

# conquest ship



## Ficha técnica

Taller 2

Fundamentos de programación

Juan David Piedrahita Rebellón

Código: 14212048

# Conceptualización

El juego conquest ship es un juego estilo plataforma con temática pirata, que le permite al usuario convertirse en un capitán, con el objetivo de asaltar otros barcos piratas para conquistarlos y aumentar su botín de dinero.

Para dominar el barco deberá abrirse paso entre las cajas explotándolas con dinamita; no ser atrapado por los tripulantes y vencer al capitán del barco para tomar el control.



# Referencias Teóricas

Pirata: Persona que navega sin licencia y que se dedica a asaltar los barcos en alta mar o en las costas para robar lo que contienen: los piratas fueron comunes en la época de la conquista y colonización de América.

<http://es.thefreedictionary.com/pirata>

Tesoro: Es una concentración de riqueza (especialmente la de metales preciosos, piedras preciosas, monedas, joyas, obras de arte o cualquier otro bien económico de escasez relativa) perdida o sin usar.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Tesoro>



# Referencias Teóricas

La dinamita es un explosivo muy potente compuesto por nitroglicerina, una sustancia explosiva líquida a temperatura ambiente y muy inestable que al ser absorbida en un medio sólido (inicialmente, caparazones silíceos de diatomeas), se convierte en un explosivo más estable.

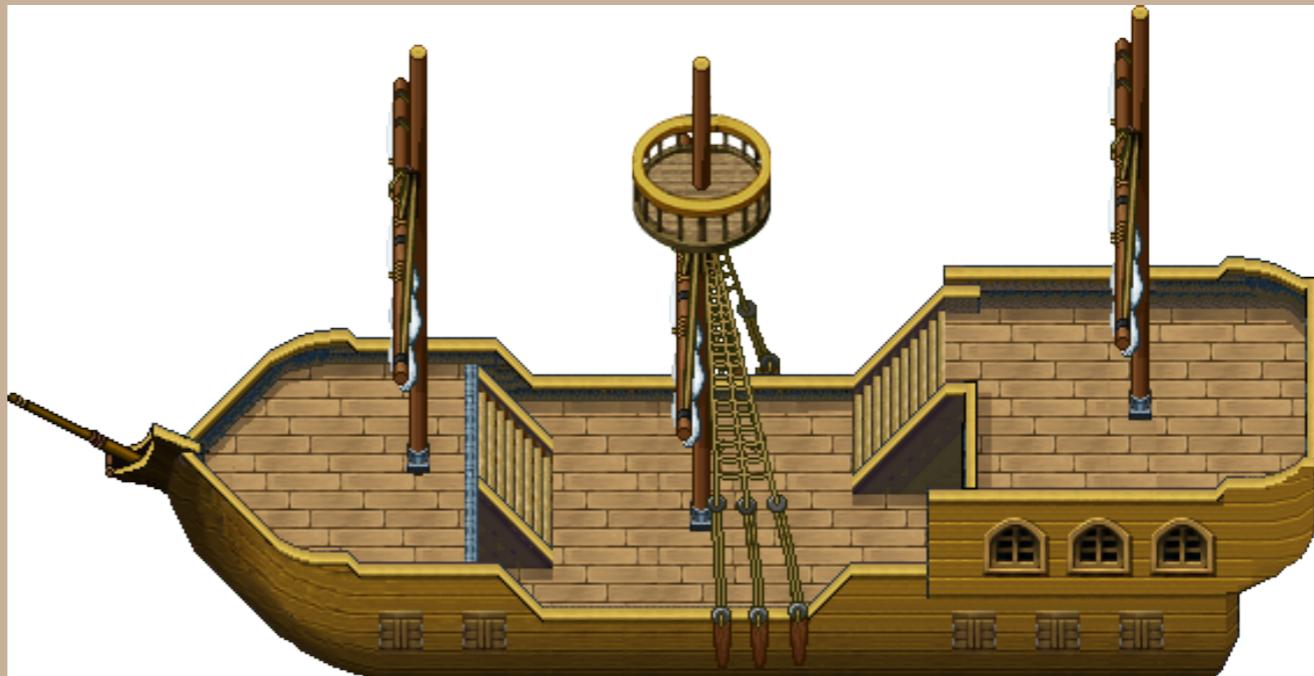
<https://es.wikipedia.org/wiki/Dinamita>



