



Universidad Autónoma de San Luis Potosí  
Facultad de Ingeniería  
Área De Ciencias De La Computación  
Tecnología Orientada a Objetos



## Reporte Final

### Alumno(s):

Miguel Angel González Reyes

Arturo López Capín

**Profesor(a):** Daniel Varela Varela

**Hora:** 17:00 - 18:00

**Nombre de juego:** Death Cleaning

**Tipo de juego:** supervivencia, shooter, horror

**Niveles:**

### **Nivel 1: El bosque**

El soldado John junto con su equipo aterrizan en una pequeña esplanada dentro del bosque, se dividen las tareas para cubrir más terreno siendo que a John le tocará infiltrarse en el poblado cercano siendo sorprendido por aquellas extrañas criaturas en su camino teniendo únicamente una pistola cada uno como principal equipamiento de supervivencia, el entorno se muestra hostil, aunque aquellas criaturas serán la menor de sus preocupaciones, pues una enorme criatura le cerrará el paso antes de llegar al poblado



**Nombre:** Guardian del bosque

**Tipo:** jefe

**HP:** 600

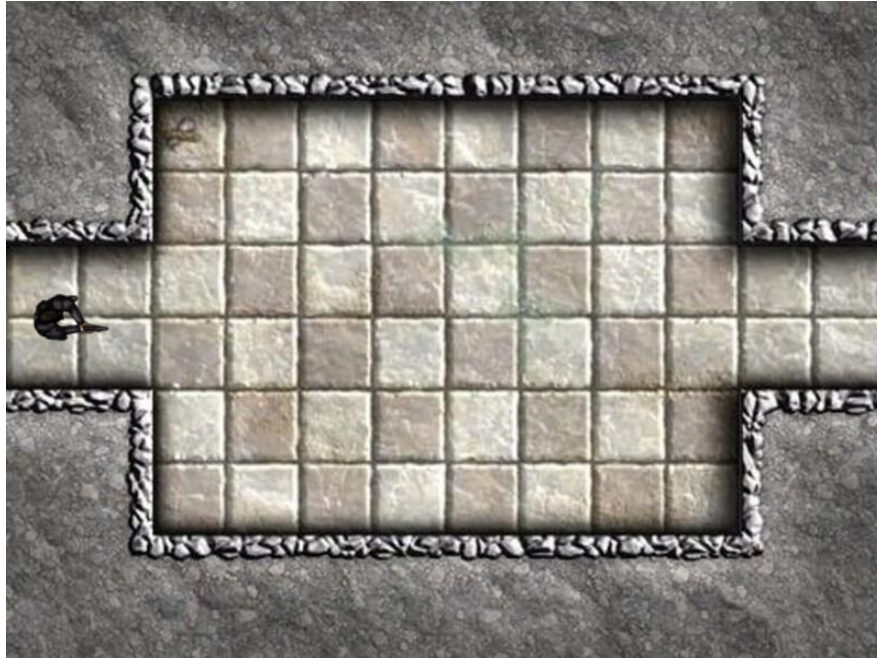
**ATK:** 25

**SPD:** 50

**Habilidad especial:** recupera 60 de vida cada 5 segundos

## Nivel 2: Las catacumbas

El soldado John consigue llegar al poblado destino topándose con una villa repleta de criaturas extrañas que buscan acabar con su existencia, este tendrá que enfrentarse a ellas para poder llegar a su nuevo objetivo, una especie de catacumbas que se esconden bajo el poblado las cuales tendrá que recorrer con mucho cuidado pues sabe que no está solo y por si no fuese suficiente, un constante sonido resuena por aquellos solitarios pasillos como si de una tenaza se tratase



**Nombre:** Aberración

**Tipo:** jefe

**HP:** 700

**ATK:** 50

**SPD:** 50

**Habilidad especial:** reduce el daño recibido a la mitad

### Nivel 3: El antiguo poblado

El soldado John sigue avanzando dentro de las catacumbas hasta llegar muy profundo en lo que pareciera ser una especie de templo antiguo, le resulta extraño pensar que fue enviado a ese lugar para buscar una cura puesto que mas que una zona critica pareciera tratarse de un área de prueba, el ambiente se torna muy silencioso pero la clama duraría poco, puesto que al otro lado del puente lo esperaba nada mas y nada menos que el mismísimo infierno



