Jamón

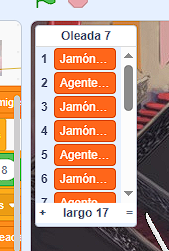
Equipo:

* Santiago Silva
* Florencia Juárez
* Matías González

Introducción:

Eres un chef gato tras despertarte un día descubres que los jamones del reino han cobrado vida y ahora deberás derrotarlos antes de que cometan su mayor cometido, que el jamón ahora lleve piña.

Al concebir la idea de nuestro juego se pensaron en diferentes maneras de crear la progresión del mismo, al principio se propuso un videojuego de plataformas, sin embargo, se asumió que iría fuera del scope del juego.

Más tarde se hicieron pruebas con un sistema de rondas/oleadas de enemigos y funcionaba bastante bien, recibió aceptación entre los miembros del equipo, después fue hacer el arma del jugador: el cuchillo jamonero fue relativamente fácil de hacer, lo que costó más tiempo fue ajustar el eje de rotación porque posee tanto el cuchillo como el brazo del gato de scratch. El orden de los enemigos en las oleadas/rondas es conseguido con una variable que hace saber al programa cuál será el próximo enemigo, cada ronda/oleada posee su propia lista cuyo contenido son los enemigos que aparecerán en la misma: el tamaño de la lista representa la cantidad de enemigos que aparecen. Posteriormente hice diferentes enemigos (jamones) con habilidades y mecánicas variadas. Un punto de inflexión para el jugador es la ronda/oleada 4, que tiene muchos enemigos, algunos débiles y otros poderosos, siendo algo así como un desafío.

En el transcurso se creó un enemigo que puede disparar proyectiles, para ello se utilizan dos variables que representan el eje X y el eje Y donde va a aparecer cada proyectil, ambas variables se diseñaron para estar siendo constantemente modificadas cada vez que se dispara un proyectil.

Al final del juego (En la oleada/ronda 8), se presenta el último desafío del jugador, el cual es derrotar un jefe (El jamón hechicero), este jefe posee una amplia gama de acciones que es capaz de hacer, como atacar al jugador con proyectiles o hacer aparecer a otros jamones para que lo asistan en combate, para después intentar aplastarlo y ser vulnerable a ser atacado por el gato, este objetivo se consigue mandando mensajes en el código de scratch, un mensaje por cada acción.

Tras ser derrotado, se muestra una pantalla que muestra el final bueno del juego.