Proyecto Final

Informática 2

**Descripción**

**Nombre:** Playing in Dreams

Playing in Dreams es un videojuego en el que te sumerges en tus sueños, experimentando situaciones y aventuras únicas. Puedes convertirte en un superhéroe y salvar vidas, o volar por toda la ciudad. También puedes explorar un planeta diferente y sentir que flotas, o enfrentarte a tus peores pesadillas, como estar cayendo de un precipicio o ser perseguido por zombis.

**Primer Nivel:**

El primer nivel consta de que el personaje es un super héroe y va volando esquivando obstáculos como aviones y edificios, y en el trascurso del mapa ir salvando gente que lo necesita.

**Segundo Nivel:**

Este va ser una pesadilla, consta que el personaje cae a un precipicio y mientras cae toca evitar que el personaje choque con diferentes obstáculos, hasta que el paracaídas por fin se abra.

**Tercer Nivel:**

Consta que el personaje esta en un planeta con una gravedad muy baja, este flota y evita obstáculos y alienígenas, con el fin de encontrar la nave para volver.

**Cuarto Nivel:**

Este va ser una pesadilla, el personaje corre por su vida saltando y esquivando objetos mientras unos zombis lo persiguen, el objetivo es llegar a un helicóptero para salvarse.

**Vistas**

videojuego 2D en 3ra persona.

**Físicas a implementar**

movimiento rectilíneo, caída libre y movimiento parabólico.

Spriters personajes: de https://www.spriters-resource.com/ 

**Objetos a utilizar**

**Personajes**

**Super héroe:**

Atributos: Nombre

Métodos: Volar Movimiento rectilíneo ← ↑→ ↓

**Personaje cayendo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Movimiento rectilíneo ← →, Caer caída libre

**Personaje corriendo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Correr Movimiento rectilíneo →, Saltar Movimiento parabólico

**Personaje con gravedad:**

Atributos: Nombre

Métodos: Correr Movimiento rectilíneo →, Saltar Movimiento parabólico con gravedad

**Zombi:**

Atributos: Nombre

Métodos: Correr Movimiento rectilíneo →, Atrapar

**Obstáculos**

**Tubo:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener, Matar (solo segundo nivel)

**Caja:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener, Matar (solo segundo nivel)

**Carro:**

Atributos: Nombre

Métodos: Detener

**lava:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar

**Avión:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar

**Pájaros:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar

**Hueco:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar

**Laser:**

Atributos: Nombre

Métodos: Matar