

PROYECTO FINAL FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN



IDEAS PRINCIPALES

- **IDEA 1: BATALLA DIRECTA DE JUGADOR A JUGADOR, DONDE LOS PERSONAJES SE ATACAN**
- **IDEA 2: BATALLA EN DONDE LOS PERSONAJES DEBEN DESTRUIR UN MURO, PRIMERO EN TERMINAR DE DESTRUIR EL MURO GANA**
- **EN AMBAS IDEAS ESTA MODO JUGADOR VS JUGADOR O JUGADOR BS CPU**

Menú



Imagen del menú

Cuadro rosa= jugar/ jvsj o jvsCPU

Cuadro amarillo= instrucciones

Cuadro azul= mejores jugadores

MÚSICA

CUANDO GANA UN JUGADOR PRIMERO SE ANUNCIA SU VICTORIA CON “WE ARE THE CHAMPIONS” Y LUEGO LA DERROTA DEL OTRO CON “SOUND OF SILENCE”

**EL MENÚ DE GANADORES(MEJOR PUNTAJE) TIENE COMO CANCIÓN “POWER2-KANYE WEST
MENU- “SEVEN NATION ARMY”**

MÚSICA DEL JUEGO- INTRO OUTKAST-EN LOOP

Personajes y ambiente



- Los personajes van a tener un mejor diseño, se buscaran que sean personalizables
- Las balas serán notas de música
- Se utiliza el mismo teclado, un jugador utiliza W,A,S,D y otro las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha

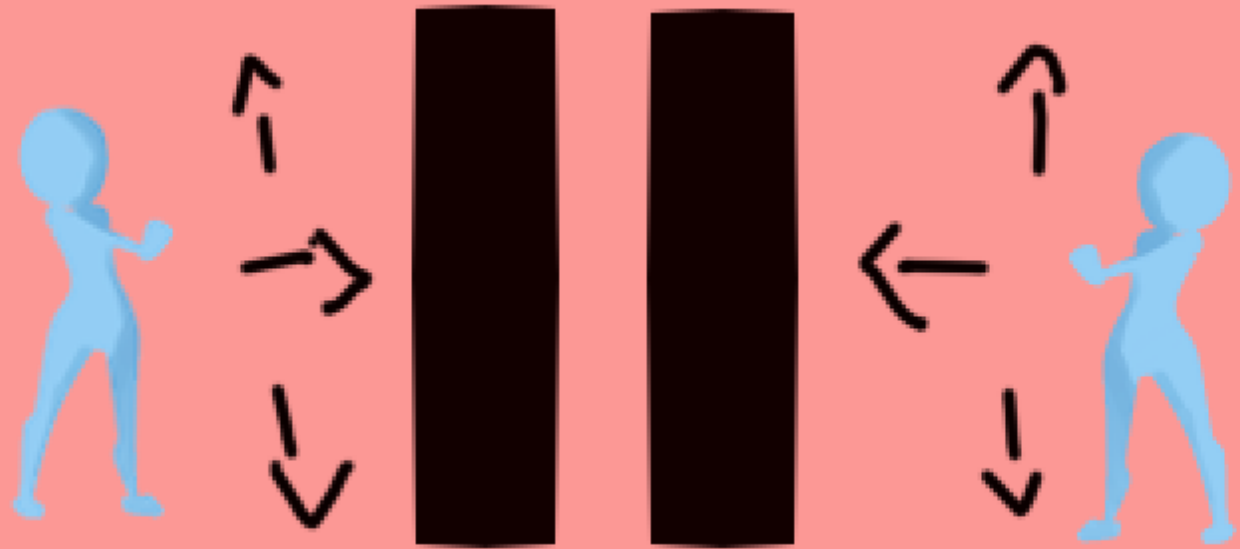
En la primera idea los personajes atacan al disparar con D y con flecha izquierda dependiendo del lado que se encuentra. Oprimiendo las teclas laterales al mismo tiempo se defiende o activa el "escudo". Los personajes son estáticos la fuerza de los golpes es aleatoria (10,15,20) pero la defensa es de 15

Aparece una barra de vida arriba de los personajes
Para la segunda idea solo se ve al personaje en ataque, se mueve arriba y abajo en lo que destruye la pared de bloques

Fondo: Partituras Revolution 9



IDEA 2



IDEA 1

