

**Tipo de trabajo:** individual

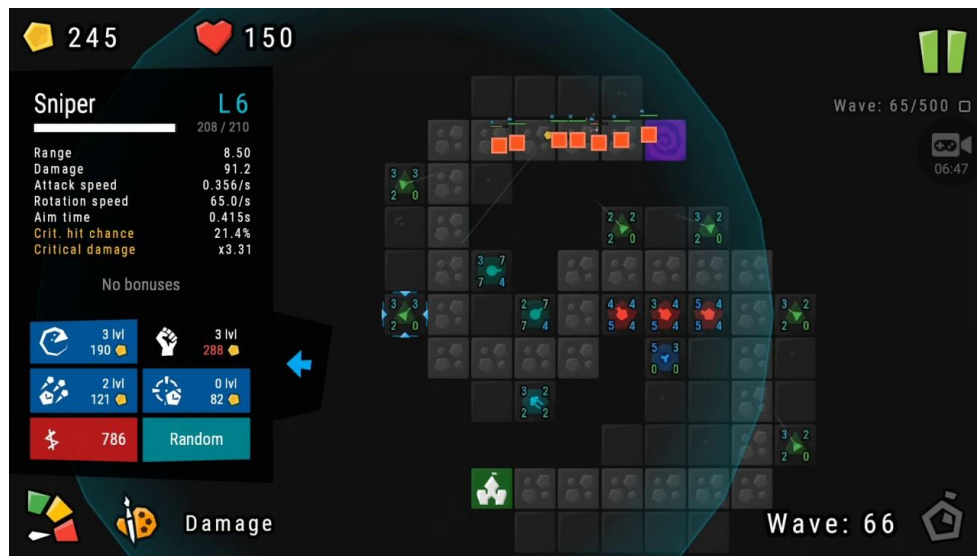
**Integrantes del grupo:** Ismael Alba Areces – UO270176

**Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente)**

**Se recomienda adjuntar videos o imágenes:**

Funcionalidad basada en el juego Infinitode, un juego tipo tower defense.

Sera muy similar, lo único que las mejoras de las torres, para simplificar no estarán tan divididas, simplemente subirás de nivel la torre, lo que aumentara sus estadísticas globales, y no de forma individual. Tampoco habrá la opción de aumentar la velocidad del juego.



<https://youtu.be/wgeAqNcoRmU?t=238>

**Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**

- Los enemigos caminan por un camino de Tiles hasta la meta (Casilla verde), el objetivo es evitarlo.
- Cuando un enemigo toca la meta pierdes una vida (empezarías con 20)
- Se pueden colocar torres para defender el camino, se colocarán encima de otras Tiles distintas a las del camino.
- Habrá diferentes tipos de torres, todas tendrán atributos de: Alcance, Velocidad de disparo y Daño.
- Las torres dispararan a los enemigos que estén en su rango de Alcance.
- Las torres se podrán mejorar con puntos/dinero que soltarán los enemigos al morir.
- Tendrá una pantalla principal en la que se explicará brevemente cómo funciona el juego, para que empiecen a salir los enemigos habrá que pulsar un botón (comenzar oleada)

### Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):

- Tipos de torre:
  - Torre básica, tendrá un daño, cadencia y rango medio.
  - Cañón, dispara un proyectil que hace daño en una pequeña área al impactar.
    - Al mejorar aumenta el daño.
    - Baja cadencia.
  - Congelador, Reduce la velocidad de los enemigos en un área, al mejorar aumentara el área, y la ralentización a los enemigos.
  - Explosión, hace daño a todos los enemigos en un área a su alrededor.
- Los enemigos vienen en oleadas, empiezan automáticamente después de un tiempo, o el usuario le da click en el botón de empezar oleada.
- Tipos de enemigo:
  - Básico, sería el enemigo común, velocidad de movimiento normal, vida normal, daño a base 1, suelta un numero de monedas medio.
  - Rápido, mas veloz que el enemigo básico, pero con menos vida, suelta un numero de monedas bajo.
- ¿Tiles especiales? aumentan una stat, por ejemplo, casilla especial que aumenta el daño de una torre x1.5

### Descripción del modo de control:

- Todos los controles se podrán realizar con el ratón.
- Al pulsar en una casilla de torreta, se mostrarán las torretas que podemos colocar.
- Al pulsar en una torreta colocada se podrá mejorar mediante un botón.
- Al pulsar en el botón comenzar oleada, empezara la siguiente oleada.

### Uso de ficheros para la representación de niveles en memoria - **obligatorio**

Los niveles se podrían presentar en un fichero de texto de forma muy simple, al final un mapa solo va a tener 4 tipos de Tiles;

- El spawn de enemigos.
- La meta.
- El camino por dónde van los enemigos.
- Las casillas donde se ponen las torres.

