

Anotaciones - Presentación

Informática

Razón del proyecto: Concientizar sobre el Dengue y el cómo prevenirlo.

Herramienta: Juego, ¿Por qué un juego?. Es más atractivo y divertido, más a nuestro rango de edad.

Requerimientos:

Tipo de juego: Corredor sin fin. Ejemplo:



Características:

- Puntaje
- Espacio infinito
- Tiempo (relacionado con el puntaje)
- Obstáculos
- 2D
- Vista clásica en 2D
- No tener final, el juego se basa en hacer más puntaje

Mecánicas:

- Salto
- Doble salto
- Recorrido automático
- Los mosquitos tienen 3 alturas diferentes
- (Idea) chance de seguir jugando

Esta es una idea en la que el usuario tiene posibilidades de seguir jugando, esto gracias a que habría dos tipos de mosquitos, los que tienen el dengue y los que no, si te pica los que tiene, pierdes, sino, seguis.

- (Idea) 3 objetos de ayuda (repelente)

3 objetos disponibles, esto ayudaría a que puedas a eliminar aunque sean 3 mosquitos, el usuario debe administrarlos bien.

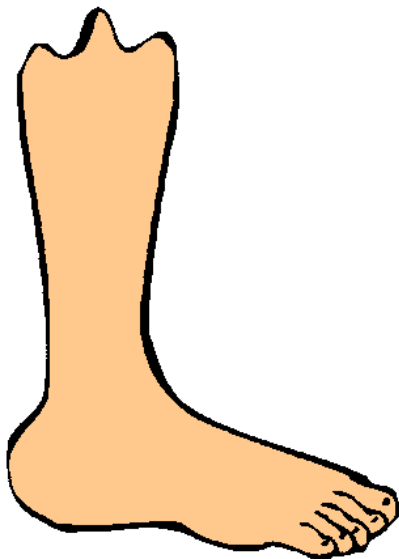
Idea general:

Un juego muy simple en horizontal en donde el usuario va de izquierda a derecha y los mosquitos vienen desde la derecha. El punto es que los esquives, esto se logra saltando, puedes hacer un máximo de tres saltos y saltar arriba de ellos.

bocetos:

personaje del usuario:

patas



enemigo

es un dengue, te aparece desde la derecha y te hace perder la partida



objeto de ayuda

ayuda al usuario evitando que un dengue se acerque, es limitado y funciona con un solo mosquito



escenario

(no está definido)



primera versión

La primera versión va a ser muy simple, va a contar con tan solo el personaje,

el mosquito y el fondo. luego le agregaremos los ítems de ayuda y un escenario más complejo
el escenario va a cambiar depende lo que avance el usuario y no va a ser estático y puede variar depende lo que avance el usuario