



UNIVERSIDAD
PANAMERICANA

David Esparza Villalobos

Programación avanzada

Alcance para Videojuego

Maestro
Ricardo Abel Espinosa

26 de septiembre del 2024

Descripción General:	2
Jugabilidad principal:	2
Gráficos y animaciones:	2
Sonido y musica:	2
UI:	3

Descripción General:

El juego del cuadrado, es un juego de plataforma 2d en el que el jugador controla a un cuadrado el cual tiene que ir superando muchos obstáculos, los supera saltando y todo el tiempo avanzando ya que tendrá que ir saltando y esquivando los obstáculos al ritmo de una canción tambien habrá partes en las que el cuadrado se convierta en una nave, el juego tendrá varios niveles, sera desarrollado en c++.

Jugabilidad principal:

Controles básicos: el jugador solo tendrá que hacer que el cuadrado salte usando la tecla de salto, ya que si el cuadrado se detiene pierde el ritmo de la canción, y cuando se convierta en nave tendrá que usar las teclas de arriba y abajo para no caer o no chocar en la parte superior.

Niveles: tendrá 5 niveles en los cuales cada nivel tendrá un mayor grado de complejidad.

Obstáculos: contara con diferentes obstáculos, como triángulos que tendrá que saltar para no morir, tambien tendrá trampas y partes en las que pueda caerse y morir

Objetos recolectables: tendrá tres monedas por cada nivel y dependiendo de cuantas monedas consiga obtener sera la puntuación que obtendrá

Gráficos y animaciones:

personajes: solo contará con el personaje del cuadrado y la nave del cuadrado

fondos parallax: si se utilizaran diferentes capas para crear profundidad.

Efectos visuales: tendrá efectos a la hora de perder vidas o a la hora de saltar e irse deslizando.

Sonido y música:

Efectos de sonido: emitirá un sonido cada que se muera

música ambiental: tendrá una canción que es con la cual el cuadrado tendrá que ir al ritmo para superar los obstáculos

UI:

pantalla de inicio: contará con iniciar partida, escoger nivel, ajustes y salir

puntuaciones: al finalizar el nivel o al morir te dirá tu puntuación en base a tus monedas recolectadas

sistema de vidas: el jugador tendrá solo 1 vida y cada que pierda se reinicia el nivel