# Referencias Gráficas



# Referencias Gráficas



# Propuesta Gráfica

Botón  
jugar

Botón  
Salir

Ingresar Nick

Jugar

Salir

Interfaz Inicial

Apellido del  
jugador



# Propuesta Gráfica

## Instrucciones

Saltar

Pasar a  
jugar



Movilidad



Colocar un tonel  
explosivo



Pausar el Juego

Instrucciones

Interfaz Instrucciones



# Propuesta Gráfica

## Misión

[Saltar](#)

Eres un pirata muy ambicioso que asalta otros barcos para conquistarlos y robarles todo aquello que tenga valor. pero para ello tienes que echar por la borda a todos los tripulantes y vencer al capitán del barco, solo así podrás quedarte con todo el botín.



Interfaz Mision



## Escenario

Contador de vidas y tiempo

# Propuesta Gráfica



Interfaz de Juego



Interfaz de usuario

Habilidades

Puntaje

Salir y ayuda



# Propuesta Gráfica



Interfaz Victoria



Salir

Interfaz de usuario

Puntaje

Salir



# Propuesta Gráfica

Game Over

Reintentar

Salir

Interfaz Game Over



# Interacción

Conquest ship como primera interacción propone convertir al usuario en un pirata, para ello en la pantalla de inicio le pide que digite un nombre (que puede ser su nombre real o un apodo). Luego de escribir el nick el jugador pasara a la pantalla de instrucciones para aprender cómo moverse, como colocar bombas y pausar el juego. Seguidamente la pantalla de misión que te dirá el objetivo para ganar el juego.

Cuando comienza el juego, el contador de tiempo empieza a correr y el contador de puntaje almacena el acumulado por cada caja que se destruya y objeto que se adquiera.



# Interacción

Cada vez que un enemigo toque al personaje perderá una vida, inicialmente el jugador tiene 3 vidas pero depende de cómo juegue que esas vidas se mantengan, aumenten o disminuyan. Si se le acaban las vidas automáticamente pierde el juego. En el escenario hay 2 tipos de objetos los destructibles e indestructibles, Además, hay unas bonificaciones dentro de algunos objetos destructibles que salen aleatoriamente entre buenos y malos.

Los objetos de bonificación buenos como un rubí que le proporcionara una vida extra al jugador; una mejora de dos toneles explosivos para ampliar el rango de destrucción.



# Interacción

Por ultimo una pistola que te permitirá hacer disparos a distancia en línea recta con una bala consumible.

El objeto negativo que puede salir es una lata de alimentos dañada que te invertirá los comandos de movimiento del personaje pero solo durante 6 segundos.

El tiempo de duración de los objetos para ser recolectados es de 3 segundos.

El juego tiene una dificultad sencilla pero a medida que Los enemigos presentes en el mapa son enemigos de rango inferior, cuando estos estén muertos aparecerá en el mapa el capitán del barco que es el jefe final.



# Interacción

Para vencer al capitán del barco tienes que quitarle las 3 vidas que tiene logrando explotarle 3 barriles, pero no será fácil porque él se defenderá con los cañones del barco lanzando balas en todas las direcciones y para esquivarlas el jugador tendrá que ver unas señales de alerta que aparecerán en el escenario.

Cuando sea derrotado el jugador habrá conseguido pasar el nivel.

