Proyecto Programado 2

Jorge Quiros Anderson -C26161

El objetivo del juego es minar todas las piedras adquiriendo 10 minerales distintos. Durante el juego 5 enemigos seguirán tu posición constantemente intentada de dañarte. Si un enemigo hace contacto con el jugador, este pierde dos vidas. El jugador tiene 4 vidas por lo que significa que solo aguanta un encuentro de estos. El jugador se mueve con las flechas y mina con la tecla “M”.

El juego se acaba cuando se han minado todas las piedras y se han adquirido los 10 minerales

Referencias:

Los enemigos se obtuvieron de la siguiente pagina la cual contiene una serie de sprites de uso abierto libre de plagio - https://warsvault.itch.io/high-fantasy-slime-enemy

Los tilesets para crear el mapa se obtuvieron de la siguiente página la cual contiene una serie de sprites de uso abierto libre de plagio -https://pipoya.itch.io/pipoya-rpg-tileset-32x32

Sprite del gato se obtuvo de una pagina de arte de uso abierto libre de plagio- <https://opengameart.org/content/cat-sprites>

El Sprite del jugador se consiguió de la misma pagina que la del Sprite del gato libre de plagio- <https://opengameart.org/art-search-advanced?keys=player&title=&field_art_tags_tid_op=or&field_art_tags_tid=&name=&field_art_type_tid%5B%5D=9&sort_by=count&sort_order=DESC&items_per_page=24&Collection=>

Para la creación del mapa se utilizo la plataforma Tiled que crear mapas por medio de código y se implementa en el lenguaje de programación Lua- <https://www.mapeditor.org/>

Para la programación se utilizó la adaptación de C llamada Lúa la cual es un lenguaje de programación orientada a la creación de videojuegos

Se utiliza la plataforma Love 2d para correr el código correctamente