

Proyecto Final Computación Grafica

Andrés Felipe Osorio Guerrero

Camilo Bedoya Gonzales

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ingenierías

Ingeniera de sistemas y computación

Pereira

5/12/2022

Como parte de la culminación del curso de Computación Grafica, se decide desarrollar entre mi compañero Camilo Bedoya Gonzales y mi persona Andres Felipe Osorio Guerrero, La continuación del videojuego visto en clase, basándonos, tanto en el juego original de “Mario” como en la librería “kaboom” perteneciente al lenguaje de programación JavaScript.

Esta versión de Mario se centrará en 3 niveles con escenarios diferentes, donde el personaje que el jugador controlará deberá sortear obstáculos tanto del propio escenario

Como enemigos que irán apareciendo conocidos como “goombas”. A la vez que va consiguiendo monedas y bonificaciones que harán subir el puntaje del jugador.

Se terminará la partida automáticamente una vez que algun enemigo toque al personaje de cualquier forma. Sin embargo, una vez el usuario se encuentre en la pantalla final, donde aparecerá los créditos de los desarrolladores, habrá la opción de volver a jugar oprimiendo la tecla “enter”

Es un juego bastante sencillo, desarrollado con las técnicas y teorías vistas en clase. Donde simplemente el personaje se moverá utilizando teclas como ←, ↑, →, ↓ y barra espaciadora para saltar entre escenarios. Esto Gracias a la función keyPress presente en la librería de kaboom.

Ya para finalizar se escogió que la forma de avanzar de nivel sea presionar la tecla " ↓ "

Estando sobre los típicos tubos verdes que nos hemos encontrado siempre en el mundo de Mario

Por nuestra cuenta simplemente se investigó como anexar varios escenarios o niveles al juego para realizar tanto la pantalla de inicio, y los créditos. Como también una forma de cambiar el Sprite de “Mario” cuando este recoja un hongo en algún punto específico del escenario.