

## PRÁCTICA 2

### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

#### PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

#### PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Laura Gómez Garrido

Nombre de Alumno: Juan Manuel Rubio Rodríguez

Nombre de la Aplicación: Jungle Marble Blast

#### DESCRIPCIÓN

**(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)**

Vamos a realizar una aplicación basada en el juego “Jungle Marble Blast” simplificando, en principio, algunas de las dinámicas del mismo como la restricción de tener un mínimo de bolas del mismo color para su rotura.

Separar la funcionalidad en dos apartados:

1. Funcionalidad mínima que se va a incluir: las bolas seguirán un camino serpenteante, uno distinto para cada nivel. Existirá un punto fijo desde el cual se disparará a las bolas sin tener en cuenta el color de las mismas para ser destruidas.
2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo: obligatoriedad de tener un mínimo número de bolas del mismo color para poder destruirlas. Decoración del nivel con objetos 3D.



#### INTERACCIÓN

**(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)**

El funcionamiento básico del juego será destruir las bolas que siguen un camino predeterminado. Para lo cual, el usuario hará uso de la tecla “espacio” para disparar a las bolas y de las flechas direccionales para mover el ángulo de disparo.