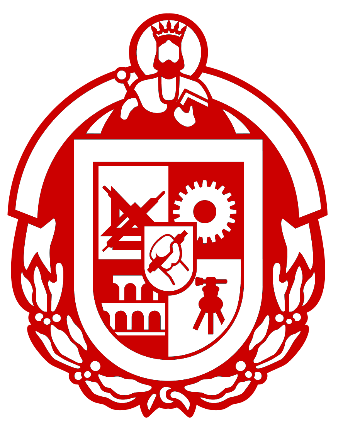
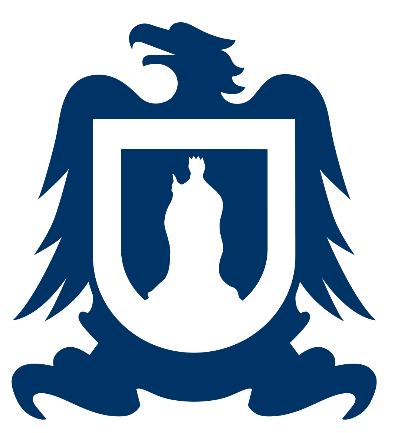
**Universidad Autónoma de San Luis Potosí**

Facultad de Ingeniería

Área de Ciencias de la Computación.

2/Marzo/2019



*Alumnos:*

Barrera Sánchez Emmanuel Aczayacatl

Eduardo Javier Córdova Serrano

8:00-9:00

Semestre: 2019-2020/II

*Maestro:*

Uresti Adame Iván Israel

Proyecto de Tecnología Orientada a Objetos

Visión general

*Sr Fox* es un juego de simulación de un zorro que intenta escapar de un cazador. El jugador controla a un zorro que salió en busca de comida para sus crías, en su búsqueda encuentra una granja y procede a asaltar el gallinero. Sin embargo, el granjero es aficionado a la cazaría y considera a los zorros como una plaga, por lo cual el zorro debe huir de él y sus perros, con la comida de regreso a la madriguera para alimentar a sus crías y darles fuerzas para encontrar un nuevo hogar.

Este juego es de simulación para un solo jugador con el objetivo de huir exitosamente.

Este juego es apropiado para todas las edades y es lo suficientemente simple como para que lo disfruten los jugadores casuales y aquellos que gusten de historias breves. La plataforma de destino son las computadoras de escritorio, y el juego se controla con el teclado.

El ritmo del juego es tranquilo, pero no por eso aburrido, puesto que el jugador deberá de ser capaz de aprovechar la astucia y agilidad del zorro para poder burlar a su captor. Para ello el jugador será capaz de interactuar con su entorno a su favor.

Mecánica

El objetivo de corto plazo es evitar ser cazado u atacado por los oponentes. El objetivo de mediano plazo es conseguir alimento para las crías. El objetivo de largo plazo es llegar a la madriguera y poner a salvo a las crías.

# Habilidades:

* El zorro es capaz de moverse por las cuatro direcciones del escenario a la misma velocidad
* El zorro puede alterar las madrigueras de los conejos para alterarlos y que salgan huyendo, posteriormente tiene la habilidad de cazarlos.
* Si el zorro tiene presas recolectadas también puede dejarlas tiradas con el fin de que sirvan como Sebo y distraer al cazador o a los perros de este.
* También puede esconderse entre los arbustos para evitar ser visto.

# Obstáculos:

* En primero instancia debe de huir del cazador y sus perros que los persiguen.
* También debe evitar a sus depredadores naturales.

# Objetos:

* Los conejos son presas que se pueden recolectar y estos sirven para cumplir el objetivo a largo plazo, pero también tiene la función de servir como sebo.
* Hay parvadas de pájaros que zorro puede asustar y ser útil como distracción.
* Los frutos y semillas pueden usarse para recuperar la salud del zorro, aunque son limitados por la cantidad que aparecen en escenario.

# Recursos que administrar:

* Los conejos son el principal recurso, sin ellos no se puede cumplir el objetivo principal y el zorro solo tiene la capacidad para transportar 3 conejos, aunque la cantidad de conejos que aparecen en las madrigueras es ilimitada.
* La salud es importante, dado que el zorro no es una criatura tan fiera, los ataques de los perros, el cazador y sus depredadores son letales.

Dinámica

El hardware requerido consiste en una computadora de escritorio. Para navegar por el menú se necesitan el mouse y teclado.

El teclado controla al zorro. Las teclas A y D controlan las direcciones horizontales del zorro, las teclas W y S controlan las direcciones verticales. Las teclas J, K y L controlan las acciones de *Esconderse*, *Cazar* y *Alterar madrigueras*, respectivamente. Por último, la tecla Q ejecuta la acción de *Dejar presa*.

Para que el jugador pueda ganar, debo ser capaz de poder desarrollar las estrategias necesarias para aprovechar su entorno, así como tener la agilidad de evitar a los depredadores, ya que atacarlos no es una opción.

La forma de presentar las dinámicas del juego es mediante los primeros momentos del juego, también aparecerán mensajes que explican los objetivos a realizar. La cantidad de salud restante es visualizada mediante un conjunto de corazones rojos, y la cantidad de conejos capturados es representada por las imágenes de conejos que aparecen debajo de la salud del zorro.

Para describir los objetivos aparecerá un cuadro en la pantalla que dará una descripción breve del objetivo a corto plazo a cumplir.

Estética

El juego está ambientado en una zona rural, donde existen un bosque, riscos y la casa del granjero. El mundo de juego tiene una sensación agradable, orgánico y organizado. Donde todo se puede tornar peligroso es a la hora de introducirse en las casas para encontrar comida, por la presencia de peligro que vendrían siendo los perros guardianes y el cazador.

El juego contendrá gráficos en 2D, con colores fuertes, cada misión tendrá su ambiente diferente y horario. Los gráficos básicos necesarios son:

1. Personaje Principal (El zorro)
2. Granjero/ Cazador
3. Perros guardianes
4. Depredadores del zorro

Aparecerá un mensaje de estado en el HUD que te dirá si estas A salvo, Peligro, Detectado. Cuando el zorro sufra algún daño, su vida parpadeara indicando la perdida de salud.

Los objetos de distracción tendrán animación de dispersión para distraer a los enemigos.

Los sonidos ambientales, serán de naturaleza principalmente, y en momentos de tensión habrá música ambiental de peligro.

Cuando un perro guardián te sorprenda, empezará a ladrar para llamar al granjero. Ese llamado aumentará la dificultad para conseguir tu objetivo, ya que te estará buscando el granjero junto a sus perros.

Cuando un perro te ataque habrá sonidos de mordisco, indicando el ataque, una vez el zorro allá sido herido, los enemigos se detendrán durante 2 segundos, dándole ventaja al zorro.

La historia de fondo para el juego es “Eres un Padre Zorro con 3 crías, tú pareja desapareció por culpa de los cazadores. La Industrialización acaba con tu bosque y ya no puedes recolectar comida naturalmente ya que los humanos se quedan con todo. Con tú astucia y necesidad, buscas la manera de conseguir comida de los granjeros y de la poca fauna restante. “

Este juego creará sensaciones de emoción y peligro por las persecuciones que se pueden desatar al ser descubierto.

La diversión de este juego viene en el reto de pensar los movimientos y posiciones que debes tomar para no ser descubierto, principalmente tratar de no llamar erróneamente la atención del granjero/dueño del lugar que estas saqueando ya que la presencia de este hará el objetivo más difícil.