|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** individual  **Integrantes del grupo:** |
| **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 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.  Infinitode | Level 2 | Wave 793 | Part 1 - YouTube  [**https://youtu.be/wgeAqNcoRmU?t=238**](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.   + Torre rápida, menos daño que la básica, pero mucha más cadencia, y rango medio.   + Torre francotirador, mucho daño, pero muy baja cadencia, y rango muy grande. * 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, seria 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.   + Pesado, Mas lento que el básico, pero con mucha más vida y haría mas daño a la base al llegar, suelta un numero de monedas alto.   + Jefe de nivel, similar al pesado, con mas vida y si llega a base pierdes el juego instantáneamente. |
| **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. |