

TP Videojuegos 2

Práctica 1

Fecha Límite: 10/04/2025 a las 23:59.

En esta práctica vamos a desarrollar una variación muy sencilla del juego **PacMan** usando el patrón de diseño ECS (**con sistemas y comunicación mediante mensajes**).

Antes de empezar.....	2
Descripción del juego.....	2
Comportamiento básico.....	2
Frutas milagrosas e inmunidad del PacMan.....	3
Propuesta de diseño.....	4
Mensajes.....	4
Sistemas.....	4
Componentes.....	5
Estados de juego.....	5
La clase Game.....	6

Antes de empezar

Primero: leer todo el enunciado antes de empezar.

Debes usar `ecs_5.zip` que usa meta-programación de plantilla para asignar identificadores a componentes y sistemas, y para la comunicación entre sistemas debes usar el mecanismo de enviar/recibir mensajes.

Es muy recomendable descargar uno de los ejemplos correspondientes y estudiarlo antes de empezar con la implementación de la práctica 2.

A continuación se propone un diseño de sistemas, componentes, mensajes, etc., que podéis usar. Es sólo una recomendación, se puede modificar o usar otro diseño pero hay que justificarlo durante la defensa de la práctica.

Descripción del juego

Las entidades de juego son **PacMan**, **Fantasmas** y **Frutas** (las frutas aparecen como cerezas  en el comportamiento básico).

Comportamiento básico

Al principio de una ronda ponemos las frutas de forma de un grid, como se ve en el demo. El objetivo del **PacMan** es comer todas las frutas. Si consigue comerlas todas acaba el juego y gana, si choca con un fantasma pierde una vida (inicialmente tiene 3) y tendrá la posibilidad de jugar otra ronda si tiene más vidas, en otro caso pierde y tendrá la posibilidad de empezar una nueva partida. El estado de las cerezas se mantiene entre las rondas. Los fantasmas desaparecen cuando acaba una ronda.

El PacMan empieza la ronda en el centro, con vector de velocidad igual al siguiente: `Vector2D(0.0f,0.0f)`. Pulsando la tecla `↑` cambiamos su vector de velocidad a `Vector2D(0.0f,-3.0f).rotate(rot)` donde `rot` es su rotación. Pulsando la tecla `↓` cambiamos su vector de velocidad a `Vector2D(0.0f,0.0f)`, es decir deja de moverse. Pulsando la tecla `←` restamos `90.0f` grados de la rotación y rotamos el vector de velocidad en `-90.0f` grados. Pulsando la tecla `→` sumamos `90.0f` grados a la rotación y rotamos el vector de velocidad en `90.0f`. Esto hace que se mueva en la dirección donde apunta su boca. Cuando el **PacMan** choca con los laterales para, es decir ponemos su vector de velocidad a `Vector2D(0.0f,0.0f)`.

Durante una ronda, generamos un fantasma cada 5 segundos pero habrá como mucho 10 fantasmas en la pantalla a la vez. Los fantasmas siempre salen de una esquina aleatoria, y para que muevan como se ve en el video, en cada iteración, con probabilidad de 0.005 actualizamos su vector de velocidad a $(\text{posPM} - \text{posF}).\text{normalize()} * 1.1f$ donde **posPM** es la posición del **PacMan** y **posF** es la posición del fantasma. Esto hace que el fantasma se mueva hacia el **PacMan** pero no de manera continua. Probar con otros valores en lugar de 1.1f y 0.005 para conseguir un comportamiento razonable. Los fantasmas no salen de la pantalla, cuando chocan con algún lado invertimos la coordenada correspondiente del vector de velocidad para que se vayan hacia dentro. Los fantasmas no pasan de ronda, es decir cuando empieza una ronda siempre hay 0 fantasmas.

Frutas milagrosas e inmunidad del PacMan

La *fruta milagrosa* es una fruta que puede estar en dos estados: *normal* y *milagroso*. En el estado *normal* se comporta como las cerezas, pero en el estado *milagroso* aparecerá como una pera (🍏) en lugar de una cereza (🍒) y si el **PacMan** la come, tendrá inmunidad durante 10 segundos:

1. Los fantasmas actuales cambian de color rojo a azul.
2. No generamos fantasmas nuevos.
3. Cuando el **PacMan** choca con un fantasma, muere el fantasma.
4. Si el **PacMan** come otra fruta milagrosa no se obtiene más inmunidad.

Pasados los 10 segundos, todo vuelve a la normalidad.

Al inicio del juego, al generar una fruta existe un 10% de probabilidad de que genere una fruta milagrosa y un 90% de que genere una cereza normal. Cada fruta milagrosa tiene asignada una frecuencia **N**, que es un número aleatorio entre 10 y 20 segundos. *Cada fruta milagrosa tiene su propio N.*

Durante la ronda, cada fruta milagrosa permanece en estado normal durante **N** segundos y luego cambia a estado milagroso por **M** segundos, donde **M** es un número aleatorio entre 1 y 5 segundos, determinado en el momento de la transición. Pasados los **M** segundos vuelvo al estado normal. *Cada fruta milagrosa tiene su propio M.*

Cuando empieza una ronda, hay que resetear los contadores de tiempo (el de generación de fantasmas, el de frutas milagrosas, etc.)

