

The Wall

IEG

Índice

1

IMPLEMENTACIÓN

2

DISEÑO

3

PLANIFICACIÓN

4

ARTE

5

COMUNICACIÓN

IMPLEMENTACIÓN

- **Arquitectura basada en la herencia.**
- **Nivel prototipo para crear niveles solo importando el tiledMap.**
- **Player prototipo para no tener duplicados los movimientos, detección de colisiones, etc.**
- **La escena nivel es la encargada de toda la lógica del juego.**
- **Se usa el motor físico de Matters.**

DISEÑO

GDD:

- Actualizado y cubre todo lo implementado
- Terminado

Mecánicas y dinámicas:

- | | | |
|---------------------|--------------------------|-------------------|
| ● Andar | ● Lanzar lanza (enemigo) | ● Recoger objetos |
| ● Atacar con espada | ● Embestida enemiga | ● Empujar |
| ● Lanzar fuego | ● Saltar | ● Aturdir |

Se han hecho pruebas de jugabilidad

PLANIFICACIÓN

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

Para la comunicación, hemos utilizado Google meet, discord(hasta que perdíamos la comunicación) y skype.

Una tarea que no teníamos pensado implementar han sido los checkpoints por ejemplo.

Problema principal: Mucho tiempo perdido debido a la situación actual.

ARTE

Assets de los personajes y de los mapas del juego decididos desde el principio.

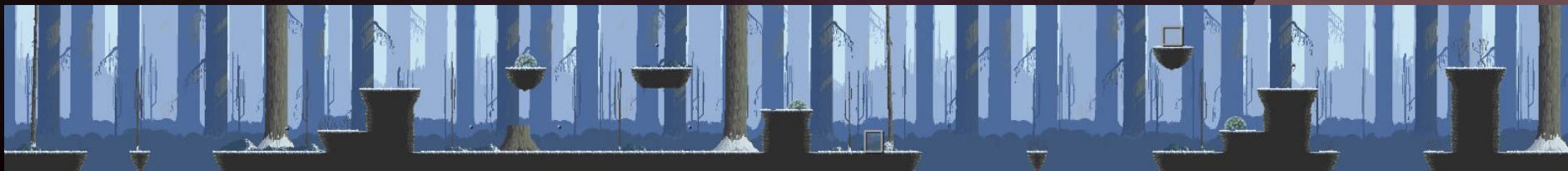
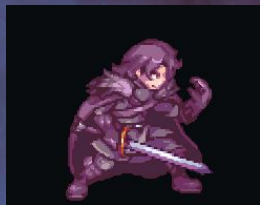
Diseño base de algunos personajes descargado de un página web.

Animaciones propias(personajes, enemigos, objetos, checkpoint...).

Música y efectos de sonido obtenidos de páginas web.

Escenas de título, menú, Game Over, win...

ARTE



COMUNICACIÓN

Enlace a la página web, donde encontraremos el juego:

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



Thanks
