

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/a: José Escribano Cobalea

Nombre de Alumno/a: Alejandro Cuenca Zurita

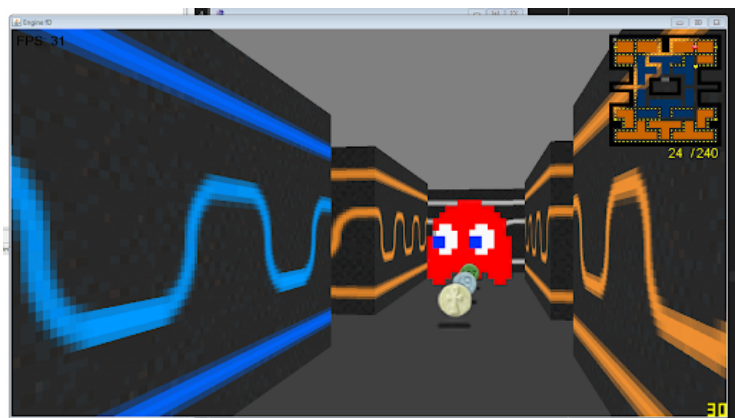
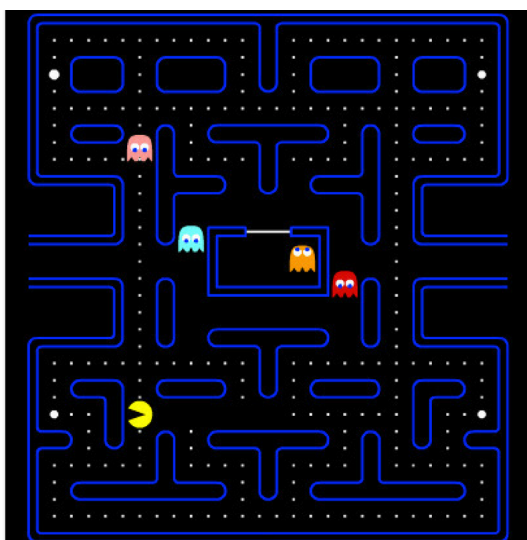
Nombre de la Aplicación: ComeCocos 3D Unlimited!

DESCRIPCIÓN

La aplicación que vamos a realizar está basada en el conocido videojuego arcade 'Pacman', en el que vamos a adaptar su diseño al modelado 3D. Para ello, se situará en principio una cámara en la cabeza de Pacman y el jugador manejará a este personaje en primera persona. Evidentemente los muros deberán de tener asimismo su representación 3D, así como los fantasmas y los puntitos que deberá ir comiendo Pacman para completar el nivel.

El modo de juego será el clásico, Pacman deberá ir comiéndose los puntitos y esquivando a los cuatro fantasmas que forman parte de cada nivel. Cuando Pacman se coma todos los puntos, se pasará al siguiente nivel manteniendo la puntuación y las vidas actuales, pero se aumentará la velocidad de movimiento de todos los personajes. Además, incluiremos unos puntos especiales que le darán a Pacman la habilidad de comerse a los fantasmas durante unos segundos, así como algún objeto con puntuación especial.

En la imagen izquierda se expone el Pacman clásico, y en la derecha una posible representación de nuestra aplicación.



Funcionalidades mínimas

Para la funcionalidades mínimas de nuestro proyecto, queremos incluir todo lo que incluye una partida clásica de Pacman definida anteriormente.

Funcionalidades extras

Respecto a las funcionalidades extras:

- Inclusión de otro escenario sobre el que se desarrolle el segundo nivel (una vez que se haya ganado la partida en el primer nivel).
- Incluir un menú principal antes de iniciar la partida, donde puedas seleccionar el color del nivel, el color de Pacman, etc...
- Incluir efectos de sonido y música.
- Un minimapa que muestre la posición de Pacman, los fantasmas y los objetos de la escena.

INTERACCIÓN

- Movimiento de Pacman con las flechas o las teclas WASD, junto con el movimiento de una cámara estática descrita anteriormente con el uso de las mismas teclas.