

FROGGER

DAVIDOV, Gonzalo

KAMMANN, Lucas

TONDI, Federico

SCHEINFELD, Pablo

COMPILACIÓN

Para compilar el programa debemos ejecutar en terminal el makefile, pasandole el target adecuado.

```
make -f frogger_mk rpi  
make -f frogger_mk allegro
```

EJECUCIÓN

Para ejecutar el programa, dentro de la terminal, ejecutamos los siguiente.

```
./frogger
```

PARÁMETROS

Es posible ejecutar el programa con parámetros que la versión actual del código nos permita, de la siguiente forma.

```
./frogger -param=value
```



EJECUCION



MENU PRINCIPAL

PLAY •

Pone en funcionamiento el juego.

RANK •

Muestra una lista con los
máximos 10 puntajes del juego.

HOWTO •

Muestra un simple tutorial sobre
cómo jugar y los objetivos del
juego.

EXIT •

Cierra y sale del juego.

RESUME •

Reanuda el juego pausado.

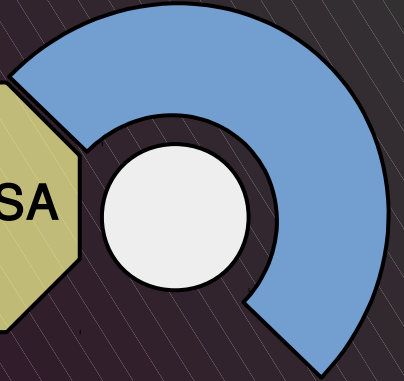
RESTART •

Reinicia el juego, el nivel y las vidas.

EXIT •

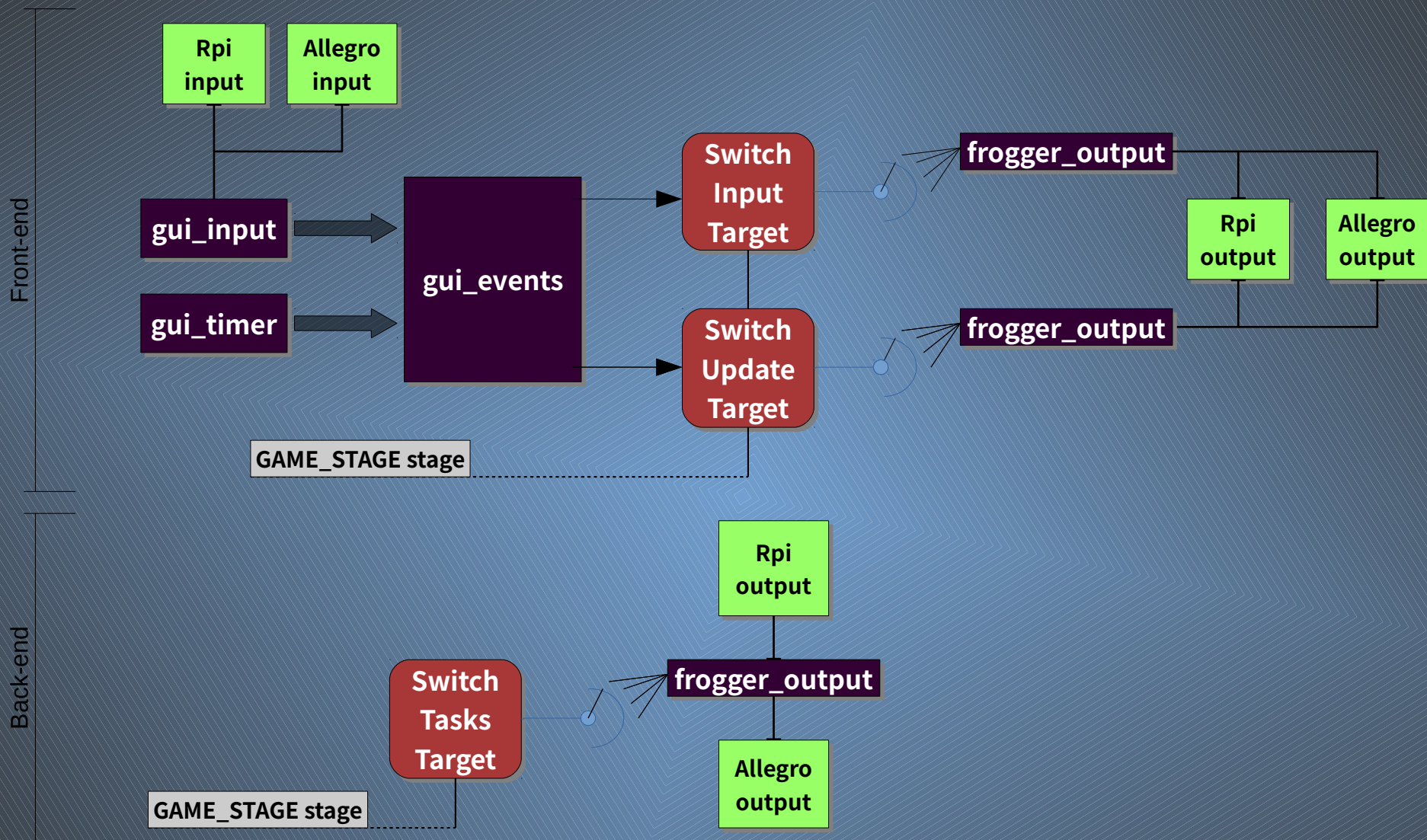
Cierra y sale del juego.

