# FICHA DE ANÁLISIS: ARQUEOLOGÍA ARCADE 🕹️

**Nombre del equipo:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Videojuego Analizado:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 1. FICHA TÉCNICA

* **Año de lanzamiento:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* **Compañía que lo creó:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* **Género del juego:** (Ej: Disparos, Deportes, Plataformas...) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 2. OBJETIVO DEL JUEGO

* **¿Cuál es la meta principal?** ¿Qué tiene que hacer el jugador para ganar o conseguir la máxima puntuación?  
  ***Pista para programadores 🧑‍💻:*** *Esto será lo primero que definiremos en nuestro juego: la condición de victoria o el sistema de puntos.*

### 3. ELEMENTOS EN PANTALLA (LOS "ACTORES")

* **Haz una lista de TODO lo que se mueve o con lo que se puede interactuar en el juego.** Dibuja o describe cada elemento.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elemento (Sprite)** | **¿Qué es? (Héroe, enemigo, proyectil, objeto...)** | **¿Cómo se comporta? (Se mueve solo, lo controla el jugador...)** |
| **Ej: Nave (Space Invaders)** | Es el personaje del jugador (héroe). | Se mueve de izquierda a derecha. Dispara. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

***Pista para programadores 🧑‍💻:*** *Cada uno de estos elementos será un "Objeto" o "Sprite" en nuestro programa. Tendremos que crearlos y darles una apariencia.*

### 4. REGLAS Y MECÁNICAS (¿QUÉ PASA CUANDO...?)

* **Describe las reglas principales del juego respondiendo a estas preguntas:**
* **¿Qué pasa cuando el jugador choca con un enemigo?**
* **¿Qué pasa cuando un disparo del jugador acierta a un enemigo?**
* **¿Qué pasa cuando la pelota (en Pong) toca una pala? ¿Y si toca la pared?**
* **¿Cómo se consiguen puntos? ¿Cómo se pierden vidas?**

***Pista para programadores 🧑‍💻:*** *¡Estas son las partes más importantes del código! Usaremos "condicionales" (Si... entonces...) y "detectores de colisión" para programar estas reglas.*

### 5. CONTROLES

* **¿Qué teclas o botones usa el jugador y qué hace cada uno?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tecla / Botón** | **Acción en el juego** |
| **Ej: Flecha Izquierda** | Mover la nave a la izquierda. |
|  |  |
|  |  |

***Pista para programadores 🧑‍💻:*** *Programaremos los "eventos de teclado" para que nuestro personaje responda a las órdenes del jugador.*

## VERSIÓN SIMPLIFICADA

**Nombre del equipo:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Videojuego Analizado:** (Elige uno)

### 1. OBJETIVO DEL JUEGO

* **¿Qué tienes que hacer para ganar?**
  + Destruir a todos los enemigos.
  + Devolver la pelota para que el rival no marque.
  + Conseguir la mayor puntuación posible.

### 2. ELEMENTOS EN PANTALLA (LOS "ACTORES")

* **Une con flechas cada elemento con su nombre:**
  + [Imagen de la nave del jugador] -> **ENEMIGO**
  + [Imagen de un alien] -> **NAVE DEL JUGADOR**
  + [Imagen de un disparo] -> **DISPARO / PROYECTIL**

### 3. REGLAS DEL JUEGO (¿QUÉ PASA CUANDO...?)

* **Completa las frases:**
  + Si el **disparo** toca a un **enemigo**, el enemigo \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (desaparece / se hace más rápido).
  + Si un **enemigo** llega abajo de la pantalla, el jugador \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (gana un punto / pierde una vida).
  + Si la **pelota** toca la **pala**, la pelota \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (explota / rebota).

### 4. CONTROLES

* **¿Qué teclas mueven tu personaje?** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* **¿Qué tecla sirve para disparar o empezar?** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_