

## PROYECTO (1A VIDEO JUEGO CLÁSICO)

<b>PROYECTO 1A : Simulador de Cola de Eventos Básico en forma de "Juego Clásico Shotter dinámico o similar"</b>	Auto-Nota %	Estado / Observaciones
Parte Programada	/75%	
<b>DESARROLLO VIDEO JUEGO:</b> Se requiere aplicar la lógica de la estructura de datos "Cola de Eventos" y el manejo de interfaz Allegro a través del desarrollo de un "Juego estilo Shooter Clásico" (Deben desarrollar un video juego clásico que permita "disparar" y moverse ) Como entregable del juego(diseño conceptual), deben <u>"describir" en pseudocódigo la funcionalidad</u> para el juego básico en Allegro, como por ejemplo una secuencia descrita similar a este juego :	55/60%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta en la parte superior o izquierda de la pantalla objetivos o blancos simultáneos fijos o móviles. Cada objetivo tiene asociada una forma.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los blancos tienen un "tiempo de vida" y si no son impactados por la bala adecuada... se auto destruyen pero suman puntos negativos para el jugador.</li> </ul>	.	En este caso desaparecen hasta que se destruyen por el usuario, se usan para sumar puntos positivos al jugador
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se presenta en pantalla en el nivel inferior una nave o cañon móvil que se puede manipular en forma de desplazamiento horizontal / vertical / diagonal con las teclas de flecha izquierda y flecha derecha desde teclado. O EQUIVALENTE según su juego</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>La generación de disparos o Eventos-Bala las realiza el usuario desde teclado utilizando la tecla Barra o Enter o flecha arriba.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>Simultáneamente en pantalla pueden estar avanzando hacia arriba o en diagonal varias balas x cañon de usuario desde la coordenada horizontal donde se efectuó el disparo</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>La idea es que cuando 1 bala en la misma línea se encuentra con el blanco correspondiente (coincide letra del blanco con letra de bala) entonces se cancelan y se genera un registro en la estadística que se lleva.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>La estadística debe ser almacenada en un archivo de bitácora. Y debe ser cargada para cada jugada para ver si se rompe el record.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada vez que un blanco se destruye .. hace un efecto especial.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>ESTADISTICAS:</b>  El juego termina cuando se han destruido N blancos(indicados al inicio x el usuario) o bien cuando la nave es destruida.</li> </ul>	15/15%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Este ejemplo realiza:</li> </ul>	.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lógica de control de balas y cañones</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Manejo de la interfaz básica en pantalla para mostrar los cañones en el nivel superior (Computadora) y en el nivel inferior(usuario) y las balas moviéndose.</li> </ul>	.	Realizado
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Llevar estadísticas básicas del juego... cañones vivos, balas disparadas,</li> </ul>	.	Realizado, en nuestro caso se guardan otras

<b><i>balas perdidas, Blancos destruidos. Estas se pueden guardar a archivo</i></b>		<b><i>estadísticas, como los blancos y el tiempo</i></b>
<b>REQUERIDO:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Hacerlo el juego clásico shotter escogido en modo gráfico usando Allegro y utilizar sonidos y efectos visuales. Usen como base los ejemplos que se analizaron en días pasados con la Intro de Allegro.</li> </ul>	•	<u>Realizado</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego debe ser de 1 jugador o 2 según corresponda. Puntos extra si juega la máquina contra jugador o máquina contra máquina.</li> </ul>	•	<u>1 jugador</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego deberá llevar, mostrar y guardar estadísticas a archivo.</li> </ul>	•	<u>Realizado</u>
<b>DOCUMENTACIÓN</b>	<b>20%</b>	
<b>De usuario:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paso a paso de como ejecutar los programas, incluyendo pantallazos y pasos.</li> </ul>	5 /5%	Realizado
<b>Técnica que incluya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Comentarios Internos en cuanto a Métodos/Subrutinas</li> <li>Estructuras de datos utilizadas (dibujos y especificaciones formales en el lenguaje)</li> <li>Relaciones entre estructuras</li> <li>Principales Subrutinas</li> <li>Código Fuente documentado</li> </ol>	10 /10%	Realizado
<b>Ficha de Revisión/Confesión &gt;&gt; Donde detallan la forma para revisar su proyecto + Listado de Pulgas o Errores.</b>	5 /5%	Realizado

Link al Drive con permisos de lectura que contiene:

<https://1drv.ms/u/s!AgPfY8BYTcHLihvFIN1rr6PW4sao?e=3YT3AY>

- Proyecto (Código Fuente)
- Documentación (Técnica/Usuario)
- Defensa en Video
- Esta Auto - Evaluación