

# Proyecto Final

## >> Desarrollo de videojuego 2D ;

### <"Alumnos">

- > Apaza Andaluz, Diego F;
- > Chambi Tapia, Kevin J;
- > Diaz Castro, Berly Joel;
- > Pacherras Muñoz, Peter S;
- > Solis Zamata, Axel Jhuan;

Ciencia de la Computación II



## >> Concepto de juego

Juego plataformero desarrollado en C++, inspirado en las mecánicas del juego give up, donde el jugador pasará por una serie de niveles con obstáculos con dificultad escalable.



## >> Uso de recursos:



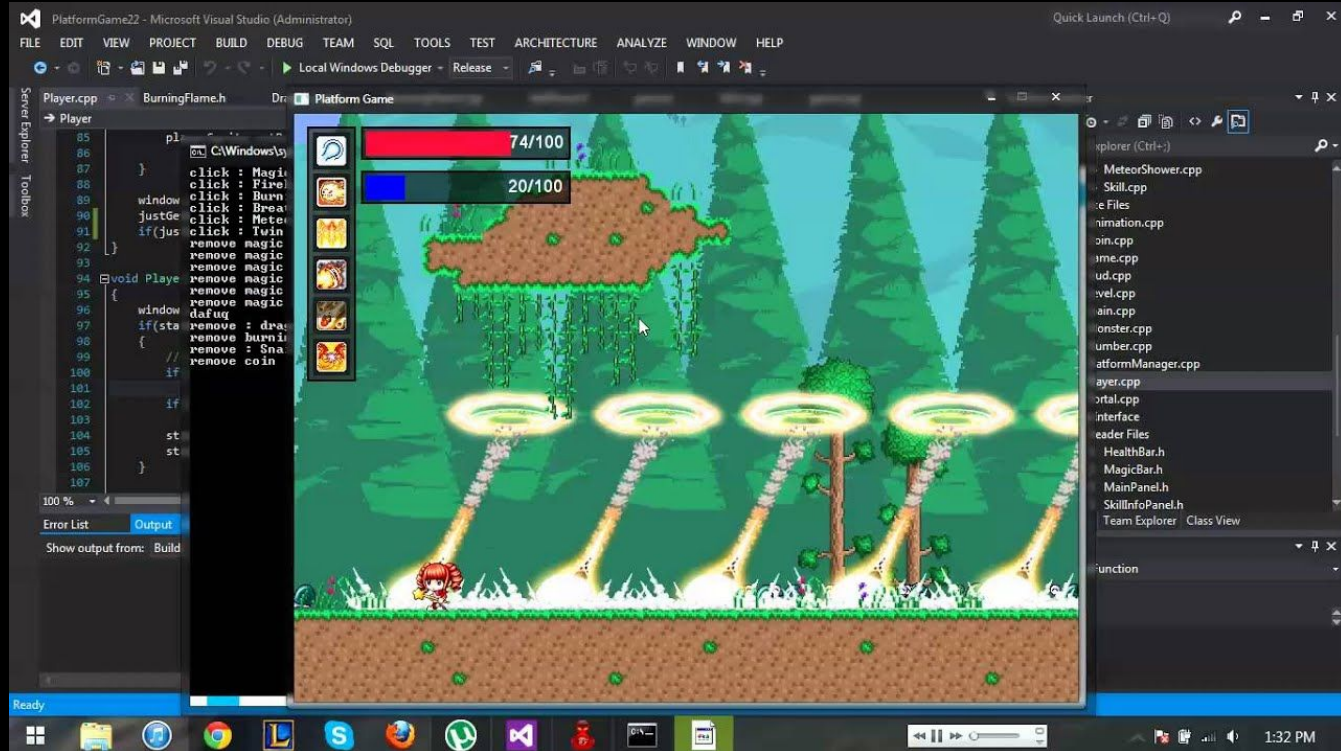
### Librería sfml:

Es una excelente librería para el manejo de ventanas/eventos/gráficos independientes del sistema operativo con un enfoque orientado a objetos con una biblioteca multimedia cuyas funcionalidades permiten al usuario crear videojuegos y programas interactivos

### Git hub

<https://github.com/DiegoApaza10/Proyecto-CC>

## >> Interfaz de SFML

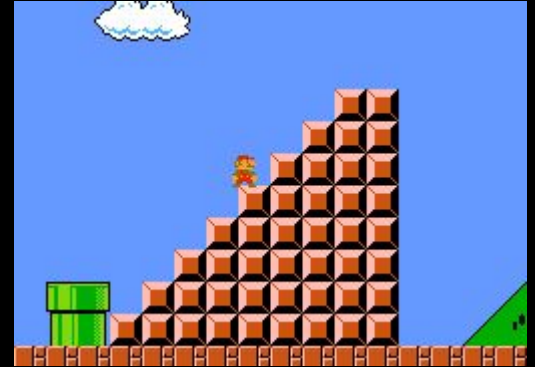


## >> Mecánicas del juego

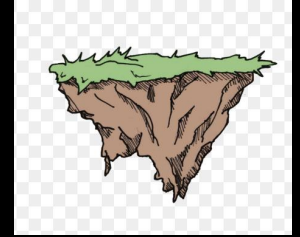
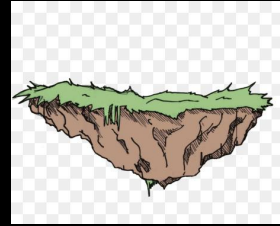
El juego permite a 2 jugadores que pueden moverse hacia la izquierda o derecha, saltar, mover algunos objetos y presionar botones que activan trampas.

El objetivo del juego es cruzar un recorrido con obstáculos que incluye, enemigos, unos estáticos y otros móviles, y también trampas visibles u ocultas.

El jugador que llegue primero al final del nivel consigue puntos y quien consiga la mayor cantidad gana.



## >> Utilización de sprites



## >> Temas que se aplicaran en nuestro juego

Modificación de acceso y asignación dinámica de memoria..

Punteros, smart pointers y referencias.

Encapsulamiento, herencia, polimorfismo y templates.

Sobrecarga de funciones, funtores y meta-programación.

Patrones de diseño.

