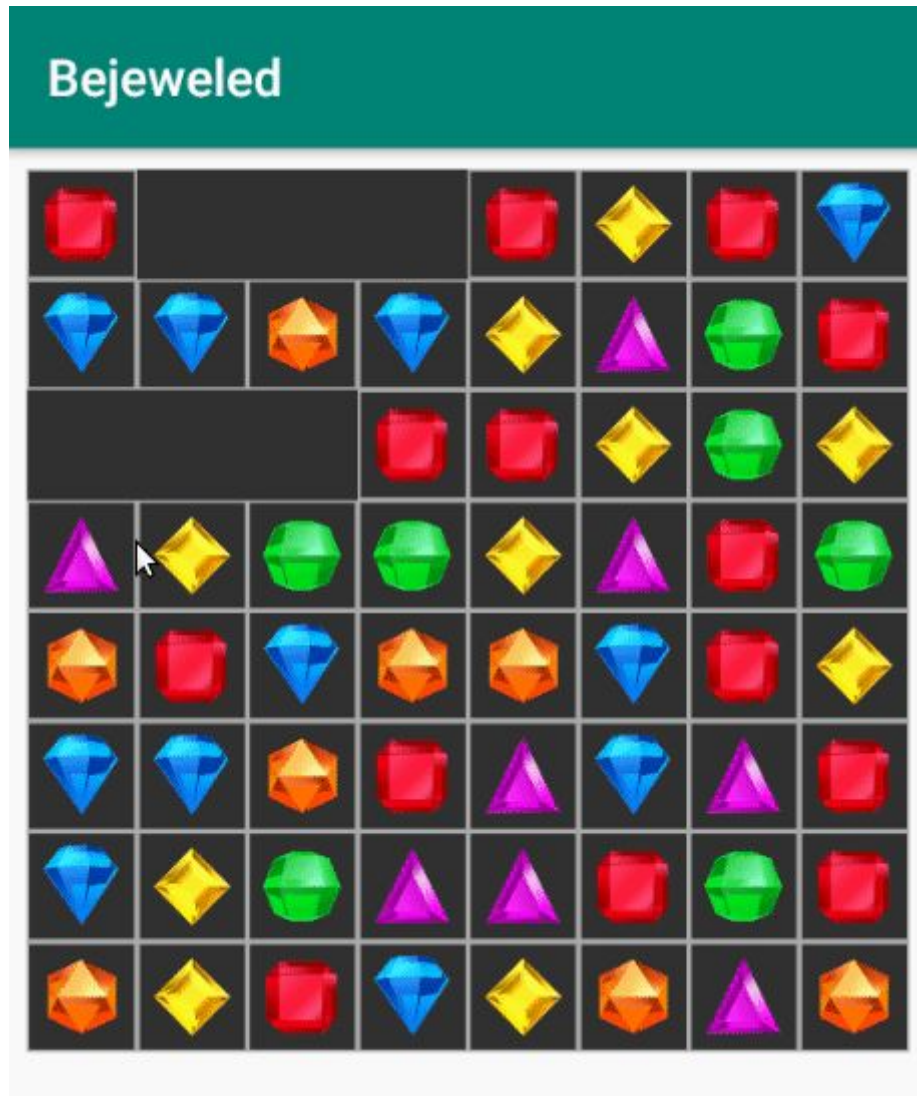
Layout

La primer entrega de este trabajo consiste en definir los pasos fundamentales para comenzar con el desarrollo del conocido juego. Para ello será necesario definir el layout del

tablero principal con la posibilidad de visualizar las gemas que deberán estar dispuestas inicialmente de manera aleatoria.

Comportamiento

El usuario deberá poder intercambiar una gema por otra. Sólo deberá ser posible intercambiar por una gema vecina si el intercambio produce una combinación.



El juego deberá ser capaz de detectar las combinaciones y quitar las gemas combinadas de las casillas.

En esta primera entrega no es necesario implementar la caída de las gemas ni ocupar los casilleros vacíos con nuevas gemas.

Para realizar un intercambio, el jugador debe presionar sobre una gema y luego presionar sobre la gema vecina con la que desea realizar el intercambio.

En esta entrega no es necesario proveer ningún feedback visual relacionado con la gema presionada

Combinaciones

Una combinación válida es aquella en donde 3 o más gemas están alineadas de manera vertical u horizontal:



Si un movimiento genera más de una combinación de grupos de gemas distintos, deberán considerarse todas las combinaciones:



Deben contemplarse también los casos donde una combinación puede producirse de manera vertical y horizontal al mismo tiempo:



Pautas de corrección

Los puntos de la entrega que serán evaluados son los siguientes:

- Layout: Deberá respetarse la disposición de las gemas de manera que se puedan visualizar todas juntas en la pantalla.
- Disposición aleatoria: Al abrir el juego, las gemas deberán aparecer de manera aleatoria.
- Movimientos: Solo deberán permitirse movimientos válidos
- Combinaciones: Deberán detectarse las combinaciones definidas en la consigna y desaparecer las gemas que forman parte de la combinación.

Entrega

La fecha límite de entrega es el 10 de Mayo. El mecanismo de entrega se publicará y explicará el día Viernes 26 de Abril.