

# BlockPuzzle, Propuesta para Práctica Final DEV

Doménech Arellano, Jesús Javier

15 de Diciembre de 2015

## Contents

<b>1 Propuesta</b>	<b>1</b>
1.1 Descripción . . . . .	1
1.2 Componentes . . . . .	1
1.3 Características . . . . .	2

## 1 Propuesta

### 1.1 Descripción

El juego que he elegido desarrollar, lo he bautizado como **BlockPuzzle**. Su funcionamiento es muy sencillo aunque superar niveles a veces puede volverse realmente complicado.

El juego consiste en mover tu pieza (cubo o paralelepípedo de base cuadrada) por un mapa, tu figura irá girando por sus caras avanzando. El objetivo final es llevar a tu figura a una casilla especial, pero debes encajar en ella.

### 1.2 Componentes

El juego básicamente tendrá un par de escenas:

- Gestor de niveles.
- El nivel (será una escena genérica que cargue un nivel a partir de un mapa).

- HighScores.

Además tendrá objetos que controlar, que son:

- Mapa.
- Pieza que juega.
- Puntuacion (por pasos y tiempo).
- Niveles disponibles (y con suerte, posibilidad de niveles bloqueados).

### **1.3 Características**

Inicialmente el objetivo de la práctica es conseguir una versión jugable con los siguientes detalles:

- Lee mapas de XML.
- La figura tendrá una cara especial que será la que debe casar con la casilla objetivo.
- Te puedes caer por los bordes o agujeros del mapa.
- Al llegar a la casilla objetivo se pasa el nivel.
- Se cuenta el numero de pasos, hay tiempo limite por nivel.
- Acepta jugar con un Cubo o un paralelepípedo.
- Permite mapas de diferentes alturas.
- Memoria de Records de usuario.