**Nombre: Paciente 0**

**Tipo: jefe**

**HP: 800**

**ATK: 20**

**SPD: 50**

**Habilidad especial: Recupera vida igual al daño que inflinge al jugador**

## Personaje:



**Nombre:** John

**HP:** 100

**ATK:** 10

**SPD:** 100

**Nombre clave:** J-37

**Escuadrón:** Equipo de limpieza de amenazas biológicas (ELAB)

**Edad:** 37 años

**Equipamiento básico:** Pistola 9mm

## Enemigos:



**Nombre:** infectado

**Tipo:** Unidad

**HP:** 20

**ATK:** 10

**SPD:** 50

**Habilidad especial:** N/A



**Nombre:** Paracito

**Tipo:** Unidad

**HP:** 10

**ATK:** 5

**SPD:** 100

**Habilidad especial:** Aparece en grupos de 3 a 5



**Nombre:** Raiz

**Tipo:** Unidad

**HP:** 50

**ATK:** 15

**SPD:** 50

**Habilidad especial:** N/A





**Nombre: Ogro**

**Tipo: Unidad**

**HP: 80**

**ATK: 25**

**SPD: 50**

**Habilidad especial: recupera 20% de vida cada 3 segundos**



**Nombre: Ogro helado**

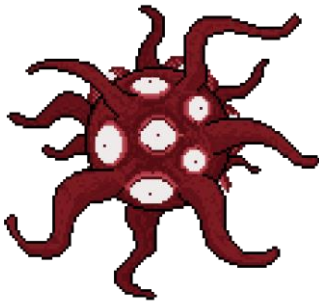
**Tipo: Unidad**

**HP: 70**

**ATK: 20**

**SPD: 50**

**Habilidad especial: relentiza un 50% al jugador**



**Nombre: Mirón**

**Tipo: Unidad**

**HP: 20**

**ATK: 99**

**SPD: 50**

**Habilidad especial: si el jugador toca al Mirón, el mirón explotará causando un enorme daño**

**Descripción del juego:**

Death Cleaning es un título inspirado en franquicias como Resident Evil, Dead Space, The Last of Us entre otros, siendo un juego lineal que te cuenta una interesante historia de suspenso, horror y misterio además de ser un verdadero reto para sus jugadores contando con 3 niveles de dificultad

**Nivel “Temor”**

Los mutantes causan terror manejando un multiplicador para sus stats básicas en 1.0 a su versión original (Dificultad básica)

**Nivel “Frenesí”**

Los mutantes enloquecieron y comienzan a actuar como animales ante todo lo que se mueva o vean

Multiplicador de HP: 2.0

Multiplicador de ATK: 2.0

**Nivel “Pánico”**

El infierno vino a la tierra y con ello los demonios han despertado

Multiplicador de HP: 4.0

Multiplicador de ATK: 2.0

Cada enemigo contará con un sonido característico que anuncie su presencia al igual que cada arma podrá resonar al ser disparada, también será reproducida una tonada tétrica y lenta de fondo a todo momento

**Objetivo:**

El jugador debe acabar con tantos enemigos como pueda y llegar al poblado subterráneo para obtener una muestra de un espécimen muy raro para que sus jefes puedan estudiarlo

**Como se juega:**

El jugador podrá moverse con las letras libremente por el escenario y usará el mouse para señalar la dirección en la cual está apuntando su arma, tendrá que enfrentarse a una multitud de enemigos y jefes con habilidades especiales los cuales le complicaran avanzar a cada paso que de aumentando la dificultad en cuanto a enemigos y mientras mas avance en la historia.

Al finalizar cada nivel el jugador volverá a tener al 100% su vida como recompensa por haber derrotado al jefe

**Controles:**

Tecla	Acción
W	Moverse hacia arriba
A	Moverse hacia la izquierda
S	Moverse hacia abajo
D	Moverse hacia la derecha
R	Recargar munición
U	Mejorar personaje
Click izquierdo	Disparar

**Sistema de puntos:**

Matar a un enemigo otorga puntos, así como matar a un jefe, si el jugador llega a cumplir con la meta de puntos este evolucionará su arma para poder infligir mayor daño a sus enemigos.

**Los puntos que otorga cada enemigo derrotado son los siguientes:**

Infectado: 10 pts.

Paracito: 5 pts.

Raiz: 12 pts.

Ogro: 25 pts.

Ogro helado: 20 pts.

Mirón: 5 pts.

Guardian del bosque: 100 pts.

Aberración: 150 pts.

Paciente 0: 200 pts.

