Proyecto Final

Informática 2

Duvan Camilo Ramírez Caro

UdeA

**Descripción**

Videojuego creado con Qt y C++.

**Nombre:** Nightmare

Nightmare es un videojuego en el que te sumerges en tus pesadillas, experimentando situaciones y aventuras terroríficas como estar cayendo por un hueco o ser perseguido por un fantasma.

El videojuego consta de pasar los niveles sin que el personaje muera, y así evitar que el nivel cardiaco suba y que la persona se despierte asustada.

**Primer Nivel:**

El personaje cae a un hueco y mientras cae toca evitar que choque con diferentes obstáculos, cogiendo corazones para que el nivel cardiaco no suba, hasta que logre cumplir un tiempo y así despertar sin morir.

**Segundo Nivel:**

El personaje corre por su vida saltando y esquivando objetos mientras un fantasma lo persigue, el objetivo es coger corazones para que el nivel cardiaco no suba hasta que logre cumplir un tiempo y así despertar sin morir.

**Vistas**

videojuego 2D en 3ra persona.

Flecha

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Físicas a implementar**

movimiento rectilíneo, caída libre y movimiento parabólico.

Forma

Descripción generada automáticamente

**Objetos a utilizar**

**Personajes**

**Personaje cayendo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Movimiento rectilíneo ← →, Caer caída libre



**Personaje corriendo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Correr Movimiento rectilíneo →, Saltar Movimiento parabólico

****

**Fantasma:**

Atributos: Nombre

Métodos: Correr Movimiento rectilíneo →, Atrapar

Un dibujo de un animal

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Obstáculos**

**Tubo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener, Matar (solo primer nivel)

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

**Caja:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener, Matar (solo primer nivel)

Caja de cartón

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Bloque:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener, Matar (solo primer nivel)

Imagen que contiene reloj, luz, teclado, pájaro

Descripción generada automáticamente

**Carro:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener



**lava:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Hueco:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar



**Tráiler:**

****

<https://youtu.be/3QFv6psGgYw>

**Edición del tráiler:**

**Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaPantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaPantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**Niveles:**

**1)**

Imagen que contiene colgando, grande, tráfico, luz

Descripción generada automáticamente

**2)**

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja