

## APLICACIÓ

<b>NOM</b>	DragonBallZ
VERSIÓ / DATA	1.0 / 20 de maig del 2019
DESCRIPCIÓ	Joc d'arcade desenvolupat amb la llibreria "pygame", mòdel de programació d'encapsulat de les class amb càrrega i redimensió d'imatge com la finestra del joc interactiu, eliminarem els enemics on superarem nivells superiors, ideal per jugar-hi dues persones amb opció a ser un tan sols.
	Segon paquet de l'aplicació en codi sota BackEnd , insertar o extreure registres del jugadors en la taula de la BBDD dragon, atributs del nom, email, data de creació, nacionalitat puntuació i nivell
CLASSIFICACIÓ	PyGame, (joc d'arcade)

## 1.REQUISITS TÈCNICS

Ord	Requisits	Valor
T.1.	Plataforma	Windows / Linux / Mac /Tots
T.2.	Sistema operatiu	Windows 10
T.3.	Dessenvoludor	Nucli Python 3.7 d'Anaconda 3, Spider v.3.3.4
T.4.	Basse de dades	sqlite3
T.5.	Finestra del joc	PyGame ver.1.9.6
T.6.	Dificultat sorpresa	Random
T.7.	Temps d'espera	Time
T.8.	Dates de registre	Datetime
T.9.	Instruccions esp.	PyGame.locals

## 2.FUNCIONALS

### 2.1. OBJETIUS

Ord	Requisit
2.1.1	Disseny de la carcasa del codi en py
2.1.2	Afegir els comentaris en lectura PyDoc

2.1.3	Disseny de la portada interactiva del joc en el seu mètode de la Class
2.1.4	Programa el bucle d'esdeveniments en el seu mètode de la Class
2.1.5	Programa de lògica d'execució en el programa del jugadors
2.1.6	Dissenyar les class del dos jugadors
2.1.7	Disseny del redimensionament de les finestres
2.1.8	Disseny de la taula d'anotacions en BackEnd
2.1.9.	Disseny de la Class de les boles de drac
2.1.10.	Disseny del nivells del amb la carregar d'arxius imatges per cada un d'ells
2.1.11.	Programa l'opció de 1 o 2 jugadors
2.1.12.	Programa l'insert d'un registre al acabar la partida en BackEnd


## 2.2. DESCRIPCIÓ DELS ELEMENTS FUNDAMENTALS

<i>Ord</i>	<i>Requisit</i>
2.2.1.	Funció principal main d'entrada
2.2.2.	Class per jugador (dues)
2.2.3.	Class per enemic i projectil (dues)
2.2.4.	Class del projectils del jugadors (dues)
2.2.5.	Class del joc passant un objecte, extreure els seus mètodes
2.2.6.	Class de boles de drac per aconseguir més vides.
2.2.7.	Funció de la portada interactiva en la Class del joc
2.2.8.	Funció del bucle d'esdeveniment en la Class del joc
2.2.9.	Funció de la lògica d'execució en la Class del joc
2.2.10.	Funció d'esdeveniment de la portada interactiva
2.2.11.	Funció de visualitzar la portada interactiva
2.2.12.	Funció de extreure els registres de la BBDD en Sqlite3
2.2.13.	Funció d'esdeveniments de la pantalla dels millors registres
2.2.14.	Funció de visualització dels millors registres
2.2.15.	Funció per introduir un nou registre en la BBDD

## 2.3. FUNCIONAMIENT

<i>Ord</i>	<i>Requisit</i>
2.3.1.	Portada interactiva
2.3.2.	Moviment del jugador
2.3.3.	Redimensió de la pantalla des de la portada interactiva
2.4.4.	Disseny de la BBDD per els registres de les puntuacions
2.4.5.	Disseny de la pantalla per introduir el nou registre aconseguit

2.4. RESULTATS

Ord	Requisit
2.4.1	<div data-bbox="256 338 1458 376"> Bola de Drac Z</div>  <p>The screenshot shows a Dragon Ball Z game interface. Overlaid on the image are five text boxes: 'PLAYERS 1 or 2' (black border), 'KEYBOARD CHANGE' (black border), 'OPTIONS CONFING' (black border), 'RANKING PLAYERS' (black border), and 'CAMMING...' (red border). The background features Goku, Vegeta, Piccolo, and the Dragon Balls.</p>



2.4.2

Bola de Drac Z



2.4.3

Bola de Drac Z



2.4.4

Bola de Drac Z



## THE BEST SCORE HERE

1. Equalitzador (France): 33
2. Jhonatan (Colombia): 15
3. Jimmes (United State): 12
4. Charls (England): 9



2.4.5

Bola de Drac Z



Bola de Drac Z



