

Proyecto final Simulación

Integrantes:

Juan Camilo Niño 1202498

Juan Daniel Moreno 1202513

Nicolas Acevedo 1202520

Resumen: El juego es un multijugador 2D donde dos jugadores compiten desde extremos opuestos de la pantalla. Cada jugador controla un cañón con el objetivo de disparar y mover una pelota situada en el centro del mapa hacia la meta del oponente. El primer jugador en cruzar la pelota a la meta contraria obtiene puntos, y el juego incorpora elementos como obstáculos y power-ups para enriquecer la experiencia.

Objetivo: El objetivo del juego es lograr que la pelota cruce la meta del oponente utilizando disparos precisos del cañón, mientras se evitan los obstáculos y se aprovechan los power-ups disponibles en el mapa.

Mecánicas del Juego:

1. Control del Cañón:

- a. Cada jugador puede ajustar la dirección y la fuerza de los disparos de su cañón para interactuar con la pelota y otros elementos del mapa, pero estos disparos tienen un cooldown.

2. Interacción con la Pelota:

- a. La pelota puede ser movida y rebotar contra los obstáculos dependiendo de la fuerza y el ángulo de los disparos.

3. Puntuación:

- a. Un punto se otorga cada vez que un jugador logra que la pelota cruce la meta del oponente.

4. Obstáculos Dinámicos:

- a. Los mapas incluyen paredes y plataformas que alteran la trayectoria de la pelota, aumentando el nivel de desafío.

5. Power-ups:

- a. Aparecen aleatoriamente en el mapa y ofrecen ventajas temporales al jugador que les dispare.