

AA3

//INTEGRANTES DEL GRUPO//

- Marcos Ruiz Muñoz.
- Daniel Muñoz Jiménez.

//INSTRUCCIONES DE USO//

La base de nuestra práctica es el famoso clip de Elmillor de "Baron Baron Baron" donde se queja de que su equipo no se dirige al Barón, en nuestro juego nos ponemos en la piel de Fiddle el cual tiene el objetivo de llegar a la zona del Barón donde esta Elmillor para ayudarlo a matarlo.

Aunque el recorrido hacía el Barón está lleno de enemigos que están dispuestos a matar a fiddle y evitar que Elmillor pueda hacerse el Barón, pero gracias a las habilidades de fiddle este es capaz de luchar contra ellos en forma de combate Pokémon.

Todas las interacciones se hacen pulsando el mouse ya sea para decidir dónde moverse o decidir que ataque hacer.

Los ataques del player son:

- Terror - Causa un 30% de daño al rival.
- Cosecha abundante - Causa un 20% de daño y te cura un 20% .
- Segar - Causa un 10% de daño y silencias al enemigo (no ataca ese turno).
- Tormenta de Cuervos - Causa un 60% de daño.

Cada ataque tiene una cantidad de usos limitados.

//REQUISITOS DEL ENUNCIADO//

-4 elementos vistos en Álgebra:

- Colisión AABB (la detección con los enemigos y las colisiones con el entorno).
- Partículas (ataques de los enemigos y el player durante las peleas, ej: el cuervo, las raíces, el logo de Pixar...).
- Path Finding (el player se mueve al pulsar el botón en un lugar de la pantalla, moviéndose hasta esa posición).
- Isometría (usamos la matriz de transición para distinguir el fondo con lo interactuable en el juego).
- Colisión círculo (colisión con los círculos para acceder a otro parte del escenario).

-2 curvas:

- 2 curvas de interpolación simple con 2 segmentos cada una (la primera se encuentra en la primera sala donde un enemigo se mueve a partir de esta, mientras que la segunda se encuentra en la tercera sala donde hay otro enemigo moviéndose por esta).
- 1 curva de Bezier compuesta por 3 segmentos (esta curva se encuentra en la segunda sala donde se mueve el único enemigo de esa sala siguiendo la curva).
- (las curvas no están dibujadas ya que son usadas para mover enemigos aunque existe la función `pintar_curva()` y `pinta_curva()` para poder ver el recorrido de estas)

-No tiene ninguna parecido con las anteriores prácticas

-Interacciones con el juego y duración:

- Se puede interactuar para moverse a la vez que entrar en combate.
- Se interactúa con los alrededores, habiendo colisiones con el entorno.
- En el combate el jugador elige qué movimiento usar.
- El juego dura más de 30 segundos.

-Nuestra práctica es un juego a la vez que una broma-meme.

-Prestaciones técnicas

- 2 efectos de LUTs (el primer LUT aparece en la pelea contra Mordekaiser, el enemigo que se mueve con la curva de la primera sala y este consiste en el fondo de combate con una tonalidad más azul, el segundo LUT esta en la pelea de Nocturne, el enemigo que hay en la segunda sala, el cual consiste en un LUT del fondo en negro y blanco).

-Temáticas de la práctica

- Homenaje a Pokemon (el sistema de combate está inspirado en este).
- Homenaje al LOL (los enemigos y habilidades a la vez que el meme del juego nacen del LOL).

Requisitos:

- Librería de video para Processing 3.
- Librería de sonido SoundCloud.
- Se recomienda no tener muy alto el volumen.

//REPARTO DE TAREAS//

- Path Finding - Dani Muñoz
- Colisiones AABB en el mapa - Dani Muñoz
- Colisiones círculos - Dani Muñoz
- Movimiento entre salas y creación de estas - Dani Muñoz
- Menu principal - Dani Muñoz
- Colisiones con los enemigos en el mapa - Dani Muñoz
- Colisiones AABB en los combates - Marcos Ruiz
- Los 5 combates - Marcos Ruiz
- Partículas - Marcos Ruiz
- Curvas - Marcos Ruiz
- Luts - Marcos Ruiz
- Audios - Marcos Ruiz
- Videos - Marcos Ruiz
- Isometría - Dani y Marcos