

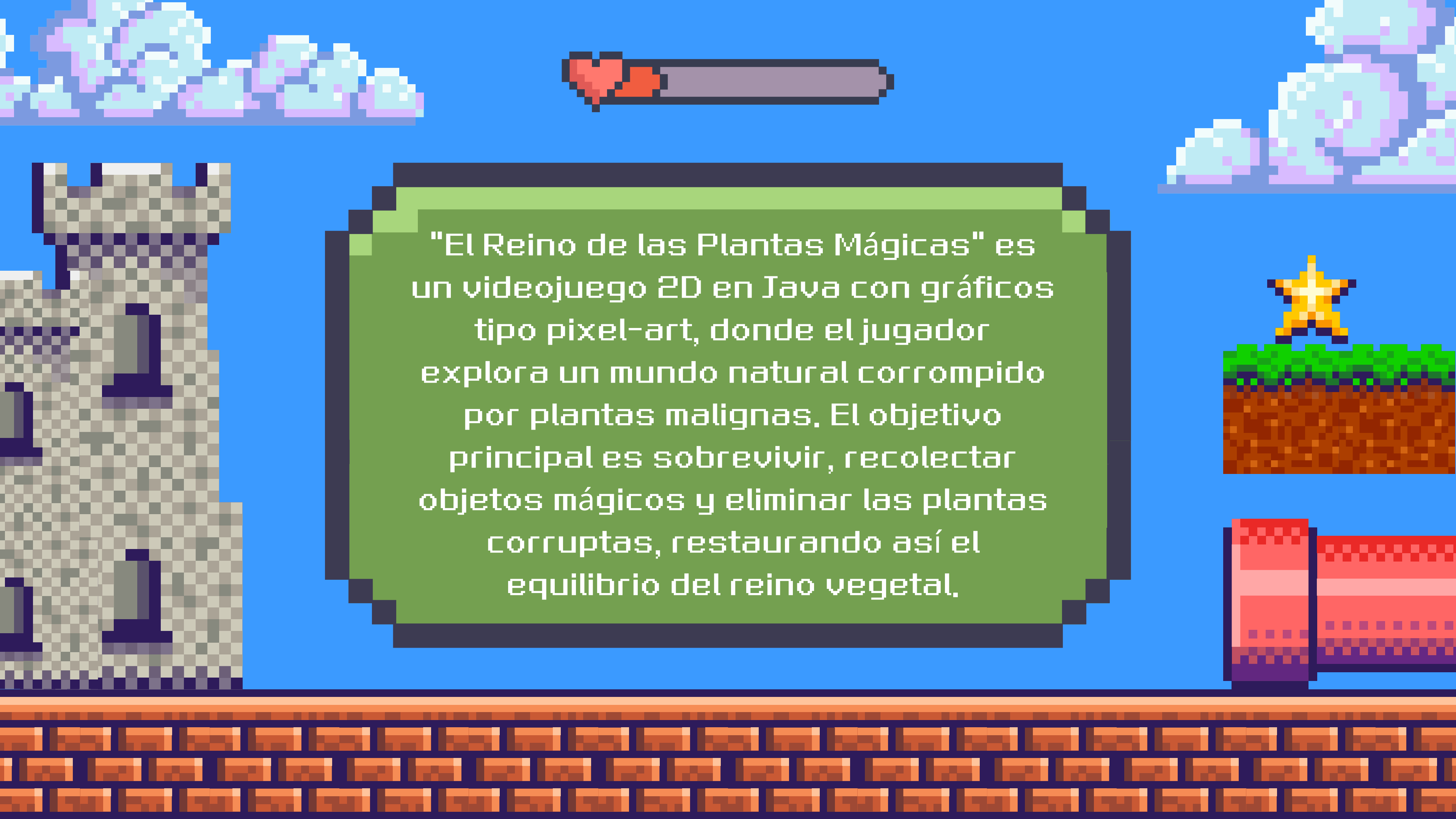


# EL REINO DE LAS PLANTAS MAGICAS

SIGN IN

START

MENU






"El Reino de las Plantas Mágicas" es un videojuego 2D en Java con gráficos tipo pixel-art, donde el jugador explora un mundo natural corrompido por plantas malignas. El objetivo principal es sobrevivir, recolectar objetos mágicos y eliminar las plantas corruptas, restaurando así el equilibrio del reino vegetal.

