

The Wall

IEG

Índice

1

IMPLEMENTACIÓN

2

DISEÑO

3

PLANIFICACIÓN

4

ARTE

5

COMUNICACIÓN

IMPLEMENTACIÓN

- Se utilizan clases ES6.
- Se diseñan mapas con tiled y se insertan en el game.
- Hemos utilizado el motor físico de arcade pero ya está implementada la versión con matter con algún.
- Hemos decidido utilizar una estructura bastante encapsulada usando controladores.
- Cámara que sigue al personaje a lo largo del mapa.
- Tenemos intención de utilizar herencia cuando tengamos varios personajes.

DISEÑO

- Arreglar la versión anterior a clases ES6.
- Personaje con sus movimientos.
- Mapa primer nivel con físicas.
- Creación de un atlas con los assets.

Faltan muchas cosas por hacer. Pero tenemos tiempo aunque no tanto como pensábamos. Teníamos pensado hacer 3 niveles pero debido a esto haremos dos completos

PLANIFICACIÓN

No utilizamos una plataforma como trello o similar para la planificación.

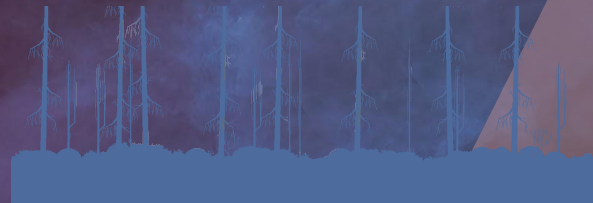
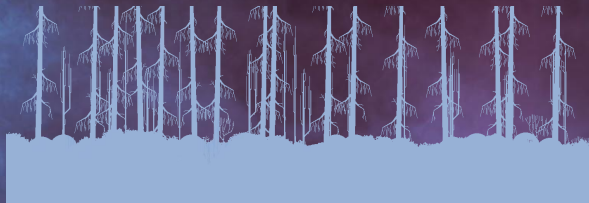
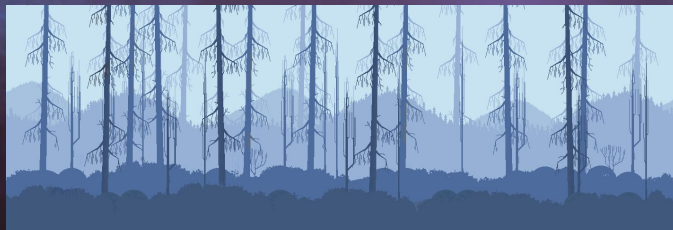
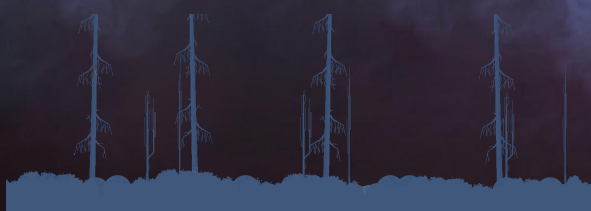
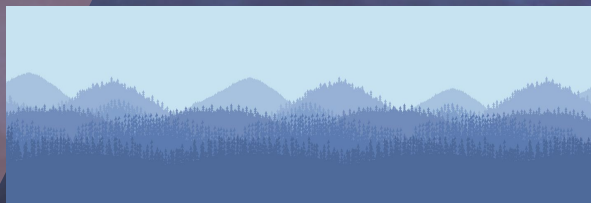
Problema principal: Mucho tiempo perdido debido a la situación actual por el COVID-19.

ARTE

Assets de los personajes y de los mapas del juego decididos.
En cuanto al sonido tenemos algunas ideas pero todavía nada decidido.



ARTE



COMUNICACIÓN

Enlace a la página web (en desarrollo), donde encontraremos el juego:

- <https://jmm98sr.github.io/DVI/>



Thanks
