

Ideas para el proyecto final - Informatica II.

**Luis Miguel Gil Rodriguez.
Maverick Sosa Tobon.**

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Sección introductoria	2
2. Traffic Racer.	2
2.1. Historia del Juego.	2
2.2. Jugabilidad.	2
2.3. Dificultad.	3
2.4. ¿Cómo se pierde un mapa?	3
2.5. ¿Cómo se planea que se vaya mermando el combustible a lo largo de cada mapa?	3
2.6. Visión del jugador.	3
2.7. ¿Cómo se planea que el usuario guarde sus datos?	4
2.8. Algunas clases que podemos utilizar.	4

1. Sección introductoria

En este documento, podremos encontrar la idea para desarrollar el proyecto final del curso de Informatica II, cabe mencionar que el juego que aquí plasmamos esta basado en un juego ya existente y en un futuro el proyecto será renombrado.

2. Traffic Racer.

2.1. Historia del Juego.

Un conductor diestro en carreras clandestinas es emboscado por unos policías por lo que él procede a escapar, usando los mejores autos que estén a su disposición y esperando no ser atrapado.

2.2. Jugabilidad.

El usuario va a comenzar a avanzar mundo a mundo a través de una carretera de X metros, se planea que la distancia de cada mapa vaya incrementando. Al auto se le irá acabando la gasolina conforme va avanzando en el mapa, por lo que se distribuirán estratégicamente diferentes objetos de tipo gasolina que cargue al 100

1. Comprar autos.
2. Cuando el usuario pierda un mapa, se le ofrecerá la posibilidad de revivir por una cantidad X de monedas.



Figura 1: Mapa.

2.3. Dificultad.

1. Los autos (NPC) van a aparecer con mayor velocidad y frecuencia.
2. Las monedas cada vez van a parecer más cerca de los NPC 's.
3. La gasolina se va agotando y los bidones que recargan la gasolina aparecerán con menos frecuencia.
4. Posibles huecos en la carretera.

2.4. ¿Cómo se pierde un mapa?

En el mapa se pierde cuando el nivel de gasolina llega a 0 Litros o cuando el jugador colisiona con uno de los carros/obstáculos que se encuentran en el mapa. Cuando un mapa, aparecerá una imagen en donde estará él rodeado de autos de policía.

2.5. ¿Cómo se planea que se vaya mermando el combustible a lo largo de cada mapa?

Conforme se va avanzando en la historia del juego, lo más sensato es que la gasolina se vaya agotando más rápido en cada mapa, por ende eso se pretende solucionar por medio de funciones que dependan de la distancia recorrida y que cada vez tiendan a disminuir más rápido.

2.6. Visión del jugador.

Se planea que el usuario tenga una perspectiva top-down del ambiente de juego (Vista cenital). A continuación encontraremos algunos ejemplos: (Buscar en google: auto cenital png)

Vista de algunos posibles autos: Vista del posible escenario: Gasolina: Monedas:



Figura 2: Autos.

En la parte superior de la pantalla se quiere mostrar cuantos metros faltan para llegar a la meta. el nivel actual de gasolina y la cantidad de monedas del usuario.

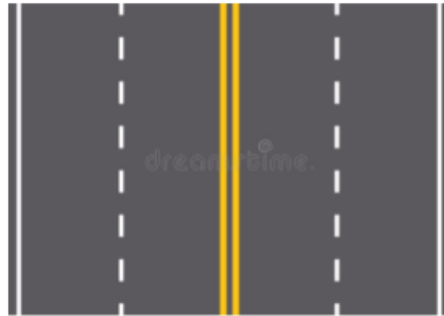


Figura 3: Autopista.

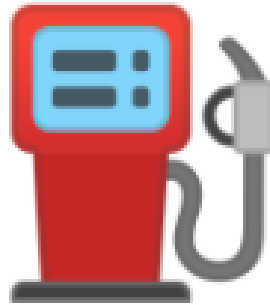


Figura 4: Gasolina.

2.7. ¿Cómo se planea que el usuario guarde sus datos?

Para eso se aplicará el manejo de archivos, para guardar el mapa en el que el usuario se encuentra, las monedas y autos con las que el usuario cuenta. Cada vez que el usuario termine satisfactoriamente un mapa o pierda un mapa se actualizará dicho archivo, al igual que cada que se compre un nuevo auto.

2.8. Algunas clases que podemos utilizar.

1. Clase de gasolina.
2. Clase Moneda.
3. Clase Carros.



Figura 5: Moneda.