[GRUPO 5]

Ángel Bachiller García

Álvaro Barroso Mato

Miguel Ángel Galaz Sánchez

Juan Daniel Silva Mora



# Roles:

**HTML**: Álvaro

**CSS**: Juan

**Diseño y Portfolio**: Ángel

**JSON**: Miguel

# Descripción:

Se trata de un laberinto en primera persona, donde el jugador podrá moverse en varias direcciones. Durante su avance por el laberinto, se encontrará con diversos puzles (a cada cual más difícil en función de la dificultad seleccionada al comienzo del juego), los cuales deberá resolver para poder seguir avanzando y de este modo, finalmente, encontrar el tesoro del laberinto.

# Objetivos propuestos y cumplidos:

La mayoría de objetivos propuestos al principio del proyecto se han podido cumplir. Uno de los que no hemos conseguido cumplir ha sido el poner varios minijuegos en cada sala, debido a su largo desarrollo tanto en diseño como en programación, con lo que se decidió limitar a un minijuego al final del laberinto para conseguir abrir el tesoro, y varios durante el camino en forma de cuestionarios.

# Programación del HTML:

# Programación del CSS:

# Realización del JSON y Mecánicas:

Hemos pensado en hacer toda la base del juego con Json, ya que es más rápido que XML , no obstante hemos utilizado un convertidor para ello, es decir, haciendo las salas y demás elementos en XML ya que estaba más organizado con el sistema de etiquetas <> que un Json.

El sistema es muy sencillo, tienes salas, que actúan como estados y en función de la dirección que pinches vas a una sala u otra (un estado u otro), metiendo salas de transición para simular el falso movimiento del laberinto.

Pensamos que cargar el laberinto así es un sistema mecánico, ya que hace que la aplicación fuera como la consola y los Json los cartuchos, es decir; es un sistema en el cual si el Json sigue la misma estructura, podrías cargar cuantos y cuan largos mapas quisieses, frente a cualquier otro sistema, ya que podría implicar más líneas de código y menos optimización.

Las preguntas son variadas y conocidas, ya que son un mero elemento que actúa de enemigo en nuestro juego, al no tener estos como tal, debido a que solo servirán para quitarte tiempo si fallas, teniendo preguntas incluso que no llevan a ninguna sala con el mero objetivo de que falles y no completes el nivel. Al ser de diferente temática puede hacer que cualquier jugador pueda responder algunas o todas, independientemente de su conocimiento previo.

Como ya he mencionado el tiempo es otro enemigo a tener en cuenta, ya que si este acaba, el juego concluirá, pese a que te deje intentarlo de nuevo.

Para determinar que jugadores son mejores, lo hacemos en función del tiempo que han tardado en completar el laberinto, ya que al ser las preguntas elementos de resta del tiempo, es proporcional al tiempo que tardes, es decir a más preguntes falles peor será tu resultado. En conclusión, el tiempo es una forma de resumir tu habilidad por las salas recordando por cuales has ido o cuales no y la cantidad de preguntas que aciertes para no perder el tiempo, además de un factor suerte al coger los caminos correctos a la primera.

Hemos incluido una etiqueta asset dentro del XML en algunas salas, no como mero hecho decorativo, sino a modo de indicador de porque salas has pasado, ayudándote así a completar el nivel y tener compensado el equilibrio entre dificultad y frustración y que dejes de jugar al juego por esta última.

# Diseño:

El diseño escogido para el videojuego ha sido un estilo ráster, utilizando para ello la herramienta PhotoShop, ya que este software da mucha libertad y muchas facilidades a la hora de realizar dibujos.

La perspectiva y zonas escogidas para el laberinto han sido pensadas para dar tanto una mayor sensación de inmersión al jugador, como entendimiento y ubicación en el laberinto. Éste consta de tres fases: inicialmente a las afueras de un castillo, a continuación, accederemos a las mazmorras a través de un túnel, algo más cerca del tesoro. Por último, accederemos al interior del castillo a través de una puerta secreta.

Los assets extra (La pala, el ratón, la pelota…) se han utilizado para dar distintos aspectos a las diferentes salas, dando así a entender al usuario que se ha movido por una zona distinta. El tamaño de éstos, es del mismo que el de las pantallas de los laberintos, para así facilitar la parte de programación.

Todo el diseño sigue una estética parecida, con colores grises, blancos y marrones.

# Portfolio:

El portfolio contiene un carousel en la página de inicio con los dos juegos desarrollados por el grupo (uno todavía en fase de desarrollo), en los cuales se puede acceder mediante los botones, situados debajo de la imagen, a la información del juego, o al mismo juego. También hay una pestaña, en la barra de navegación, que contiene la información de contacto de los componentes del grupo.

Link al portfolio : [https://grupomaajwebyredessociales.github.io/Portfolio/#](https://grupomaajwebyredessociales.github.io/Portfolio/)

# Secuenciación del videojuego:

# Secuenciación de las pantalla:

El menú principal contiene 4 botones: uno para jugar, otro para las instrucciones, los contactos y para ver las mejores puntuaciones.

El botón de jugar te lleva a la elección de un laberinto/nivel, de los cuales solo se podrá acceder al primero, estando el segundo y el tercero bloqueados hasta que finalices progresivamente los distintos niveles.