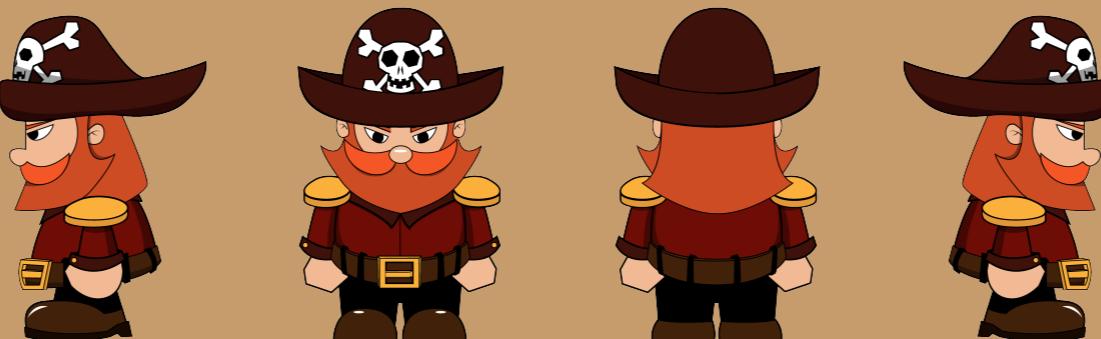


# Representación Gráfica

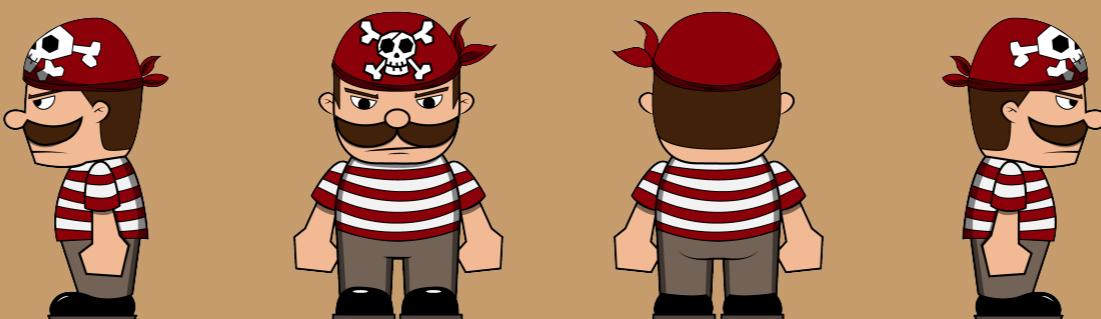
Capitán



Jugador

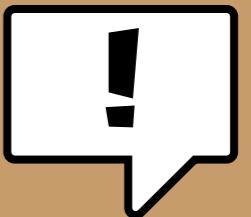


Enemigo



Personajes

Señal



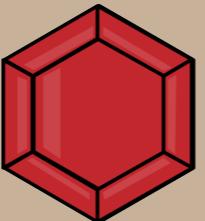
16

# Representación Gráfica

pistola



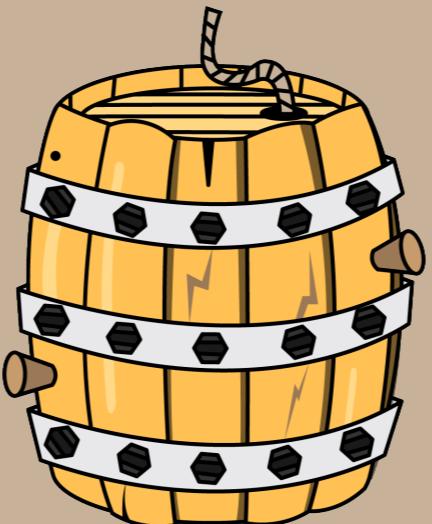
Vida



veneno



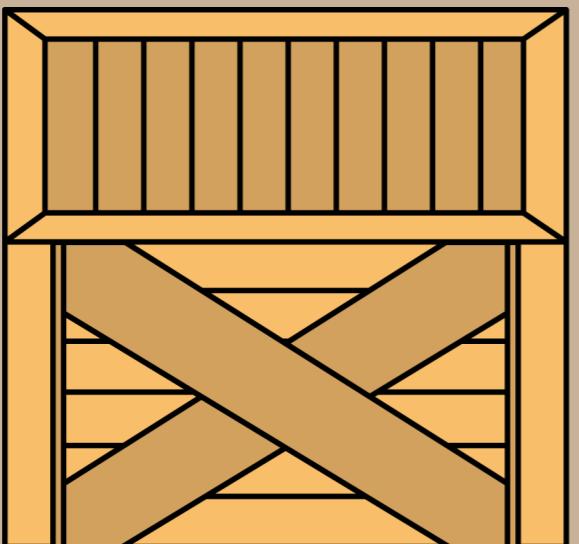
tonel explosivo



objetos consumibles

17

# Representación Gráfica



Elementos escenario



# Fin

