

## **Memoria**

### **Descripcion del juego**

El juego consiste en un plataformas en el cual hay que ir saltando de plataforma en plataforma hasta llegar al final del nivel, una vez alcanzado este el nivel se reiniciara.

El personaje se controla con las teclas de dirección horizontales en lo referente al movimiento horizontal, y con la flecha direccional de “arriba” para activar el salto.

### **Componentes utilizados**

El código del juego se compone de dos canvas, uno de depuración y otro del juego en sí.

Todos los elementos jugables están en el fichero Practica2.js el cual contiene y crea los elementos físicos de Box2d, siendo estos cuerpos estáticos para las plataformas y un objeto de tipo Character para el caso del personaje controlado por el jugador llamado player. Este ultimo contiene un cuerpo dinamico y los métodos para animar al mismo ( *Animate()* ), desplazarlo ( *movePlayer()* ) y hacerlo saltar( *Jump()* ).

El fichero Practica2 también contiene listeners para detectar las pulsaciones del teclado y para detectar que esta colisionando con que, bien el personaje con las plataformas (necesario para detectar si se puede volver a saltar o no) o con el final del nivel. Contiene el método ( *paintPlayer()* ) para indicarle al contexto del segundo canvas donde tiene que dibujar al personaje y en qué dirección esta es mirando.

El fichero GameCanvas.js contiene el segundo canvas y su correspondiente contexto a parte del método *Draw()* el cual se encarga de pintar el fondo y las plataformas.