

DOOMmies

Equipo de Trabajo

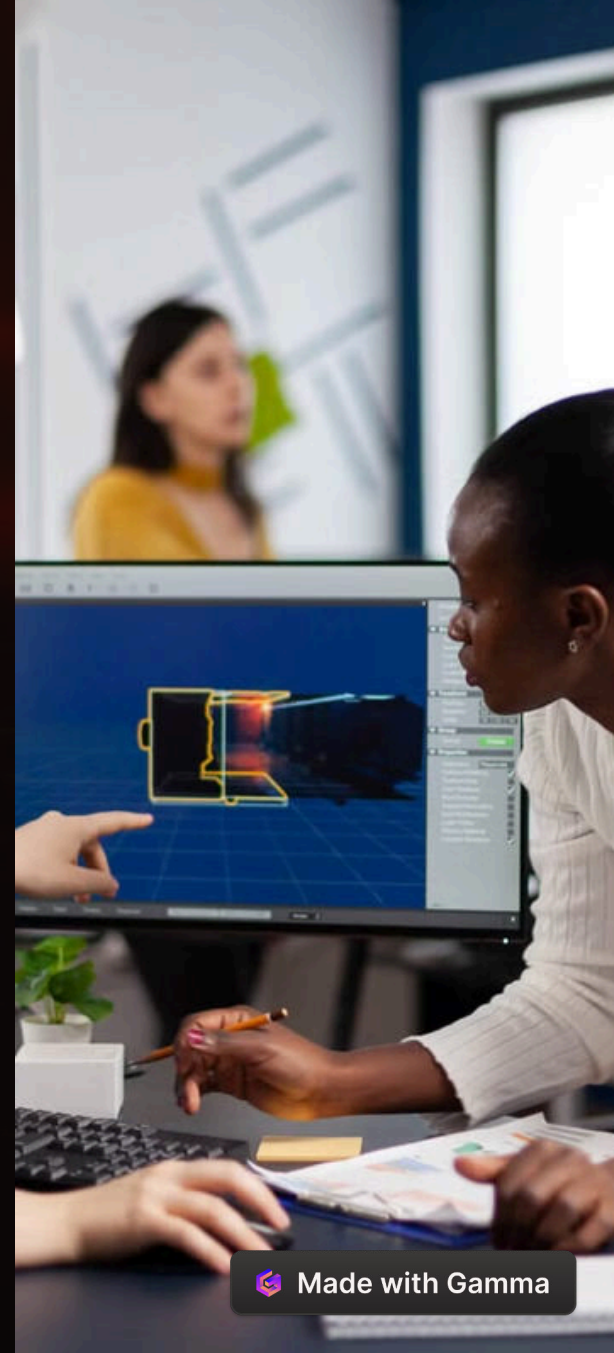
- Rios Lisandro
- Zagare Ulises
- Salguero Valentino
- Serantes Elias



Consigna

Este trabajo tiene como objetivo crear un juego en el lenguaje Wollok para la materia Algoritmos 1 de la carrera de Tecnicatura en Programación Informática de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM).

El juego está inspirado en el conocido título *The Binding of Isaac*. Se trata de un juego de acción RPG con fuertes elementos de tipo Roguelike, en el cual los niveles se generan aleatoriamente. Sin embargo, a diferencia del mismo, ¡¡¡ÉSTE TIENE LA SKIN DEL DOOM!!!





Descripción del proyecto

Juego Inspirado en DOOM

DOOMmies es un juego que se inspira en el clásico título DOOM, pero con una estética y temática propia.

Aplicación de Técnicas de POO

Hemos utilizado conceptos de programación orientada a objetos para desarrollar la estructura y mecánicas del juego.

Inspiración y temática

Nuestro juego, DOOMmies, se inspira en el clásico DOOM, uno de los juegos de disparos en primera persona más icónicos de la historia. Decidimos adoptar esta temática de acción y aventura, pero con una estética y narrativa propias.

La trama del juego gira en torno a un apocalipsis zombi, donde el jugador debe luchar por sobrevivir y enfrentarse a hordas de enemigos aterradores.

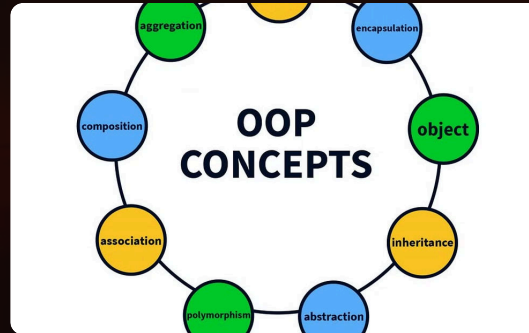


Lenguaje y técnicas utilizadas



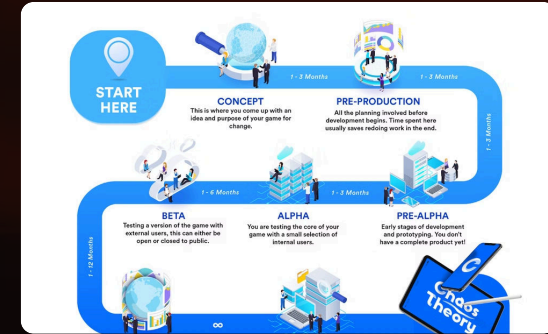
Lenguaje Wollok

Utilizamos el lenguaje de programación Wollok, el mismo nos permitió implementar la lógica y mecánicas de juego de DOOMmies de manera eficiente y estructurada.



