Shootline

Las herramientas que utilice en el desarrollo de este proyecto fueron: Remote Server (Extension de visual), Visual Studio Code y el proyecto creado en clase como referencia.

Mi proyecto consta de dos partes, la primera el html y la segunda el javascript.

En el html tengo aparte de la parte inicial proporcionada por a frame, una llamada al script shootgamecod.js que comentare más tarde.

En el body cargo las tres imágenes que usare en el proyecto las cuales son, el cielo, el arma y los enemigos. Uso el cielo para el fondo del mapa, los enemigos para tener objetivos a los que disparar y el arma para dar una apariencia de estar disparando algo.

A continuación creo 12 lineas de disparo donde mas tarde con ayuda del javascript se añadirán los objetivos a disparar.

Después de las líneas de disparo tengo los controles de la cámara donde le dire que se quede en un punto fijo para que dispare desde ahí, además tendrá un raycast para eliminar los enemigos, un texto para indicar cuantos se han eliminado y a medida que se eliminen el javascript actualizara este texto, por ultimo la cámara contara con la imagen del arma para dar mas realismo al juego.

En el javascript tengo un iniciador de escenas para que se ejecute el propio javascript, una constante donde almacenare las posiciones de los enemigos que luego proyectare en el mapa, defino dos variables que utlizare mas tarde y creo la función para crear y almacenar en las líneas que he creado en el html los nuevos enemigos.

Al final tengo otra función de AFRAME la cual me eliminara los enemigos los cuales hayan sido tocados por el raycast del html aumentando así el contador de enemigos eliminados