

Programación
orientada a
objetos

FISHING FEVER

Leonardo Monzón
Agustín Sajama

Indi

Descripción


Peces

Funciones

Objetivos

Problemáticas

Controles



FISHING FEVER es un juego de pesca, con una estética pixel art que hace homenaje al juego Fishing Derby con la mecánica de captura inspirada por Stardew Valley. Se busca pescar gran variedad de peces.

Descripción

Pez Alga

Cuando no esta haciendo
fotosintesis esta
escapando de algun
depredador



pez Burbuja

Cuando se pone bajo
mucho estrés Puede
explotar



pez Cuchillo

Salido del lugar mas
peligroso de todos:
Constitución



(Tiene 4 propiedades y 3
cafeteras)

Pez Fantasma

Cuentan que ha muerto
tristemente, tal vez por
alguna botella de
manaos...



pez Luna

Caido directamente de la
luna, ¡mayor calidad no
hay!



Pez Piedra



Mientas mas quieto esta,
mas duro es (no se mueve
nunca)

pez Rayo.


¡FIUMMMMMMMM!
¿Ves? NO, porque ya se fue

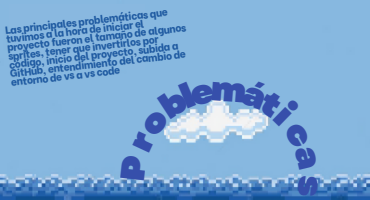




Objetivos

Nuestros objetivos técnicos son conseguir un juego estéticamente y mecánicamente atrapante. Los objetivos para la experiencia del usuario se centran en conseguir atrapar la mayor cantidad de peces posibles, teniendo diferentes dificultades entre unos y otros.





Problemas

Las principales problemáticas que tuvimos a la hora de iniciar el proyecto fueron el tamaño de algunos sprites, tener que invertirlos por código, inicio del proyecto, subida a GitHub, entendimiento del cambio de entorno de vs a vs code



Controles

¡Los controles son simples!
Da click y vuelve a darlo al
atrapar algo



Gracias por ver