MENU DE PAUSA

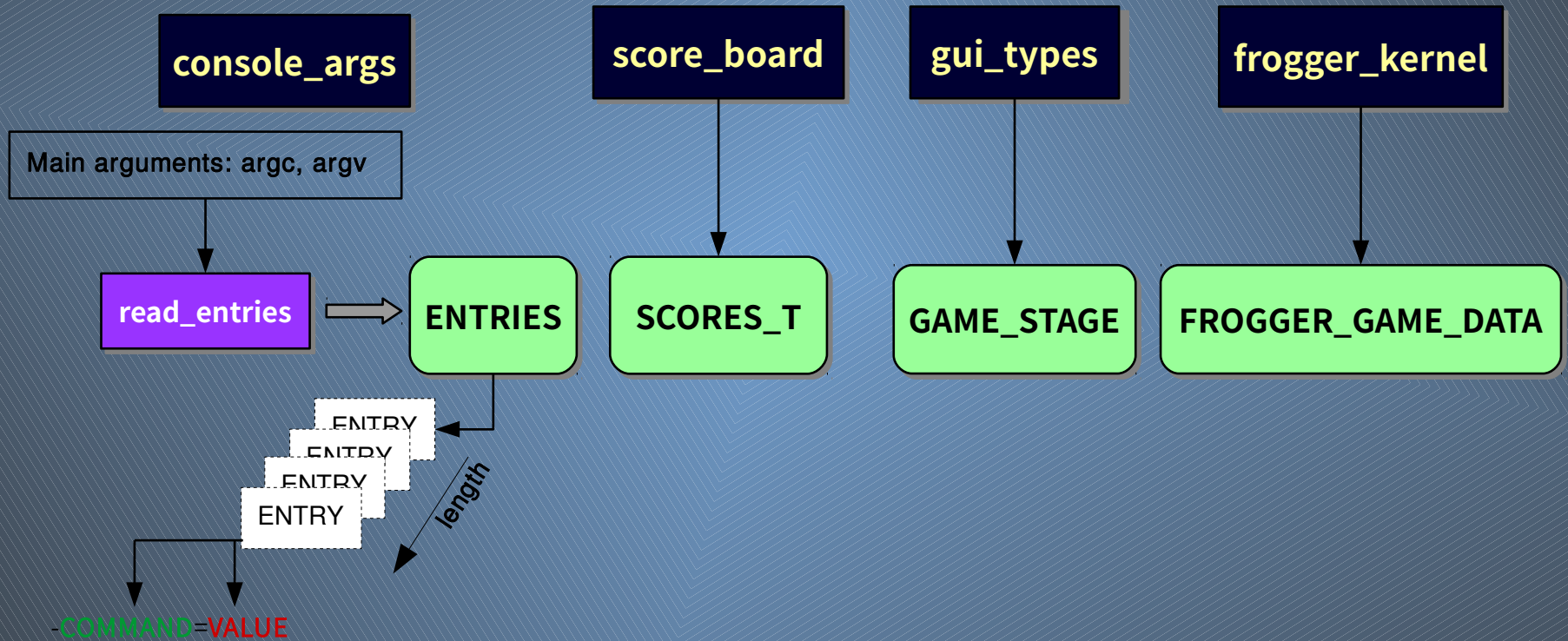


FROGGER





Módulos generales



GUI_ANIMATION

animationFile

```
[attributes]
id: ID_ANIM
orientation: ORIENTATION

[frames]
0: filename...0
1: filename...1

END
```

filename...0
filename...1

Imagenes

objectFile

```
[attributes]
width: ...
height: ...
timeDelta: ...
spaceDelta: ...

[animations]
0: filename...0
1: filename...1

END
```

gui_animation
load_object

ANIMATED
OBJECT

position
speed
width
height
status
[...]

¿QUIÉN INTERPRETA?

