

Neftalí Rodríguez Martínez.

A01375808.

Fundamentos de Programación.

Fecha: 07/11/17.

Profesor: Roberto Martínez Román.

Grupo: 04.

“Propuesta Proyecto Final”.

Mi propuesta consiste en un juego dónde un cazador esté cazando a algún personaje, un ejemplo podría ser “Elmer gruñón” que esté cazando varios “Bugs Bunny”.

La idea es bastante simple; del lado izquierdo de la pantalla, tenemos a Elmer, este se mueve con las teclas arriba y abajo, verticalmente en la pantalla, no se mueve horizontalmente, además dispara balas tecleando la barra de espacio para cazar a los Bugs que aparecen del lado derecho, los Bugs aparecen en distintas posiciones verticales y van avanzando horizontalmente hacia dónde está Elmer, si lo tocan o llegan al extremo contrario de dónde aparecieron, Elmer pierde cierta cantidad de vida.

La velocidad a la que avanza Bugs Bunny y la cantidad de vida que pierde Elmer, es proporcional al nivel de juego; el juego está pensado para tener dos niveles de dificultad.

Debe de haber una forma para ganar puntos, cada vez que una bala colisione con un Bugs, ganas 10 puntos, para el primer nivel debes de acumular 100 puntos y para el segundo nivel deberás ganar 200 puntos, si Elmer no logra acabar con los Bugs antes de que se le agote la vida, se acaba el juego y en pantallas aparece un texto que indica que perdiste, de la misma manera, si ganas aparece un texto que indica que ganaste. Los mensajes al usuario irían acompañados de sonidos de victoria o derrota, según sea el caso.

A continuación, se muestra una imagen de cómo se vería el juego:



VIDA : 100%

PUNTOS: 20

No sé si será mejor la barra
indicadora de vida o un
número en pantalla que vaya
disminuyendo.

