|  |
| --- |
| Software de entretenimiento y Videojuegos Jordán Pascual : pascualjordan@uniovi.es |

|  |  |
| --- | --- |
| 4 | Plataformas - Ampliaciones |

# Ampliaciones

Realiza **5** de las ampliaciones propuestas a continuación. Para la entrega de esta actividad se debe crear un informe explicando que ampliaciones se han decidido hacer y explicando brevemente que se ha realizado en cada una, incluir los fragmentos de código más relevantes.

Con 5 ampliaciones ya se puede obtener la puntuación máxima independientemente de su “Dificultad estimada”.

|  |  |
| --- | --- |
| Ampliación | **Dificultad** |
| 1 Nuevos tipos de enemigos: lo más adecuado sería crear una clase base para enemigo o un *interface* Java y que los diferentes tipos de enemigos heredasen de la clase base o implementaran el interface.  Al menos se debe crear un tipo de enemigo nuevo con diferente imagen, velocidad y capaz de disparar. | 6 |
| 2 Enemigos que mueren al saltar sobre ellos. Crear un nuevo tipo de enemigo que puedan ser destruidos saltando sobre ellos. En el momento de la colisión se debe comprobar que el jugador esta encima del enemigo. | 5 |
| 3 Enemigo que salta o vuela: incluir un nuevo tipo de enemigo capaz de saltar o volar (no puede volar siempre en línea recta, ha de moverse en el eje X e Y). | 7 |
| 4 Enemigo que crea enemigos: incluir un nuevo tipo de enemigo que cada N iteraciones del juego “genera nuevos enemigos” se trata de crear un nuevo enemigo de un tipo diferente al primero (se puede reaprovechar cualquier tipo de enemigo, por ejemplo que cree un enemigo básico cada X iteraciones del juego). | 7 |
| 5 Scroll en el Eje Y: Permitir que los mapas tengan más altura que la propia pantalla, se debe aplicar un scroll en el eje Y similar al que se aplico en el eje X. | 6 |
| 6 Items recolectables: Incluir items recolectable inmovibles que puedan ser recolectados por el Jugador al colisionar con ellos.  Debemos incluir un contador de items que muestre el número en pantalla.  El Item debe ser animado, utilizando el siguiente sprite:  El número y posición de los items se deberán poder especificar en el mapa del Nivel. | 4 |
| 7 Plataformas móviles: incluir plataformas móviles  con movilidad en el eje X.  Deben moverse con una velocidad constante preestablecida hasta que colisionen con algún elemento.  El jugador y los enemigos deben poder caminar sobre estas plataformas  Las plataformas se representarán en el mapa de nivel con el carácter 'X'. | 8 |
| 8 Caja que se puedan arrastrar: incluir cajas que puedan ser arrastradas por el nivel cuando el jugador colisiona con ellos en el eje X.  Este tipo de elemento se representará en el mapa de nivel con la letra Q | 8 |
| 9 Tiles destruibles: incluir tiles que desaparezcan a los pocos segundos de que el Jugador entre en contacto con ellos (este colocado encima).  Este tipo de tiles se representará en el mapa de nivel con la letra W | 5 |
| 10 Tiles destruibles 2: incluir tiles que desaparezcan sí el Jugador les dispara  Este tipo de tiles se representará en el mapa de nivel con la letra U | 7 |
| 11 Tiles escalera: incluir tiles de tipo escalera que permitan al jugador subir en el eje Y en línea recta.  Este tipo de tiles se representará en el mapa de nivel con la letra R | 8 |
| 12 Plataformas de salto: incluir un nuevo tipo de elementos que al colisionar con ellos produzcan un salto de mucha más fuerza que el sato “estándar” del jugador.  Este tipo de elementos se representará en el mapa de nivel con la letra Y | 6 |
| 13 Enemigos más inteligentes: modificar el comportamiento de los enemigos para que actúen de una manera más inteligente, por ejemplo: que se muevan directamente hacia el jugador, traten de esquivar sus disparos, etc. | 8 |
| 14 Punto de salvado: incluir un elemento que al colisionar con el permita al jugador salvar esa posición, en caso de perder el jugador debería comenzar desde ese punto del mapa (en lugar de desde el punto inicial del nivel).    Este tipo de elemento se representará en el mapa de nivel con la letra A | 5 |
| 15 Puertas: tipo de elemento especifico que trasladan al jugador de un punto a otro del nivel. Las puertas se definirán en pareja, siempre estarán conectadas de dos en dos.  Este tipo de elemento se representará en el mapa de nivel con los números 9,8,7,5,4.  Un número para cada par de puertas conectadas, por lo tanto podría haber un máximo de 10 puertas en el nivel. | 6 |
| 16 Disparo con gravedad: aplicar la fuerza de gravedad al disparo del Jugador, debe "rebotar" contra el suelo e ir perdiendo la velocidad progresivamente, cuando pierde toda la velocidad desaparece. | 5 |
| 17 Disparo direccional: cambiar el botón de disparar por un joystick direccional que permita especificar el ángulo del disparo en el eje X e Y. | 7 |
| 18 Multijugador con teclado. permitir que haya dos jugadores en pantalla de forma simultánea, cada jugador se manejará con diferentes teclas del teclado.  El modo de juego será cooperativo, y un jugador no podrá seguir avanzando si el otro no avanza también. | 7 |
| \* Otras ampliaciones propuestas por el alumno: se podrían admitir otro tipo de ampliaciones propuestas con el alumno, pero previamente deben ser aprobadas por el profesor. |  |