

Proyecto Final

Esteban Felipe Guiza Piñeros
Juan David Martinez Bonilla

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Planteamiento de ideas

1. Idea 1

1.1. Planteamiento

Se pensó un juego con un ambiente similar al de un laberinto, donde el usuario tendra que moverse en direccion horizontal mientras el escenario avanzara por si mismo, el jugador tendra que ir cumpliendo los objetivos y tendra que enfrentarse a diversos obstaculos a lo largo del camino.

1.2. Funcionamiento

El juego consistira en bloques que formen estructuras simples donde habran obstaculos moviles, trampas y diversos objetos que el usuario puede recolectar para potenciar las capacidades de su personaje y asi cumplir el objetivo principal. El personaje contara unicamente con tres vidas para terminar el juego.

1.3. Objetivos

Lograr que el diseño del juego sea eficiente, intentando que el usuario pueda avanzar de manera secuencial y cumpla la meta preprogramada.

2. Idea 2

2.1. Planteamiento

Se pensó un juego donde el usuario será una nave espacial, esta tendrá que ir avanzando a traves de obstaculos que irán saliendo en el mapa, ademas a medida que el mapa avanza irán apareciendo diferentes potenciadores como escudos, velocidad extra o inmortalidad.

2.2. Funcionamiento

La idea principal será que la nave esquive diferentes objetos que irán saliendo de diferentes direcciones al frente de ella, los cuales irán variando en tamaño, velocidad y cantidad dependiendo de cuanto haya avanzado el jugador, cada cierto tiempo en el mapa apareceran potenciadores temporales que al pasar por encima permitiran saltar, esquivar o destruir los diferentes obstaculos al usuario.

2.2.1. Objetivos

El objetivo principal es durar la mayor cantidad de tiempo "vivo" logrando superar todos los obstaculos que progrsivamente van subiendo en complejidad