Técnicas de POO

Aplicamos conceptos y técnicas de programación orientada a objetos, como herencia, polimorfismo y encapsulamiento, para crear un diseño modular y escalable que facilita el desarrollo y mantenimiento del juego.



Desarrollo de Juegos

Nuestro proceso de desarrollo incluyó la implementación de lógica de juego, gestión de estados, detección de colisiones y manejo de entrada del usuario, entre otras características clave de un juego.

Estructura del código



Reglas de Juego / Instrucciones

- Te mueves con (W, A, S, D)
- Revivir con espacio (space)
- Apuntas y disparas con las **flechas de dirección**

Los controles del juego DOOMmies están diseñados para brindar una experiencia de juego ágil y fluida. Gracias a la combinación de teclas para el movimiento y las flechas de dirección para disparar, podemos movernos con precisión y atacar a sus enemigos de manera efectiva.

CONTROLES:
WASD – MOVERSE
FLECHAS – ATACAR

OBJETIVOS:

SOBREVIVIR
ELIMINAR AL JEFE
LOS DEMONIOS

RECUERDA:

LOS DEMONIOS
TE TIEMEN

Desafíos enfrentados



Complejidad del código

Integrar exitosamente diferentes funcionalidades y mecanismos en un solo juego demandó un gran esfuerzo para mantener un código limpio y modular.



Ajuste de balanceo

Lograr un equilibrio adecuado entre la dificultad y la diversión fue un desafío clave, ajustando niveles, enemigos y ataques.



Depuración

Identificar y resolver bugs durante el desarrollo del juego requirió un meticuloso trabajo de testeo y depuración iterativa.

Aprendizajes obtenidos

Trabajo en Equipo

Aprendimos a colaborar de manera efectiva, repartiendo tareas y comunicándonos constantemente para lograr nuestros objetivos.

Resolución de Problemas

Enfrentamos diversos desafíos técnicos a lo largo del desarrollo, lo cual nos obligó a desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico.

Creatividad e Innovación

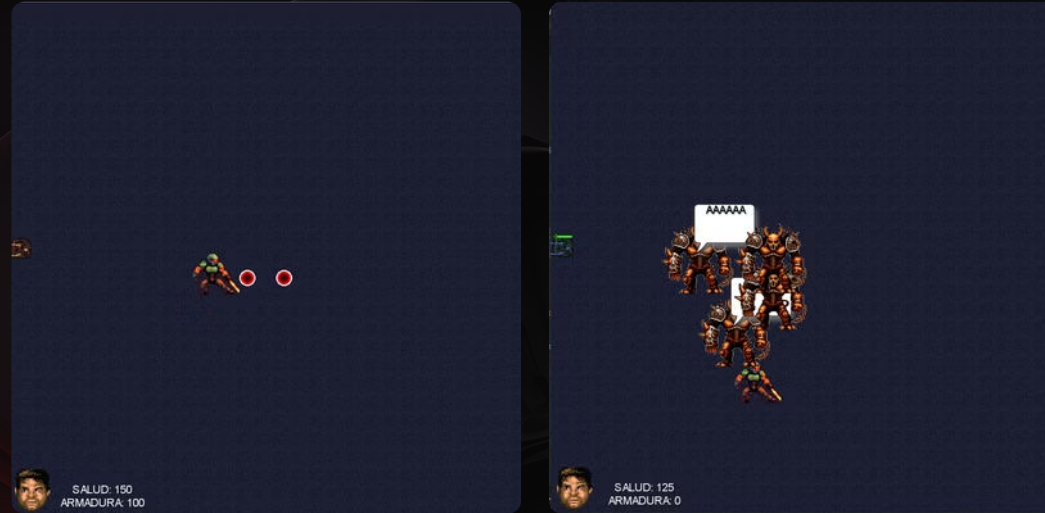
Logramos plasmar nuestra visión creativa en un juego único, combinando elementos clásicos con un toque moderno y fresco.

Conclusión

En resumen, nuestro equipo ha logrado desarrollar un juego emocionante y desafiante, aprovechando al máximo las herramientas y técnicas de programación orientada a objetos. Estamos orgullosos de haber creado DOOMmies, una experiencia de juego única e inspirada en clásicos de la cultura popular.



Preguntas:



 Google Docs
DOOMmies v0.0.1dev alpha early access zafiro ul...