 Javier Escobar Serrano

**iMAT**

Marcos Garrido Ferrer

**Proyecto Final de PROGRAMACIÓN – 1er curso**

**Grado en Ingeniería Matemática e Inteligencia Artificial**

**Roguelike**

# • Descripción

Este juego en 2D consiste en sobrevivir a oleadas de enemigos durante el máximo tiempo posible. Si el jugador muere, tiene que volver a empezar de cero.

# • Desarrollo

Este proyecto consta de los siguientes elementos de desarrollo de software:

* 1151 líneas de código.
* 7 módulos.
* 41 funciones.

o 8clases.

* 1 fichero de datos.
* Librerías:

▪ Pygame, Random, Math.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**Figura 1. Estructura de módulos**

# • Gameplay

El movimiento del personaje se realiza con las teclas WASD. Se apuntan los disparos con el ratón y se dispara manteniendo pulsado el click derecho.

Una captura de un videojuego

Descripción generada automáticamente con confianza media

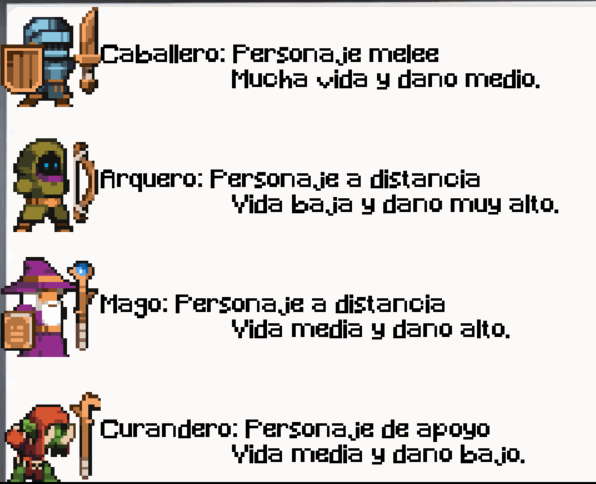
## Figura 2. Ejecución del juego

Texto

Descripción generada automáticamente

## Figura 3. Pantalla de subida de nivel

Matar enemigos otorga experiencia al jugador. Al subir de nivel, el jugador elige entre cuatro opciones posibles para reforzar a su personaje de manera permanente.



## Figura 4. Clases

El jugador puede elegir entre cuatro clases con diferentes estadísticas (rango, velocidad, vida, daño, velocidad de ataque, regeneración de salud…).

Texto

Descripción generada automáticamente

## Figura 5. Tablero correcto

Al perder la partida, se muestra una cinemática con las estadísticas de la partida.

Algunas de las frases son escogidas al azar entre un amplio repertorio de opciones.