**Directrices a seguir en el videojuego Crash Bandicoot**

**Personaje:**

* Lo controla el usuario
* Tiene un número de vidas
* Realiza movimientos( moverse[←,↑,→,↓]; salto; tornado)
* Tiene una masa(cae por gravedad al saltar)
* Tiene dimensiones
* Tiene color

**Cajas:**

* Tienen dimensiones en 3D
* Las cajas se pueden romper
* Tienen en su interior manzanas
* Pueden estar en el aire(sin gravedad)
* Diferentes tipos (herencia):

• Normales: Se rompen de un golpe (salto o tornado)

• Rebote: Se rompen de un golpe(tornado)

Se rompen de varios golpes(salto)

• TNT: Se rompen y explotan ( te matan) con un golpe(tornado) o

con la explosión de otra caja colindante

Se rompen de un salto pero no inmediatamente sino que aparece una cuenta atrás(3,2,1…PUM!)

• Nitro: Se rompen de un golpe(salto o tornado) ) o con la explosión de otra caja colindante y te matan al instante

**Premios:**

* Se cogen por el personaje y una vez cogidos desaparecen
* Diferentes tipos(herencia):

• Manzanas: Giran sobre sí mismas (3D)

Posición: dentro de las cajas o por el camino

Cada vez que coges una aparece el contador de cuantas llevas y luego desaparece

• Vidas:

• Máscara:

**Trampas:**

* Son alteraciones del terreno que matan al personaje(animación de como muere)
* Diferentes tipos (herencia):

• Huecos en el suelo: el personaje cae por gravedad y muere

• Pinchos en la pared: al interseccionar con ellos mueres

• Rocas que caen

• Lanzallamas en los laterales

**Menú:**

* Aparece al iniciar el juego
* Aparece al pausar pausa durante el juego
* Tiene varias opciones:

Nueva partida

Cargar partida

Opciones

* Cambia la pantalla

**Escenario:**

* Límites del juego en 3D

**Movimientos:**

* Desplazarse: para delante(↑), atrás(↓) y a los lados (← y →)con una velocidad V sin aceleración
* Salto: aumenta un valor z y luego cae por gravedad
* Tornado: al pulsar X tecla el personaje gira sobre sí mismo rápido(animación durante un tiempo T