

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Silvia Cazalla Bazán

Nombre de Alumno: Gonzalo Medina Medina

Nombre de la Aplicación: Naves espaciales

DESCRIPCIÓN

La aplicación consistirá en un videojuego basado en naves espaciales. Nuestra misión será destruir todas las naves enemigas que nos vengán de frente disparándolas y evitar los disparos y naves enemigas para que no destruyan nuestra nave. Conforme sigamos sobreviviendo la dificultad irá aumentando.

-Funcionalidad mínima: Podremos mover nuestra nave sobre el eje XY y rotarla sobre sí misma para apuntar. Añadiremos obviamente un disparo a nuestra nave. La cámara estará situada justo detrás de nuestra nave teniendo una vista en tercera persona.

Las naves enemigas avanzarán hacia nosotros con distintos tipos de movimientos y disparándonos.

A medida que transcurra el tiempo de partida las naves enemigas se volverán más fuertes.

Recibir un disparo o un impacto con otra nave (añadir física) supondrá perder vida o, si se nos agota, morir.

Tener una racha de naves enemigas destruidas supondrá una mejora en nuestra nave, mejora de disparo, mayor velocidad, vida, etc...

Habrà una interfaz para mostrar la vida de nuestra nave, el número de enemigos abatidos y el tiempo transcurrido en la partida.

-Funcionalidad extra: Incluir distintas naves enemigas con nuevas características (disparos, movimientos, etc.).

Añadir objetos que irán apareciendo y podremos recoger (escudos, armas, etc.).

Añadir animaciones y efectos a las distintas situaciones del videojuego.

INTERACCIÓN

La manera de interactuar se llevará a cabo mediante teclado para desplazar la nave espacial, con ratón para girarla (apuntar), y por último añadir una tecla o click para disparar. Si se añade recogida de objetos puede ser de manera automática o mediante una tecla (igual si añadimos nuevos tipos de armas).

