

Pràctica 1: JUMP IT!

Informàtica Gràfica

GEINF

Bernat Comas

Funcionament del joc:

- Premeu la tecla espai per saltar
- Premeu la tecla r per tornar a començar una partida
- Premeu la tecla f i la pilota morirà

L'objectiu d'aquest joc és avançar tanta distància com es pugui agafant el màxim nombre de monedes sense caure a l'aigua.

Si una pilota cau a l'aigua el jugador perd.

La puntuació indicada a la cantonada superior dreta indica com de bona és la partida actual del jugador. Cada "bloc" que el jugador avança es suma un punt a la puntuació. A la pantalla hi queben un màxim de 20 blocs.

Agafar monedes suma 20 punts a la puntuació, però cal vigilar perquè no totes les monedes es poden agafar sense morir.

Curiositats:

- Les plataformes es generen aleatòriament.
- Les monedes es generen aleatòriament, sempre a una altura a la que el jugador pot arribar.
- Els peixos es generen aleatòriament. Si el joc va lent perquè es generen massa peixos baixar el camp fish_probability de la classe Game.
- Les plataformes tenen una distància de seguretat per tal de facilitar la feina als jugadors que és de 0.05 blocs.
- El joc està pensat per ser jugat en relació d'aspecte 2:1. Quan el tamany de la finestra canvia, el joc s'adapta per seguir mantenint la seva relació d'aspecte.
- La caiguda de la pilota es fa utilitzant acceleració per tal de fer-la més realista i menys ortopèdica.
- El joc controla el nombre de plataformes / forats que apareixen seguits per tal de que el salt sempre sigui possible.