

Diseño y planeación

Realizado por:

Daniel Ovany Mesa López

Mateo Muñoz Arroyave



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Departamento de Ingeniería Electrónica y

Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

Octubre de 2021

Índice

1. Sección introductoria	1
2. Sección de contenido	1
3. Escenas del juego	2
4. Personajes	2
4.1. Militar	2
4.2. Ovnis	2
5. Multijugador	2
6. Conograma	3

1. Sección introductoria

La actividad que realizaremos es un juego donde utilizaremos todo lo aprendido y enseñado por los profesores en clase de informatica, utilizaremos qt y un control de versiones como github para llevar un orden en nuestro proceso del proyecto. El videojuego que se pretende desarrollar es de tipo arcade, este tendrá tres niveles con diferente dificultad, rol multijugador, controles de mando, etc. Con esto buscamos que el usuario emplee una jugabilidad muy analítica para lograr finalizar el juego. En dicho entorno de programación se crearán las respectivas clases y objetos para tener una buena estructuración del diseño del juego.

2. Sección de contenido

Es un juego de escritorio para el pc donde consta de un personaje militar que requiere de un arma para ir acabando con los enemigos que se cruzan en el camino o mas bien van saliendo ovnis y seres extraterrestes, salen en diferentes movimientos y la idea es llegar acabar con ellos y no dejar que ellos te quiten toda la vida, el personaje tiene diferentes armas que disparan con diferentes movimientos tambien adecuandose al movimientos con el que salgan los enemigos, la dificultad del juego se vera reflejado en la velocidad de los enemigos y en la continuidad en la que van saliendo, también en que el personaje tendrá menos balas para derrotarlos, tendremos una tabla de score donde se verán reflejados los mejores puntajes obtenidos. A medida que desarrollamos este proyecto iremos mejorando las idea y el contenido del juego para que sea mas didáctico.

3. Escenas del juego

El juego constará de dos escenas perfectamente diseñadas para soportar el mismo desarrollo en una y en la otra, el usuario antes de iniciar con el juego y al elegir el metodo tiene adicionalmente la opción de escoger el tema de la escena donde se va a jugar, estos cambios de escena sólo serán elegidos por el usuario antes de empezar la partida. En las escenas el jugador contará con una barra de vitalidad, tres tipos de balas diferentes, cantidad diferente de enemigos, cajas de ayuda para el jugador, puntos por enemigo muerto, a medida que transcurre el tiempo el jugador aumenta su score, etc.

4. Personajes

4.1. Militar

El personaje militar es el personaje principal y con el que vamos a tener mas interacción ya que es el que vamos a manipular con mayor frecuencia para combatir contra los enemigos, este personaje se manipula mayor mente con el mouse haciendo click ya que asi podemos señalar la bala que queremos utilizar para el enemigo y poder cambiarla a la hora que lo deseemos, adicionalmente asi mismo podemos señalar con el mouse donde queremos que el personaje o el militar dispare la bala y hacia donde dispararla.

4.2. Ovnis

Los ovnis es otro de los personajes principales ya que es el personaje que va a estar interactuando con el personaje militar, pues estos ovnis van saliendo en un ataque desde un extremo de la escena en diferentes movimientos, donde al aumentar su dificultad su cantidad y velocidad de ovnis va a ser mucho mayor asi se vera reflejada la dificultad del juego, al destruir estos ovnis se vera reflejado cierto puntaje que dara cada asesinato de ellos.

5. Multijugador

En la sección de multijugador tendremos la interaccion de los dos participantes, donde uno controla al militar y el otro controla la salida de los ovnis. El jugador 1 controla al militar desde el mouse donde puede recurrir al cambio de armas y a definir el punto donde quiere la bala, el jugador 2 consta de el control de los ovnis ya que este con el teclado puede controlar a los ovnis que tan frecuentes pueden salir y asi darle la dificultad que desee el jugador, luego se hara un cambio de papales donde le jugador 1 pasara a ser el que controla los ovnis y el jugador 2 a ser el militar, y asi se podra definir el ganador con el mayor puntaje obtenido al final.

6. Conograma

TAREAS	SEMANA1	SEMANA2	SEMANA3
CREAR ESCENARIO DE TRABAJO			
CREAR CLASE MOVIMIENTO			
CREAR CLASE ITEMGRAFICO			
CREAR CLASE OBJETOGRAFICO			
PROBAR CLASES EN QGRAPHICSVIEW			
AJUSTAR CLASES			
CREAR CLASE ESCENARIO			
PROBAR CLASES EN QGRAPHICSVIEW			
AJUSTAR CLASES			
CREAR CLASE CONTROLUSUARIO			
PROBAR CLASES EN EL MAIN			
AJUSTAR CLASE			
CREAR CLASE DATABASE			
PROBAR CLASES EN EL MAIN			
AJUSTAR CLASE			
CREAR CLASE MENU			
PROBAR CLASES EN EL MAIN			
AJUSTAR CLASE			
AJUSTES EN LA INTERACCION TOTAL			
CREAR DIBUJOS			
PONER DIBUJOS EN ESCENA			
CREAR ANIMACIONES			
AJUSTES EN LA INTERACCIÓN TOTAL			