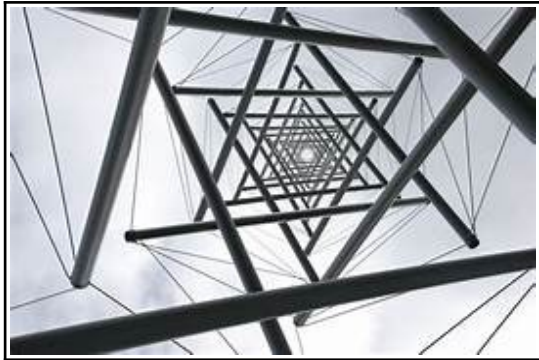


ESTRUCTURA PRINCIPAL DEL PROGRAMA



PANTALLA PRINCIPAL

PARTIDA

PERSONAJE

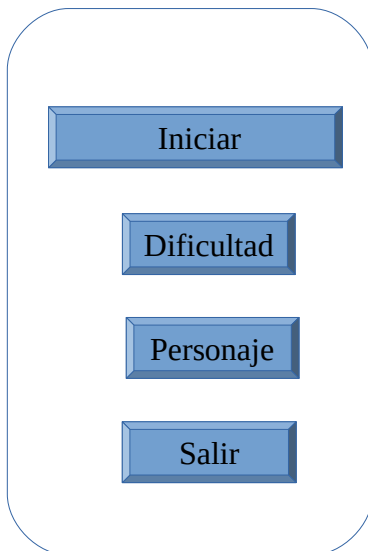
JUGABILIDAD Y EVENTOS

SONIDO

SALIR

Pantalla principal

- Botón inicio partida.
Inicia partida en otra pantalla diferente.
- Dificultad.
Pantalla donde se elegirá la dificultad.
- Femenino/Masculino (Personaje).
Pantalla para elegir personaje según género que se prefiera.
- Sonido.
Se podrá elegir modo silencio.
- Salir .
Apartado para salir del juego.



Partida

Fondo de imágenes donde se desarrollarán las acciones con el personaje elegido:



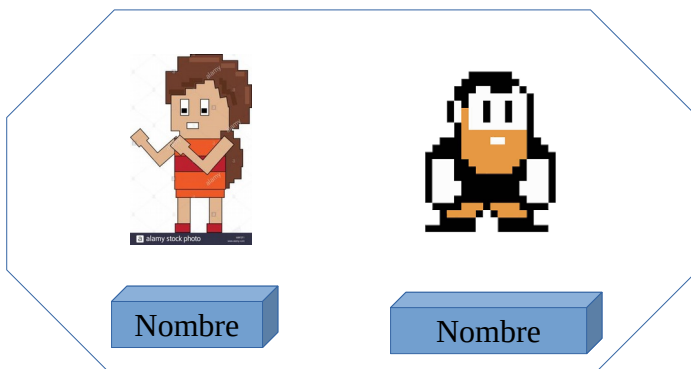
Puntuaciones

Pantalla que mostrará las cinco primeras posiciones, se valorará la rapidez y puntuación:



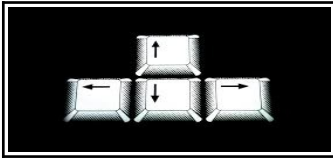
Personaje

Pantalla donde se mostrará los personaje a elegir:



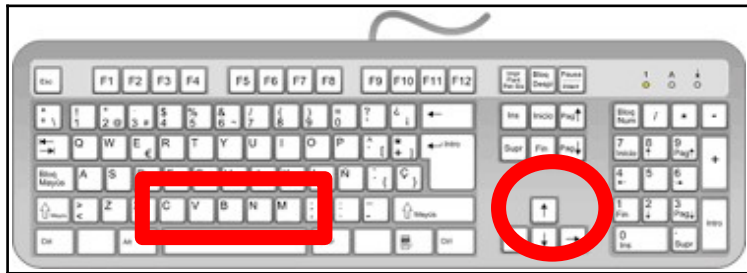
Jugabilidad y eventos

Movimientos que intervienen en el personaje:



Solo intervendrán las siguientes teclas:

- Flecha hacia arriba.
- Flecha hacia la derecha.
- Barra espaciadora.



Si ejecutamos el evento de teclado flecha hacia arriba el personaje se moverá de forma única y lineal de forma horizontal y volverá a su mismo punto de inicio desde donde se empezó la ejecución del evento.

Se desplazará de forma vertical .No realizará movimientos que involucren desplazamientos laterales.

El tiempo que estará en el aire es único y no afectará otros eventos de teclado en su trayectoria



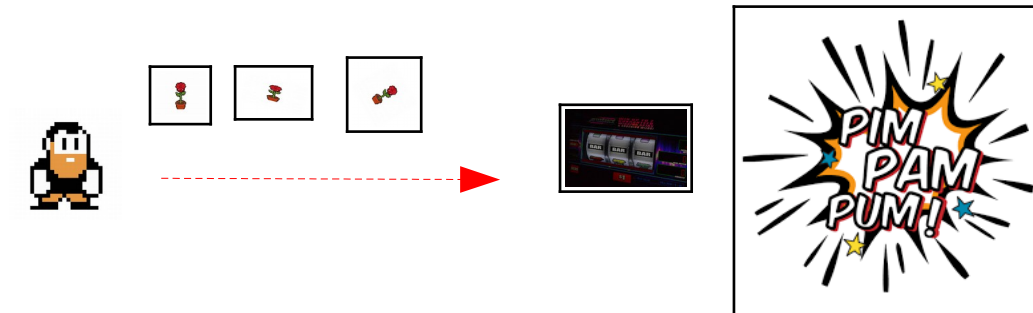
Si ejecutamos el evento de teclado flecha hacia la derecha el personaje se moverá de forma única y lineal hacia la derecha hasta que se deje de pulsar la tecla.

