



PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Informática y Comunicaciones

JUEGO DE TABLERO LA CASA DE LOS FANTASMAS

Nombre y Apellidos: Hugo del Rey Holgueras
Curso: 2024/2025

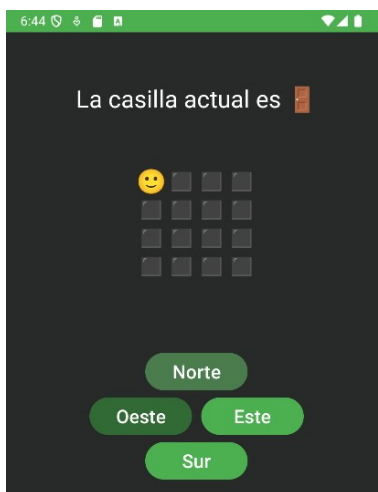
Índice

1. Introducción.....	3
2. Manual de usuario.....	3
3. Requisitos mínimos de la aplicación.....	4
4. Mejoras implementadas.....	4

1. Introducción

En esta práctica se ha realizado un videojuego para móviles, la propuesta elegida ha sido **la casa de los fantasmas**, en este juego el jugador se desplaza por una casa para encontrar una habitación con dulces, cada vez que cambia de habitación se le hace preguntas aleatorias para permitirle moverse a otra.

2. Manual de usuario



Lo primero que verá el jugador será la casilla en la que se encuentra, al principio siempre será la puerta, el mapa de la casa y los botones de movimiento, estando activados solo los que permitan movimientos válidos.

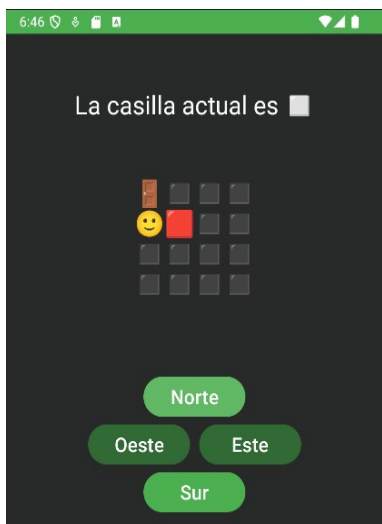
En este primer paso el jugador deberá elegir una casilla a la que desplazarse y elegir el botón correspondiente.

Las casillas grises indican que la habitación nunca ha sido explorada.

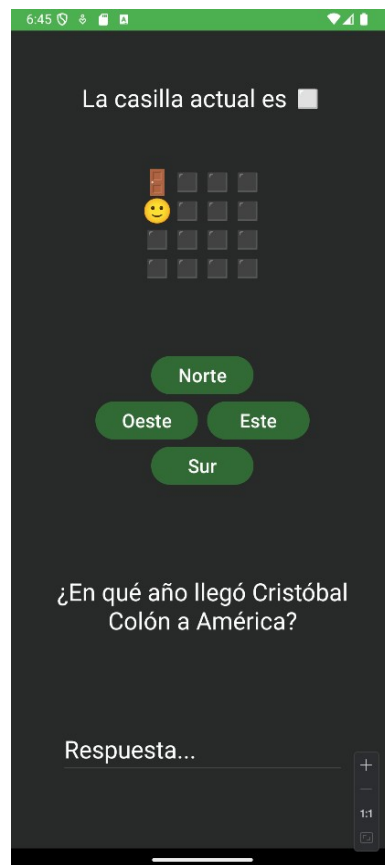
Una vez realizado el movimiento a la nueva casilla le indicará de que tipo es, en caso de ser una habitación normal (casilla blanca) o un fantasma se le realizarán preguntas al jugador.

Los enunciados de las preguntas y el campo para la respuesta aparecen debajo de los botones de movimiento.

Para poder contestar correctamente una pregunta el jugador debe rellenar el campo de texto y pulsar “Enter” para resolver la pregunta.



En caso de fallar una respuesta la habitación se bloqueará (casilla roja), cuando una habitación está bloqueada el jugador no podrá volver a entrar en ella, como se ve en la imagen el botón para desplazarse al este está desactivado.



PRÁCTICA 2ª EVALUACIÓN – JUEGO DE TABLERO – LA CASA DE LOS FANTASMAS

El jugador deberá desplazarse entre habitaciones y responder las preguntas que le aparezcan en estas hasta encontrar una habitación con dulces para ganar la partida.

En caso de que el jugador falle suficientes preguntas y se quede atrapado en una parte de la casa diferente a donde se encuentran los dulces perderá la partida y el juego acabará.

Tras ambos casos el juego se reiniciará al estado inicial para que el jugador pueda jugar otra partida

3. Requisitos mínimos de la aplicación

Esta es una lista de los requisitos que se pedían para la práctica y que han sido implementados:

- La casa esta formada por habitaciones dispuestas en una matriz de 4x4
- El jugador siempre empieza en una casilla de puerta que es la entrada a la casa
- Cada vez que el jugador se desplaza a una habitación se le hace una pregunta, si la responde mal no podrá avanzar
- El jugador se puede desplazar en cuatro direcciones (norte/sur/este/oeste) y solo se le darán las opciones posibles
- Ganas la partida si llegas a la casilla de los dulces
- Si aparece un fantasma el jugador tendrá que responder una pregunta adicional

4. Mejoras implementadas

Estas son las mejoras que he decidido implementar al juego:

- El ancho de la casa está controlado por una variable interna para facilitar el cambio de dimensiones
- En la representación de la casa se dibuja una persona para que el jugador sepa en que posición se encuentra
- Se añade una TextView para decirle al jugador el tipo de habitación sobre el que se encuentra
- Si el jugador responde mal una pregunta el camino se bloquea y no podrá volver a entrar a esa habitación
- Se implementa un algoritmo de búsqueda de caminos(DFS) que se ejecuta cada vez que se bloquea una sala para comprobar que todavía se pueda llegar a la habitación de los dulces, en caso de no encontrar un camino el jugador pierde la partida