

"Dino Run en PYGAME"

Integrantes:

Gonnet Maximiliano

Stoessel Alejandro

Desch Martin

Cambas Alejo

Breve descripción:

El jugador(con personaje de dinosaurio) debe saltar sobre los obstáculos, como cactus y aves voladoras, para evitar chocar y mantener al dinosaurio en movimiento. A medida que el juego avanza, la velocidad aumenta, lo que hace que sea más desafiante esquivar los obstáculos.

El juego se controla simplemente con un solo botón o tecla, generalmente la barra espaciadora o la tecla "↑" para saltar y "↓" para agacharse y esquivar los objetos voladores.

Se añadirán power ups tales como:

- Fantasma: El dino puede pasar a través de los objetos sin perder. Será por tiempo limitado.
- Escudo: Por una sola vez, le permite chocar un objeto sin perder la partida. Se desactiva luego del choque.

Puntos clave del juego:

Diseño del juego:

- Escenario: El juego se desarrolla en un paisaje con tonos de colores claros. El fondo consiste en una línea del horizonte y un cielo sin muchos detalles .
- Personaje principal: El protagonista del juego es un dinosaurio pixelado en forma de T-Rex. El dinosaurio tiene una forma simple y distintiva, con una animación básica de correr y saltar.
- Obstáculos: Los obstáculos principales del juego son los cactus y las aves voladoras. Los cactus son representados como elementos verticales pixelados, mientras que las aves son representadas como pequeñas imágenes que se mueven de forma repetitiva.
- Animaciones: El juego utiliza animaciones sencillas para representar los movimientos del dinosaurio, como correr, saltar y caer. Estas animaciones se basan en cambios de sprites simples para simular el movimiento fluido.
- Interfaz de usuario: La interfaz del juego es mínima y no contiene elementos superfluos. Se muestra el puntaje actual del jugador en la esquina superior derecha, mientras que el puntaje máximo se almacena localmente y se muestra cuando el juego termina.

Mecánicas de juego:

- Correr: El dinosaurio corre automáticamente de izquierda a derecha de la pantalla. La velocidad aumenta gradualmente a medida que avanza el juego, lo que hace que sea más difícil esquivar los obstáculos.
- Saltar: El jugador puede hacer que el dinosaurio salte presionando la barra espaciadora o la tecla "↑". Saltar es esencial para evitar los obstáculos en el suelo, como los cactus. El tiempo y la precisión son importantes para superar con éxito los obstáculos.
- Agacharse (opcional): A medida que se agregaron nuevas versiones del juego del dinosaurio de Google, se incorporó la posibilidad de agacharse. Al presionar la tecla "↓", el dinosaurio se agacha para esquivar los obstáculos aéreos, como las aves voladoras.
- Obstáculos: Los obstáculos principales del juego son los cactus y las aves voladoras. Los cactus se encuentran en el suelo y requieren que el jugador salte para evitarlos. Las aves voladoras aparecen a diferentes alturas y requieren que el jugador salte o se agache según su posición.
- Puntaje: El juego registra el puntaje del jugador en función de la distancia recorrida. A medida que el dinosaurio avanza, el puntaje aumenta. El objetivo es superar la puntuación máxima anterior.
- Colisión y fin del juego: Si el dinosaurio choca con un obstáculo, el juego termina. Se muestra la puntuación máxima alcanzada y se le da al jugador la opción de volver a jugar..

Gráficos y sonido:

☐ Gráficos:

- Estilo pixelado: Los gráficos del juego están diseñados en un estilo pixelado, con formas y detalles simples.
- Paleta de colores limitada: Se utiliza una paleta de colores limitada
- Elementos básicos: Los elementos del juego, como el dinosaurio, los cactus y las aves, se representan de manera simplificada con formas básicas.
- Fondo minimalista: El fondo del juego consiste en una línea del horizonte y un cielo, manteniendo la atención en el juego principal.

☐ Sonido:

- Efectos de sonido simples: El juego presenta efectos de sonido simples para acciones como saltar, caer y chocar con obstáculos. Estos efectos de sonido son cortos y minimalistas.
- Música de fondo: El juego no cuenta con música de fondo constante.