Avanzará hacia la derecha según el tiempo que lo tengamos pulsado.



Por último se le añade al personaje una característica que es de disparo.

El personaje expulsará un proyectil que recorrerá de forma única y lineal hacia la derecha toda la pantalla hasta que encuentre otro “personaje enemigo” o imagen en su trayectoria y desaparecerá el proyectil junto al personaje enemigo /imagen en el momento que coincidan en el mismo punto de la pantalla.



Los “enemigos” se moverán únicamente de forma lineal sin posibilidad de cambio de trayectoria hacia el personaje principal.



El objetivo del personaje es avanzar destruyendo o esquivando objetos/personajes enemigos hasta finalizar la pantalla.

El objetivo de los enemigos es destruir al personaje principal. La forma de destruir al personaje principal

El personaje principal avanza de forma única hacia la derecha.

Los enemigos avanzan hacia la izquierda en dirección del personaje.

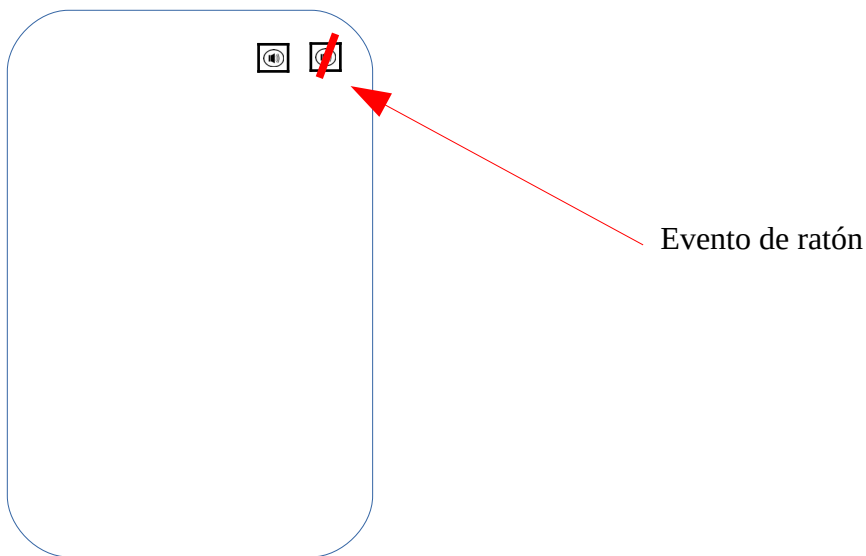
Sonido

El sonido se realizará de una forma continua.

Intervendrán varias bandas sonoras de forma continua mientras se esté jugando.

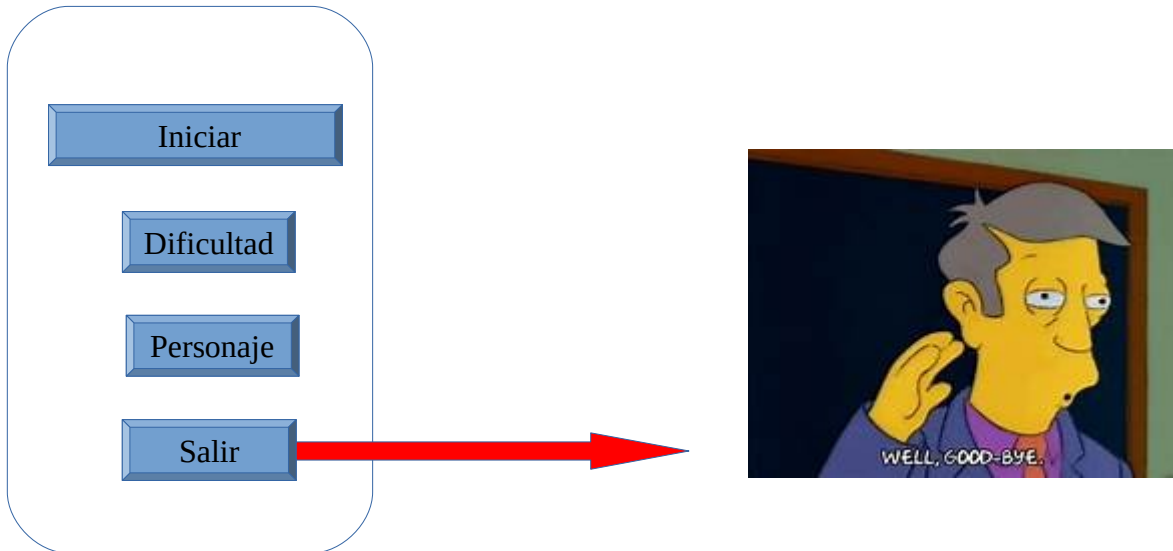
El usuario podrá elegir jugar en silencio haciendo click en la imagen de sonido situada en la parte superior de la pantalla principal.

El usuario si ejecuta clic encima de ese icono se tachará y empezará el modo silencio de juego.



Salir

Opción en la pantalla principal que permitirá salir del juego:



Cristian Romero

Valery Lynnyk

Andrés Mamani

Fernando Zeus Ortega

1º DAW 2019/2020

I.E.S Juan de la cierva.