Setting filename

gui_files
load_setting

GUI_FILES

SETTING

SECTIONS

length

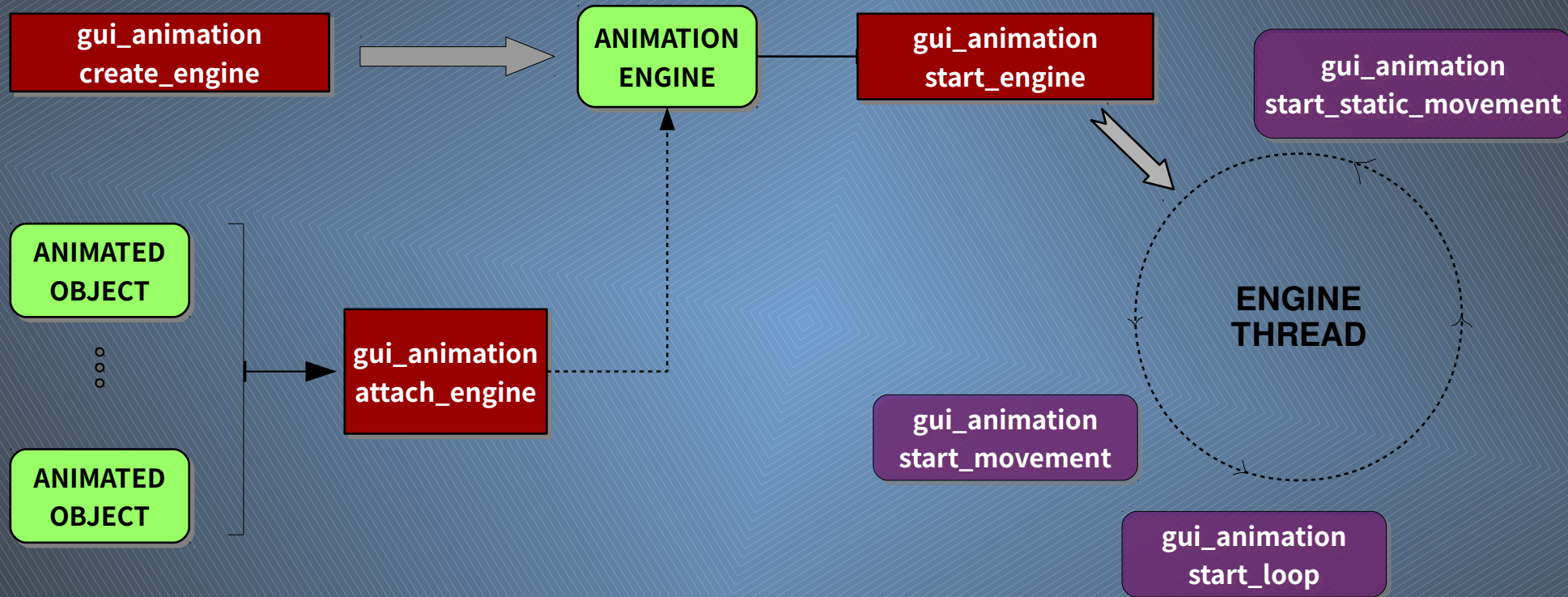
name

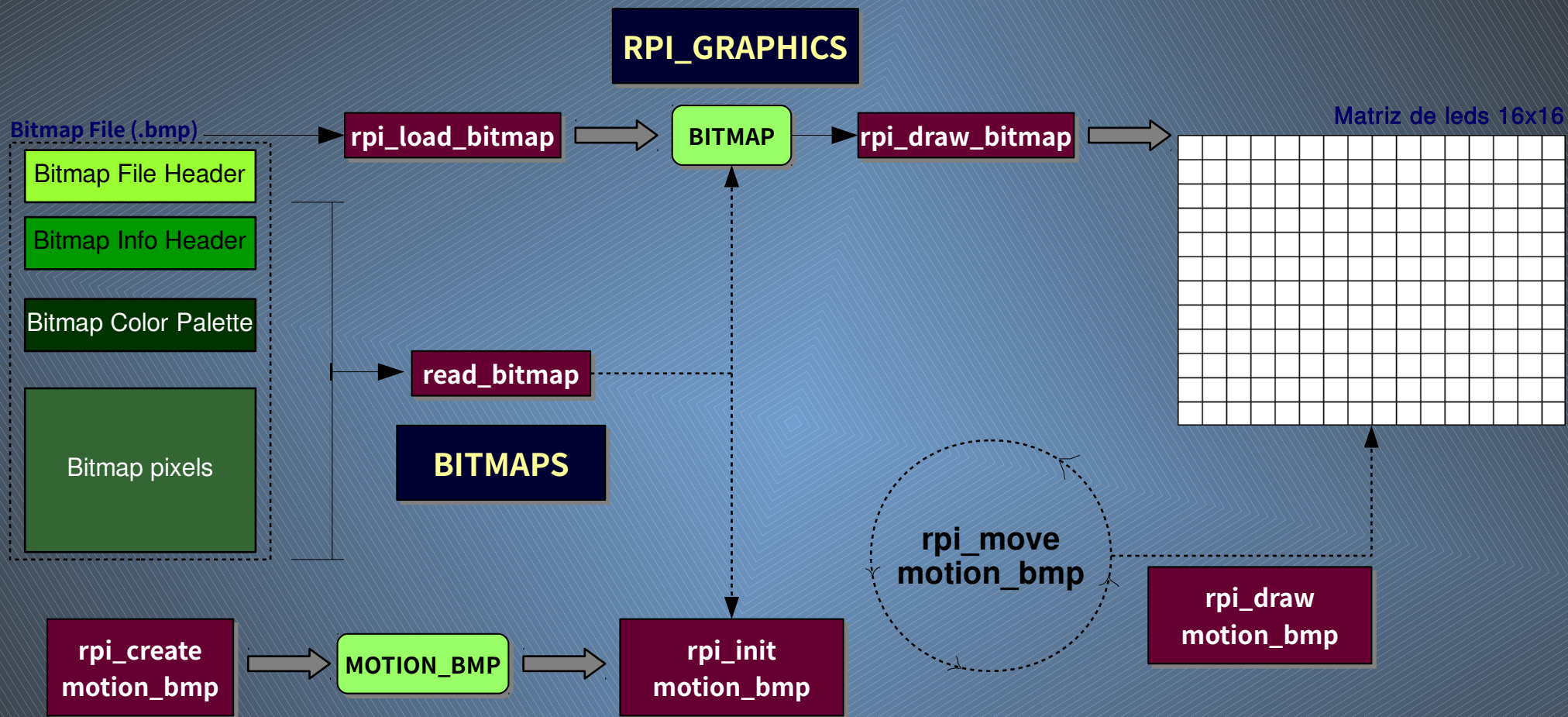
SETS

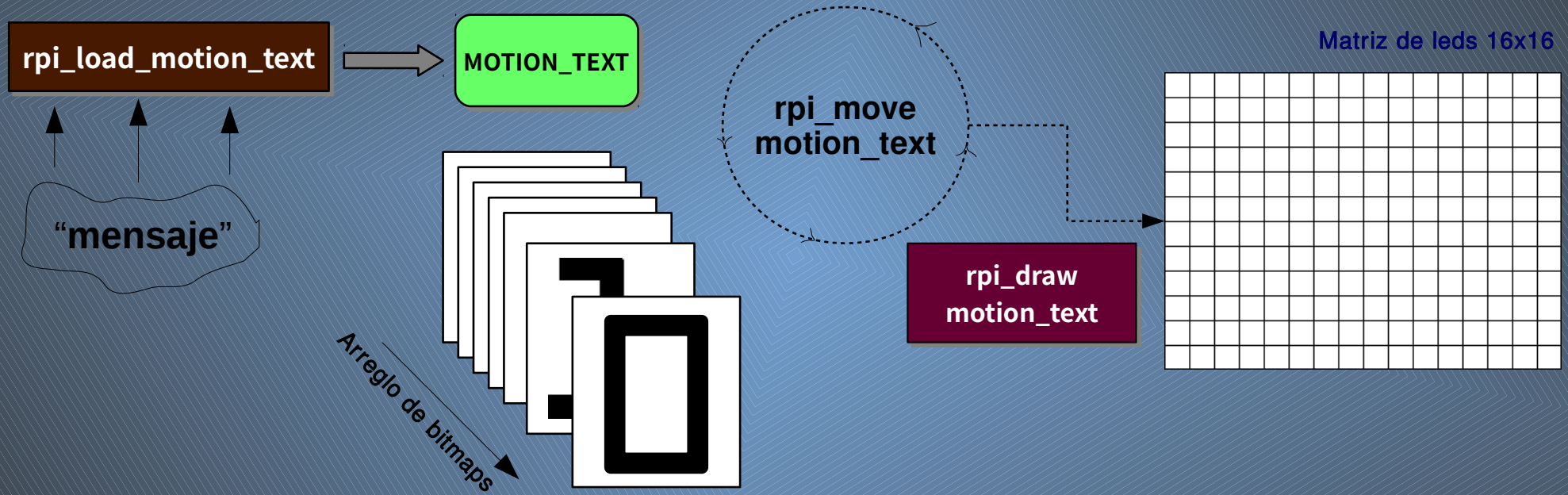
length

key

value







The background of the image features a series of concentric squares, creating a tunnel-like or hypnotic effect. The squares are centered and expand outwards towards the edges of the frame. The color of the squares transitions from a dark purple in the center to a lighter, greyish-purple towards the outer edges.

¡Eso es todo!