

Realización de Proyectos Multimedia Interactivos

Práctica 4. *Game Manager*, interfaz, sonidos.

Ampliación de Mario Bros.



Utiliza la práctica anterior para realizar los siguientes apartados:

Apartados¹

1. Crea un menú principal básico con dos botones «Jugar» y «Salir». Se valora el apartado gráfico del menú. Debe existir una manera de volver al menú principal desde el juego. (!)
2. Crea un *Game Manager* que administre todas las variables relacionadas con el juego, como la puntuación o el tiempo en el nivel. Si tu juego tiene muchos extras, puedes incluirle vidas, contador de intentos, etc. Solo debe haber un ***GameManager*** durante el tiempo de ejecución de la aplicación. (!!)
3. Mario puede recoger monedas esparcidas por el mundo. Estas aumentan su puntuación, al igual que derrotar a los enemigos. En la interfaz del juego, debe aparecer la puntuación total del jugador y el tiempo que lleva jugando el nivel. El tiempo debe aparecer solo con dos decimales. (!!)
4. Introduce música ambiental y todos los sonidos que tú quieras. Por ejemplo, cuando Mario salta, acaba el nivel, derrota a un enemigo, etc. (!!)

¹ Las exclamaciones al final de cada apartado indican su importancia a la hora de evaluar la práctica.

Es obligatorio dividir el código en **métodos** a lo largo de todos los apartados.

Entrega

La fecha de entrega es la indicada en el Campus Virtual. El archivo se debe nombrar siguiendo el formato: PracticaX_Apellido1Apellido2Nombre.

La entrega del proyecto debe realizarse en formato ZIP y solo incluir los archivos necesarios para el proyecto.

Es importante que las escenas, *sprites* y el código estén organizados.

La nomenclatura del código debe adaptarse a lo visto en clase. Se penalizarán fallos continuos en la nomenclatura.

El proyecto debe compilar y ejecutar sin fallos.

Incluir en la entrega un archivo .txt en el que se indique el enlace al repositorio de GitHub.

Peso

Esta práctica tiene un peso de 30% en la evaluación continua.