

Final Modelos Y Algoritmos 1

Tower Defense

Facundo Colombo, Erwin Curto

Torretas:

Torreta Laser (se puede usar al tocar 1 en escena): torreta la cual dispara un láser al enemigo más cercano, cuanto más tiempo dispare al mismo enemigo, esta hará más daño.

Torreta Misiles Anti-aéreos (se puede usar al tocar 2 en escena): Dispara misiles al aire, x segundos después los misiles caen en picada a buscar a un enemigo, si no hay enemigos cerca estos explotan.

Torreta Anti-Camuflaje (se puede usar al tocar 3 en escena): Esta torreta detecta y dispara (proyectiles) a unidades camufladas, pero no puede ver unidades normales.

Para colocar una torreta se debe posicionar el mouse fuera del camino, luego mantener y soltar el clic izquierdo para posicionar.

Enemigos:

Dummy: Enemigo que recorre el camino hasta el final.

FrontLine: no recorre el camino, va directo hasta el último waypoint. Si choca con una torreta estos 2 se desactivan.

Stunner: Recorre el camino, si tiene alguna torreta cerca este la aturde por x segundos.

Explicación Temas Utilizado

Pools: se creó una pool genérica de diccionarios para los enemigos y balas

Scripts:

Se encuentra en Script BulletPool y Script EnemyPool

ScreenManager: se generó una clase estática de tipo screenManager a la que los objetos que tengan la interfaz “IPausable” puedan subscribirse a una lista que esta contiene. Al tocar esc se

llama al método "Pause" de todos los objetos que se subscribieron y al volver a tocar se llama al método "UnPause" de estos objetos

Se encuentra en: Script ScreenManager

Flyweight: se utiliza para precargar las dificultades en la partida a través del wave manager

Se encuentra en : las regiones de tipo "Flyweight" en el script "WaveManager"

Strategy: Se utiliza para generar de forma más rápida nuevas torretas, enemigos o Balas

Clases Abstractas:

-Enemies

-Turret

-Projectile