:

Grupo 12

Kevin Huayta, Email: contactohuayta@gmail.com   
Gastón Rampazzo, Email: gastonrampazzo@gmail.com

Trabajo Práctico – Attack on Titan, Final Season

Programación I – Comisión 05

**Introducción**

El siguiente trabajo práctico consistió en el desarrollo de un videojuego denominado “Attack on Titan, Final Season” en el que la protagonista, llamada Mikasa, debe derrotar a la mayor cantidad de Kyojines posibles en el lapso de un minuto.

Los Kyojines son titanes de tamaño colosal que derrotan a Mikasa con solo alcanzarla, por lo que Mikasa deberá escapar de ellos al mismo tiempo que intenta destruirlos para lo cual cuenta con dos armas principales, un arma que lanza proyectiles a distancia y un suero que aparecerá cada cierto tiempo que transforma a Mikasa en Kyojina por un tiempo hasta que mate a un Kyojin.

El juego finaliza cuando Mikasa muere a manos de un Kyojin o cuando el tiempo llega a 0 (cero), y se determina el rendimiento del jugador en base a un sistema de puntos que se obtienen matando Kyojines.

Para el desarrollo del videojuego se utilizaron clases, objetos y métodos escritos en lenguaje java, y se conto con un entorno predefinido en el que se obtuvo las herramientas para dibujar en pantalla dichos objetos.

**Descripción**

Las siguientes clases conforman el videojuego:

* Juego
* Mikasa
* Titan
* Obstaculos
* Obstaculos2
* Suero
* Disparo