



Space Invaders

Luis Murcia López-Olivas

Desarrollo Web Cliente

2º DAW

IES FB Moll

Estructura


- El juego entero está implementado con *JavaScript*, todo movimiento e interacción.
- Obviamente también consta de un html con unos pocos *divs* y un *button* para insertar imágenes de reset y cosas por el estilo.
- Contiene además un archivo *.css* para dar colocación y forma a los elementos del html, el canvas y el fondo de pantalla.
- Las imágenes se encuentran en el directorio *img/* dentro de la carpeta con todos los archivos del juego.
- El archivo principal es *js.js*, este contiene prácticamente toda la implementación del juego.
- El código es fácilmente legible y se encuentra bien estructurado de manera que primero se encuentran el *windows.onload*, luego la creación del canvas, a continuación vienen los constructores, después las funciones y, por último, la función de reseteo constante (*actualizarScreen*) que se emplea en la creación del canvas utilizando la función *setInterval()*.

Objetivo

Matar el máximo de *marcianitos* posibles para conseguir la mejor puntuación.

Características

- Minijuego con rondas infinitas que aumentan la dificultad del mismo a medida que aumentan.
- Los *marcianitos* se regeneran inmediatamente cuando no quede ninguno en la pantalla, para asegurar un juego constante sin pantallas de espera aburridas.
- Las balas de la nave y de los enemigos son infinitas.
- A partir de la ronda 5 habrá 3 líneas de *marcianitos* en vez 2 y, a partir de la 10, 4 en lugar de 3.
- El jugador comienza la partida con 3 vidas, cada disparo que reciba de un enemigo le quita una vida.
- Durante la partida irán cayendo vidas del cielo aleatoriamente para que el jugador tenga más oportunidades, cada vida que coja le sumará una vida más.
- El máximo de vidas que puede acumular el jugador son 5.
- Cuando el jugador se quede sin vidas y acabe la partida tendrá la opción de guardar la puntuación de su partida en una cookie. Para poder visualizar la puntuación que



el jugador quiso guardar, deberá refrescarse la página y, entonces, aparecerá debajo de la pantalla de juego (abajo del canvas).

- El videojuego contiene una música de suspense y como misterio espacial que se encuentra en bucle sonando de fondo para dar más emoción al juego.

Diseño

- Tonalidades alegres con colores vivos.
- Aspecto retro con todo un diseño arcade.
- Fondo de pantalla: imagen del espacio de gran calidad que hace que resalten los demás elementos de la pantalla.