



Escuela Politécnica Nacional Escuela De formación De Tecnólogos

Prototipo del Proyecto

Dennis Nuñez, Edison Jumbo, Bryan Pumisacho

dennis.nuñez@epn.edu.ec, edison.jumbo@epn.edu.ec, bryanpumisacho@epn.edu.ec

1 .Introducción

La creación de un juego dentro de este proyecto implica la utilización de todos lo visto previamente sobre el lenguaje python, y en donde se concentrara gran parte de este juego, será en el uso de la librería “pygame”, la cual será de gran utilidad para el desarrollo de un juego en 2D arcade, en el que se pretende desarrollar varios conceptos vinculados a la programación orientada a objetos y a programación estructurada. El proyecto consiste en el clásico juego de naves en el que tendrá por objetivo destruir un gran número de naves en cada nivel y se irá aumentando el número de complejidad, mediante el aumento de más naves dentro de la pantalla.

1.1 Recursos Multimedia

Para la creación del juego se ha descargado imágenes mediante una página de internet llamada “opengameart.org” la cual nos ha facilitado el uso de estas para incorporálas en nuestro proyecto, a continuación se detallara las imágenes a utilizar.

➤ Menú:



Imagen 1.Menu de Juego

➤ Imágenes de fondo:



Imagen 2.Fondo Nivel1



Imagen 3.Fondo Nivel2 o Intermedio

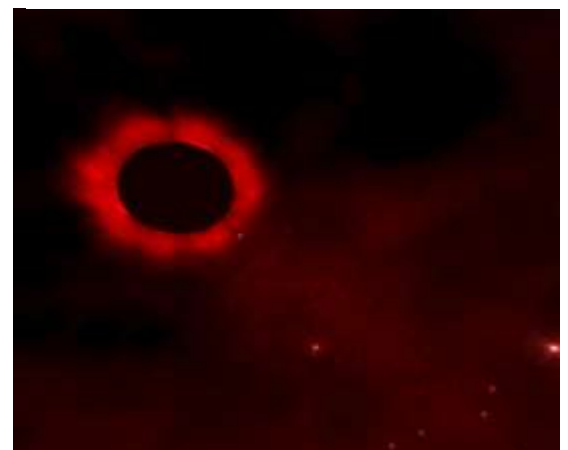


Imagen 4.Fondo Nivel3 o Difícil

- **Naves:**
-Por selección de usuario:



Imagen 5.Nave1



Imagen 6. Nave2



Imagen 7. Nave3



Imagen 8. Nave4



Imagen 9. Nave5

- **Disparos:**

-Disparo usuario:



Imagen 10.Disparo1

-Disparo enemigo:



Imagen 11.Disparo2

- **Sonidos:**
-De Menú:



Imagen 12. Sonido1

-Inicio de juego:



Imagen 13. Sonido2

-Disparos:



Imagen 14. Sonido3

-Fin de juego:



Imagen 15 .Sonido Final

➤ Imagen de fin de juego:



Imagen 16. Game Over

1.2 Mecánica del Juego

Al iniciar el juego, el jugador tendrá varias opciones de juego como son: sonido, nivel del juego, uso de juego, entre otros.

- **Sonido.** -Esta opción es para que el jugador escoja, la opción de sonido o sin sonido.
- **Uso del juego.** -Esta opción es para que el usuario conozca cuáles serán las “teclas”, con las que podrá disparar y moverse.
- **Nivel.** – Esta opción es para que el jugador pueda elegir el tipo de dificultad.
- **Nave.** – Esta Opción es para que el jugador puede elegir el tipo de nave a jugar.

Una vez especificado las opciones de juego, el jugador podrá iniciar con el juego. Sin Embargo, en el caso de que el usuario no especifique el nivel o sonio ira por defecto. Es decir, con sonido, nivel fácil o 1 y nave por defecto.

-Ventanas de juego

Al ingresar al jugador a la ventana de juego saldrá el número de vidas, el número de naves enemigas derivadas y el tiempo que tardo en terminar el nivel o en el caso de morir el tiempo que duro en él nivel.

2. Conclusión

La creación del juego, es complementaria para conocer y observar varios de los temas vistos anteriormente, que están vinculados en la programación estructurada y programación orientada a objetos. Logrando conocer y apreciar su funcionamiento dentro de un programa

3. Bibliografía

[1]"Search Art", *OpenGameArt.org*, 2018. [Online]. Available: [https://opengameart.org/art-search-advanced?keys=game%20over&title=&field_art_tags_tid_op=or&field_art_tags_tid=&name=&field_art_type_tid\[0\]=9&field_art_type_tid\[1\]=10&field_art_type_tid\[2\]=7273&field_art_type_tid\[3\]=14&field_art_type_tid\[4\]=12&field_art_type_tid\[5\]=13&field_art_type_tid\[6\]=11&field_art_licenses_tid\[0\]=17981&field_art_licenses_tid\[1\]=2&field_art_licenses_tid\[2\]=17982&field_art_licenses_tid\[3\]=3&field_art_licenses_tid\[4\]=6&field_art_licenses_tid\[5\]=5&field_art_licenses_tid\[6\]=10310&field_art_licenses_tid\[7\]=4&field_art_licenses_tid\[8\]=8&field_art_licenses_tid\[9\]=7&sort_by=score&sort_order=DESC&items_per_page=24&collection=&page=5&Collection=](https://opengameart.org/art-search-advanced?keys=game%20over&title=&field_art_tags_tid_op=or&field_art_tags_tid=&name=&field_art_type_tid[0]=9&field_art_type_tid[1]=10&field_art_type_tid[2]=7273&field_art_type_tid[3]=14&field_art_type_tid[4]=12&field_art_type_tid[5]=13&field_art_type_tid[6]=11&field_art_licenses_tid[0]=17981&field_art_licenses_tid[1]=2&field_art_licenses_tid[2]=17982&field_art_licenses_tid[3]=3&field_art_licenses_tid[4]=6&field_art_licenses_tid[5]=5&field_art_licenses_tid[6]=10310&field_art_licenses_tid[7]=4&field_art_licenses_tid[8]=8&field_art_licenses_tid[9]=7&sort_by=score&sort_order=DESC&items_per_page=24&collection=&page=5&Collection=). [Accessed: 07- Jun- 2018]