**Recompensas obtenidas con puntos:**

**Nombre: Subfusil**

**ATK: 10**

**Habilidad especial: Dispara el doble de rápido que la pistola**



**Nombre: Rifle de asalto**

**ATK: 20**

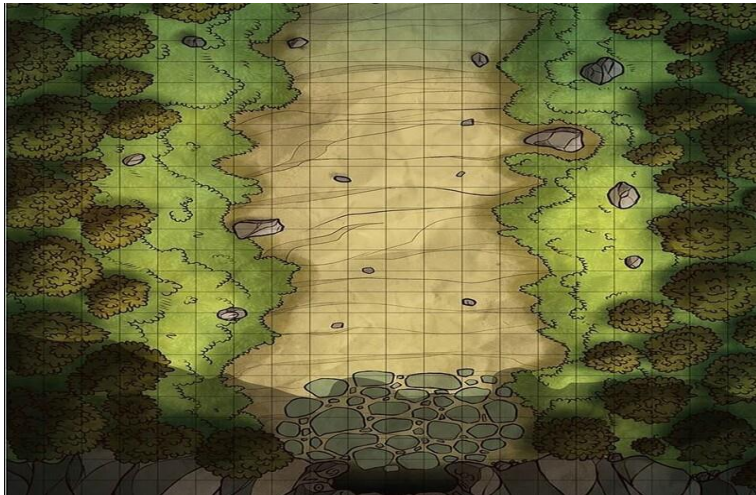
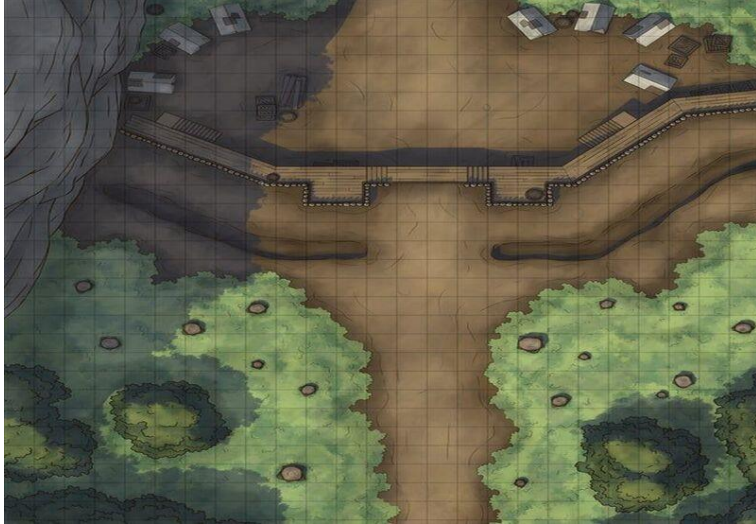
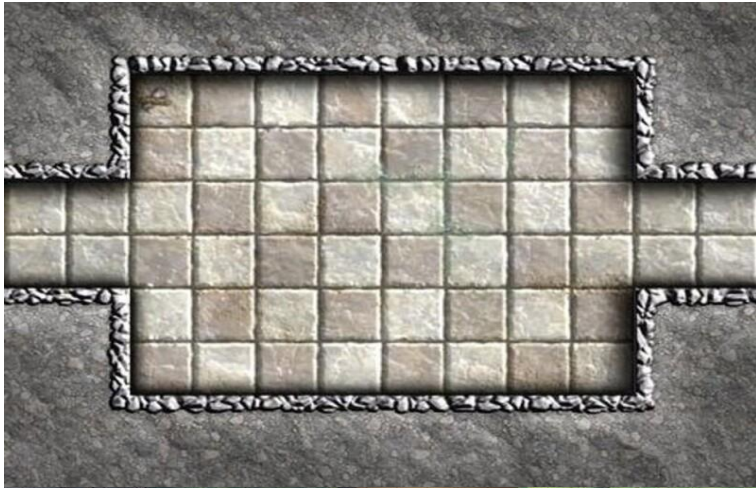
**Habilidad especial: Dispara el doble de rápido que la pistola**



**Historia:** La población mundial a crecido tanto y a una velocidad tan elevada que comenzó a consumir más recursos de los que podía generar provocando así que las grandes empresas optaran por eficientizar sus métodos a costa del daño que podrían generar al medio ambiente, esto desencadenó una catastrófica reacción por parte del planeta ya que las emisiones de CO<sub>2</sub> comenzaron a ser tan altas que lograron generar una nube tan densa en la atmosfera que comenzó a atrapar una gran cantidad de partículas de radiación solar, las cuales con el tiempo comenzaron a hacer que el CO<sub>2</sub> se volviera más pesado y comenzara a caer del cielo como si de burbujas se tratase, estas mismas burbujas radiactivas comenzaron a caer sobre las grandes ciudades con fabricas que emitían en masa este compuesto comenzando así a infectar a los pobladores de dichas ciudades haciéndolos mutar a horribles criaturas que atacan a cualquier persona que vean. Seguimos la historia del limpiador John, un soldado especial del equipo de limpieza de amenazas biológicas el cual necesita conseguir una muestra de un espécimen en específico ubicado en un poblado a las afueras de la ciudad, esto para que sus jefes sepan cómo lidiar con dichas criaturas de la forma más rápida posible antes de que el número de víctimas incremente, cosa que, para ese momento, ya no era relevante.

