

Diseño juego final

Informática II

Holman Londoño Restrepo

Departamento de Ingeniería Electrónica Y Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Octubre de 2021

Índice

1. Clases a implementar	2
2. Cronograma	2

1. Clases a implementar

- Player: Clase dedicada al jugador principal, en esta clase implementare todo lo necesario para la creación del jugador y toda su interacción con los enemigos como lo es su Sprite (QPixmap), dimensión y probablemente la física de su movimiento, tendrá atributos como alto y ancho además de funciones para que el Sprite se vea de una manera estética.
- Enemigos: Esta clase como su nombre lo indica, será una clase implementada para la creación de los enemigos donde desarrollaré todos los atributos y métodos que necesitan los enemigos para su movimiento y ataques, hasta ahora solo tengo pensado crear dos atributos los cuales serán alto y ancho, al igual que el jugador principal, y funciones como Mover, la cual no será muy compleja ya que los enemigos solo se moverán en el X, otra función a desarrollar es Ataque, donde haré toda la lógica necesaria para que los enemigos inflijan daño al jugador principal, acá pienso incluir otra física ya que pienso hacer el ataque con el movimiento parabólico.

2. Cronograma

	Actividad.	Semana 1.					Semana 2.					Semana 3.				
1.	Login		o	o	o	o	o				o	o	o			
2.	Sprites				o	o	o									
3.	Background					o	o	o								
4.	Clase jugador					o	o	o	o							
5.	Clase enemigos						o	o	o	o						
6.	Físicas							o	o	o						
7.	Guardar										o	o	o			
8.	Solución de errores					o					o		o	o	o	o

Figura 1: Imagen del cronograma