

Jorge Bárcena Lumbreras

# PRÁCTICA OBLIGATORIA - CARACTERÍSTICAS

Desarrollo para Dispositivos Móviles

# Índice

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	2
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.	2
ORGANIZACIÓN DEL CÓDIGO	3
REPOSITORIO DEL CÓDIGO	3

# Introducción

El desarrollo de esta practica consistía en realizar un videojuego utilizando el IDE de desarrollo Android Studio, con el lenguaje de programación C++. Para el desarrollo de este videojuego se podían utilizar cualquiera de las librerías que existan disponibles. En mi caso elegí la librería de “Basics C++”, ya que es la que hemos seguido a lo largo del curso.

El juego que he propuesto se puede establecer en el genero de Clickers, ya que consiste en pulsar el número máximo de veces en un Sprite que se va moviendo por la pantalla. Esto lo deberás hacer en un limite de tiempo, una vez establecido este límite, se mostrarán los puntos que ha obtenido el jugador.

## Características del juego.

El juego que se va a llevar a cabo dispondrá de las siguientes pantallas y características:

- 1.- Logo inicial del juego
- 2.- Menú que permite jugar o mostrar las instrucciones de cómo se juega.
- 3.- Pantalla del juego (Que no comenzará hasta hacer click dos veces en la pantalla).
- 4.- Menú de pausa que permitirá hacer tres acciones:
  - Reiniciar la partida (Pulsar en botón correspondiente).
  - Ir al menú (Pulsar en botón correspondiente).
  - Continuar con la partida (Pulsar en cualquier sitio).
- 5.- Contador de tiempo y contador de pulsaciones completas
- 6.- Pantalla final con el resultado obtenido, y opciones de ir al menú principal o volver a jugar.

# Organización del código

El código está dividido principalmente en tres scripts:

- IntroScene (Logo inicial)
- MenuScene
- GameScene
- FinalScene

En estos ficheros se controla lo relacionado a cada escena, como la lógica de cada escena, la disposición de elementos...

También existe una clase llamada Gameobject. Esta clase proporciona métodos y características de la librería de BasicsC++, para el manejo de objetos de juego. He creado funciones como contains() o set\_sullScreen(), para manejar de una manera mas sencilla lo objetos dentro de cada escena. Esta clase también contiene información sobre la textura del gameobject, su dimensiones....

## Repositorio del código

<https://github.com/JorgeBarcena3/Practica-AndroidStudio/>