**Arte:**





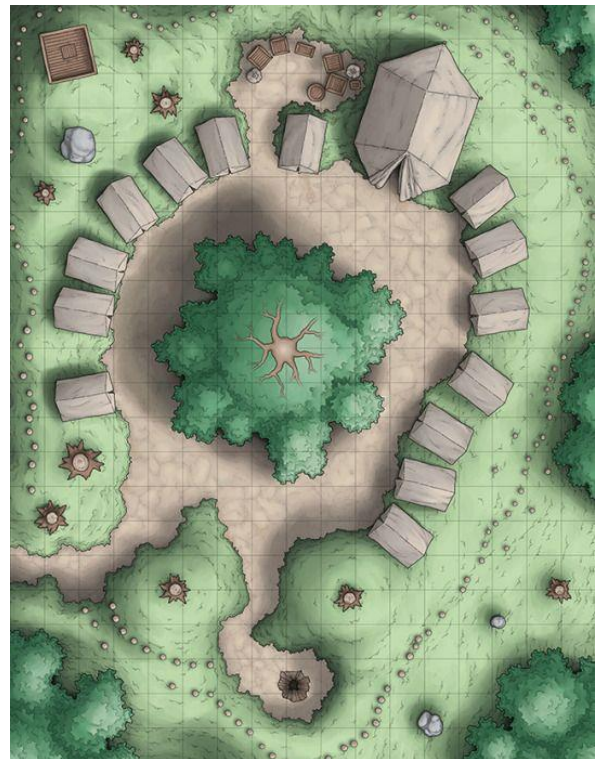




**El diseño de los niveles y enemigos están inspirados en los juegos RPG de mesa, mismos los cuales cuentan con tableros en vista aérea y un mapeado cuadriculado para poder desplazarse por el mismo con mayor facilidad**



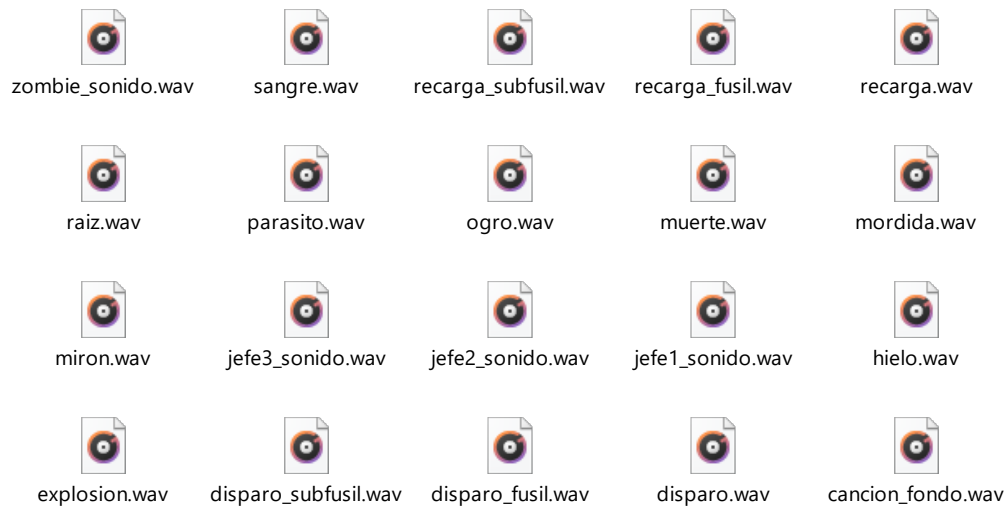
Arte descartado:



Enemigo descartado “Asechador”



## Sonidos y Música:



## Conclusiones:

El desarrollo del presente proyecto resultó una demandante prueba de lógica y codificación la cual nos obligó a investigar por métodos externos las funciones y clases con las que se disponía en la presente aplicación empleada siendo Greenfoot la herramienta a emplear, el uso de esta herramienta facilitó mucho la implementación de los enemigos como actores y los escenarios como mundos, también facilitó su implementación la visualización grafica de como actuaba la codificación al instante