

# Funcionalidad Juego Bloque 1

## Idea principal

Juego basado en el famoso The Legend of Zelda (NES). El jugador deberá mover a su personaje por todas las salas. Tendrá que eliminar todos los enemigos de cada sala para poder reunir todas las llaves que tienen escondidas y poder ganar el juego.

## Tu personaje

El jugador se podrá mover por la pantalla con las flechas del teclado. Además, podrá atacar y lanzar espadas que matarán a los enemigos con la barra espaciadora.

Habrán colisión con los tiles que no sean el suelo.

El jugador perderá una vida si colisiona con algún enemigo o alguno de sus disparos. Si pierde todas las vidas, comenzará el juego desde el principio.

## Los enemigos

Habrán tres salas en este juego. En cada sala encontraremos un tipo de enemigo diferente al anterior.

- Primera sala: encontraremos al enemigo rojo. Este enemigo camina por el eje X o por el eje Y de la pantalla. Si choca con tu personaje, le hará daño. Si el enemigo colisiona con alguna de las espadas del jugador, morirá.
- Segunda sala: encontraremos al enemigo azul. Este tipo de enemigo camina por la pantalla como el anterior, pero con capacidad de disparo. Además, será un poco más difícil de eliminar ya que tiene una vida más que el enemigo rojo.
- Tercera sala: encontraremos al guerrero. Este enemigo es un poco diferente a los dos anteriores. Mientras el guerrero no esté en pantalla, caminará como los anteriores. Si el guerrero está en pantalla, seguirá al jugador siempre moviéndose en su eje. También, disparará flechas en sentido contrario a su eje de movimiento. Por último, tiene más vidas que los demás enemigos, así que habrá que eliminarlo con varias espadas.

## Elementos recolectables

En este juego encontraremos dos elementos recolectables.

- Corazones: habrá corazones que añadirán una vida a tu personaje. Si el personaje ya tiene 3 vidas, no se añadirán más aunque se recoja un corazón. Cada vez que se recoja uno de ellos, se visualizará en la parte superior izquierda de la pantalla.
- Llaves: pequeñas llaves que se tendrán que recoger para ganar el juego. Cuando eliminas a un enemigo, podrá soltar o no una de ellas. Hay 5 llaves en total escondidas aleatoriamente en los enemigos. Cada vez que se recoja una llave, se añadirá a un contador en la parte superior derecha de la pantalla.

## Efectos de sonido

Habrán efectos de sonido cuando:

- Se elimine un enemigo.
- Se colisione espada con enemigo.
- Se dispare una espada
- Se recoja un corazón de vida.
- Se pierda una vida.
- Quede una vida al jugador.
- Se recoja una llave.
- Se recojan todas las llaves.
- Se hace click en el botón de “Jugar” en el menú de inicio.
- Música de ambientación

## Menú

Encontramos cuatro menus.

1. Menú de inicio: presenta el juego y un botón para comenzar. Habrá que hacer click en “Jugar”.
2. Instrucciones: después del menú de inicio, aparecerá una pantalla con las instrucciones de cómo jugarlo. Para comenzar habrá que hacer click en cualquier lugar de la pantalla.
3. Pantalla de ganador: pantalla que aparece al reunir todas las llaves. El juego comenzará de nuevo desde el principio si se hace click en cualquier lugar de la pantalla.
4. Pantalla de perdedor: pantalla que aparece al perder todas las vidas. El juego comenzará de nuevo desde el principio si se hace click en cualquier lugar de la pantalla.

## Mapa

El juego lee un .txt con un array de números para colocar los “tiles”. También lee otro .txt con otro array de números para los objetos recolectables, enemigos y jugador (no se puede colocar un elemento en alguna casilla de este mapa si hay un -1).

## Comentarios

Para poder jugarlo, se debería de abrir con Chrome o Mozilla Firefox. Hay veces que, a causa de la música de fondo, no se ejecute bien (o que tengamos que darle varias veces al botón de “Jugar” para que se inicie). Para arreglarlo habría que actualizar la página y volver a intentarlo de nuevo.