Hay que reproducir sonidos correspondientes para los distintos eventos (ver lo archivos en la carpeta de la tarea).

Propuesta de diseño

Para la comunicación entre sistemas **es obligatorio** usar el mecanismo de enviar/recibir mensajes.

Mensajes

Recuerda que hay que definir los mensajes en el archivo `game/messages_defs.h`. El archivo `ecs.h` hace referencia a este archivo. Es recomendable tener los siguientes tipos de mensajes pero no es obligatorio (lo nombres indican a qué evento corresponden):

```
C/C++
using msgId_t = uint8_t;
enum msgId : msgId_t {
    _m_NEW_GAME, _m_ROUND_START, _m_ROUND_OVER, _m_GAME_OVER,
    _m_PACMAN_FOOD_COLLISION, _m_PACMAN_GHOST_COLLISION,
    _m_IMMUNITY_START, _m_IMMUNITY_END
};

struct Message {
    msgId id;
    union {
        // Añadir sub-structs para los mensajes que llevan más información
    }
}
```

Sistemas

Es recomendable tener los siguiente sistemas (pero no es obligatorio, puedes optar por otro diseño):

1. **PacManSystem**: responsable del **PacMan**. El método `update` mueve el **PacMan** según hemos explicado arriba. Cuando empieza una nueva ronda resetea su posición. Cuando empieza una partida resetea las vidas.
2. **GhostSystem**: responsable de generar y mover los fantasmas. Cuando acaba una ronda quita todos los fantasmas actuales. Cuando el **PacMan** choca con un fantasma, si el **PacMan** tiene inmunidad desaparece el fantasma, y si no tiene inmunidad muere el **PacMan** (y envía un mensaje correspondiente de fin de ronda/partida y cambia al estado `NewRoundState` o `GameOverState` – ver los estados abajo). Recuerda que no se generan fantasmas cuando el **PacMan** tiene inmunidad. Cuando cambia el estado de la inmunidad del **PacMan** tiene que cambiar la imagen que se usa para dibujar los fantasmas.

3. **FoodSystem**: responsable de las frutas. Cuando empieza una partida coloca las frutas en forma de grid, y algunas serán milagrosas según hemos explicado arriba. En el método **update** hay que actualizar el estado de la frutas milagrosas según hemos explicado arriba. Cuando el **PacMan** choca con una fruta desaparece la fruta, y cuando no hay más frutas envía un mensaje que se haya acabado la partida y cambia de estado as **GameOverState** (ver los estado abajo).
4. **ImmunitySystem**: si el **PacMan** choca con una fruta milagrosa que está en estado *milagroso*, avisa que haya empezado un periodo de inmunidad (si no se encuentra en uno ya). En el **update**, si actualmente se encuentra en un estado de inmunidad y hayan pasado **10** segundos desde que su inicio, lo apaga enviando un mensaje correspondiente.
5. **CollisionsSystem**: comprobar colisiones entre los varios tipos de entidades y envía mensajes correspondientes.
6. **RenderSystem**: Dibuja las frutas, fantasmas, el PacMan y sus vidas, etc. Si quieres, puedes añadir un método **render** en la clase **System** e incorporar esta funcionalidad en los distintos sistemas. Recuerda que hay que dibujar los fantasmas y el **PacMan** usando varios frames para tener la animación que se ve en el demo.

Componentes

A parte del **Transfrom** y **FramedImage/Image** que lo tienen todas las entidades, el **PacMan** tendrá un componente para indicar el número de vidas y otro para indicar si es inmune. Las frutas tendrán un componente para indicar si son milagrosas (con toda la información necesaria para para poder cambiar de estado, es decir **N**, **M**, cuando se activó, etc).

Estados de juego

Los estados del juego son parecidos a los de la práctica 1:

1. **RunningState**: su **update** llama al **update** de los sistemas. Además, si el usuario pulsa **P** cambia el estado **PauseState**.
2. **PauseState**: si el usuario pulsa cualquier tecla cambia al estado **RunningState**.
3. **NewGameState**: si el usuario pulsa cualquier tecla, envía un mensaje de que ha empezado una nueva partida, y cambia al estado **NewRoundState**.
4. **NowRoundState**: si el usuario pulsa **ENTER**, envía un mensaje de que ha empezado una ronda, y cambia al estado **RunningState**.

5. `GameOverState`: si el usuario pulsa cualquier tecla cambia al estado `NewGameState`.

La clase `Game`

La clase `Game` es parecida a la clase correspondiente de la práctica 1. El método `initGame` tiene que crear los sistemas y los estados. El bucle principal tiene que incluir sólo una llamada al `update` del estado actual y a `flushMessages` del `Manager` para enviar los mensajes pendientes (si usas el mecanismo de enviar mensajes con retraso). El destructor tiene que liberar la memoria de los estados.