

Proyecto final

Informatica II Ficogirl & Petroboy

Autores

David Arango Pineda Juliana Martinez Hurtado

Profesores

Augusto Enrique Salazár Jiménez Jonathan Ferney Gómez Hurtado

> FACULTAD DE INGENIERÍA 2022

Índice

1	Descri	pci	ion
	Descri	Pυ	UII

2	Dise	eño					
	2.1	Jugador/es					
	2.2	Niveles					
	2.3	Plataformas					
	2.4	Dinero					
	2.5	Score					
	2.6	Interfaz y guardado					
3	Cro	nograma					
J							
	3.1	Tabla cronograma					

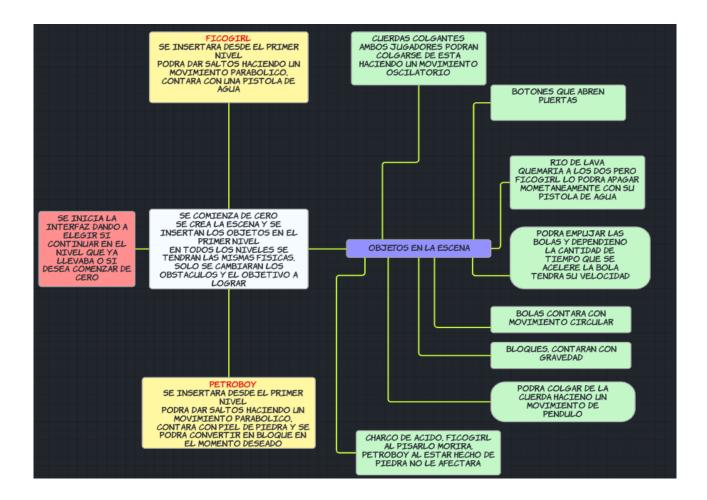
1 Descripcion

Ficogirl y Petroboy son dos humanos que fueron mutados y están atrapados en un mundo desconocido, para lograr salir de este hay una condición: Trabajar juntos, usando los poderes que les fueron concedidos. A medida que avanzan aprenderán gracias a los obstáculos ya que deben ser recursivos e inteligentes, además de derrotar al jefe final, las consecuencias de sus errores podrá llevarlos al comienzo.

Consistirá en completar rompecabezas de manera cooperativa, donde habrán varios obstáculos algunos con movimientos, cada nivel tendrá una dificultad mayor, su objetivo será llegar , al llegar al último nivel donde podrán derrotar al gran jefe mediante su astucia. Al final tendrán ambos una oleada de preguntas las cuales deberán responder según lo aprendido, de responder mal deberán repetir el nivel.

Basado en el videojuego de fuego y agua.

2 Diseño



2.1 Jugador/es

- a) Movimiento (Jugador1 con WASD y jugador2 con las fechas)
 - b) Cinematica: haciendo referencia al movimiento parabolico de los saltos
 - c) Colisiones con el escenario

2.2 Niveles

Nivel 1: Sera la introduccion a este mundo, funcionara como un tutorial mirando como funciona cada objeto mediante prueba error

Nivel 2: Se usaran todo tipo de obstaculos tratando de hacer que el jugador use la logica lo mas posible con su compañero

Nivel 3: En este el jefe final se encontrara, se añadira una forma especial de acabar con el la cual el jugador tendra que descubrirla

2.3 Plataformas

Esta clase se basara en las plataformas por las cuales se moveran los jugadores, mediante el constructor y BoundingRect y paint

2.4 Dinero

Sera el dinero que aparecera por el mapa usandolo como puntuacion

2.5 Score

Contara el dinero

2.6 Interfaz y guardado

Al principio se comenzará eligiendo si desea continuar en el último nivel cursado o si desea volver a empezar el juego de cero

3 Cronograma

Se podra cambiar en el transcurso del proyecto

3.1 Tabla cronograma

	SEMANA 4-10				SEMANA 11-17						
	L	М	W	J	V	L	М	W	J	V	Tiempo (horas)
Diseño niveles		X									2
Jugadores: Movimientos-Sprites		X	Х	Х	Х						3
Obstaculo: Bloque				X	Х						4
Obstaculo: Cuerda						X	X				
Obstaculo: Botones				X	X						
Obstaculo: Puertas				X	X						
Obstaculo: Bolas						X	Х				
Charcos de acido						X	X				
Rio de lava						X	Х				
Colisiones								Х	Х	Х	
Almacenamiento de datos									Х	Х	
Interaccion Usuario-Interfaz-Graficos									Х	Х	