

Nombre del proyecto:
Shooter 2D

Alumnos:
Elvis Puertas
Jaume Ribas
Carlos Serrano

Descripción básica:
Juego tipo shooter 2D con vista cenital (GTA 1, Hotline Miami) con mapa pequeño y sin historia. El juego consiste en una oleada de zombies, donde nos defendemos con una única arma. Finaliza la partida al terminar el jugador de matar a los zombies, o cuando este resulta herido hasta la muerte.

Análisis funcional:
Al iniciar el juego se muestra una pantalla de carga con el logo de la aplicación. Seguidamente el jugador se encuentra en el menú principal, con la opción de iniciar la partida. El juego consiste en controlar un personaje con un arma de fuego y matar a todos los zombies para sobrevivir.

Splash inicial de carga:

Al iniciar el juego se muestra en pantalla durante 3 segundos el logo. Esta pantalla sirve para cargar en segundo plano los recursos necesarios del juego. El logo se muestra en forma de animación ampliando su tamaño hasta llegar al original.

Menú principal:

Tras los 3 segundos de la escena de carga es mostrado el menú principal. Este menú será también accesible desde el botón Menú del dispositivo.

Consta de varios botones:

- Iniciar partida
- Salir del juego

Juego:

Al pulsar el botón de Start comienza la partida. Nos encontramos en mitad del mapa con la única ayuda de un arma. Con la ayuda de 2 joysticks controlamos el movimiento y dirección al disparar.

Por el mapa nos encontramos en diferentes puntos de aparición los zombies. Estos se encuentran quietos durante hasta que no nos acerquemos a ellos. En ese momento se acercarán rápidamente hacia nosotros.

Existen diferentes tipos de enemigos, los cuales pueden disponer de distinta características:

- Velocidad
- Vida
- Diseño

El mapa del juego es generado automáticamente a partir de un archivo externo. Este archivo contiene los valores de como será el mapa. Mediante programación se leen estos valores y se generan los respawn de los enemigos, las zonas no caminables (muros, vallas...), etc.

Esto permite cambiar un mapa sin necesidad de realizar modificaciones en el código del programa.

Al ir jugando nos encontramos con 3 efectos de sonido. Sonido de un arma cada vez que disparamos. Mientras que un sonido de dolor y el grito de los zombies se reproduce cada vez que un zombie nos ataca.

Análisis no funcional:

- Lenguaje: Java
- IDE: Eclipse
- Librerías: Android, AndEngine, AndEnginePhysicsBox2DExtension, AndEngineTMXTiledMapExtension
- Control de versiones: GitHub
- UML: ObjectAid
- Mapa: Tiled Map Editor