# JUGADOR Y MOVIMIENTOS

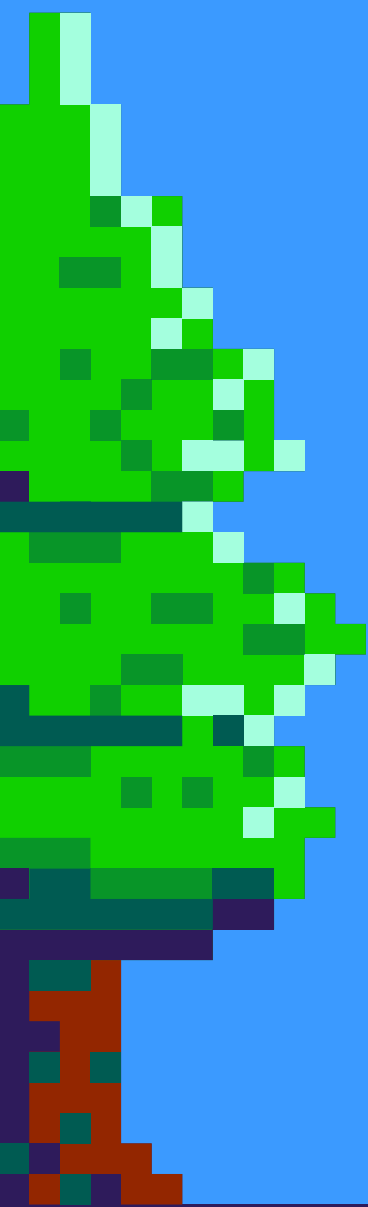
- El jugador controla a un personaje que puede moverse en diferentes direcciones y atacar usando un rociador (una especie de proyectil).
- Tiene salud, un inventario, y está vinculado al objeto principal del juego: el Nivel.
- El jugador puede recolectar objetos que aparecen en el escenario y usarlos desde el inventario para beneficiarse (como curarse o eliminar enemigos).

# ENEMIGOS Y PLANTAS



- Hay tres tipos de plantas corruptas, que son enemigos:
-  CactusExplosivo: explota al recibir daño.
-  FlorCarnivora: ataca al jugador.
-  HiedraVenenosa: daña al contacto.

Estas tres heredan de PlantaCorrupta, que es una clase abstracta que extiende de Entidad y tiene salud.





103

# ALIADOS Y PLANTAS AMISTOSAS



- Existen también Plantas Amistosas, que son decorativas o pueden servir como guía. No atacan ni se dañan.






103

# OBJETOS MAGICOS Y RECOLECTABLES



- Los objetos se pueden recolectar.
- Todos heredan de ObjetoInventario, que a su vez hereda de Objeto.

Los objetos especiales son:

-  PociónCurativa: cura al jugador.
-  EsenciaMágica: da poder o curación especial.
-  SemillaRara: elimina todas las plantas corruptas en pantalla.

# INVENTARIO

- El jugador tiene un Inventario donde se almacenan objetos mágicos recolectados.
- Puede usar objetos por su nombre, lo que activa su efecto.
- También se dibuja gráficamente en pantalla.



103



# ROCIADOR

- El jugador lanza un rociador, un proyectil que viaja en una dirección y daña enemigos.
- Si impacta a un enemigo o sale de la pantalla, se desactiva.



# NIVEL Y LOGICA

El Nivel contiene:

- El jugador
- Todas las entidades del mundo (plantas, objetos, proyectiles)
- Se encarga de actualizar y dibujar todo en cada frame del juego.
- Tiene la habilidad de eliminar todas las plantas corruptas (cuando el jugador usa SemillaRara).
- Implementa Runnable, por lo que puede ejecutarse en un hilo de juego.



103



# MUSICA

Hay una clase ReproductorMusica que permite reproducir y detener archivos de música (.wav o .mp3), para ambientar los niveles.

# PUNTAJES

- Se guarda el progreso del jugador en un archivo mediante la clase ArchivoPuntaje.
- Guarda nombres y puntajes, y permite recuperarlos para mostrar rankings.



MUCHAS  
GRACIAS

SIGN IN

START

MENU