

PRÁCTICA 3**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO****PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN****PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS**

Nombre de Alumno: María Nazaret Ruiz Jaldo

Nombre de la Aplicación: Atrapa la bandera

DESCRIPCIÓN

La aplicación es un juego, cuyo objetivo es encontrar un objeto antes de un determinado tiempo . Dicho objeto estará en un punto desconocido del mapa para el jugador y tendrá que llevarlo a su base antes de que se termine el tiempo.El mapa tendrá otros objetos.

1.Funcionalidad mínima.

- Movimiento del jugador.
- Un cronómetro.
- Que aparezca el objeto en el mapa.
- Colisión con los otros objetos para que no pueda atravesarlos.
- La base.
- Que pueda agarrar el objeto y transportarlo o bien que al acercarse este desaparezca y se indique que lo tiene.

2.Funcionalidad extra.

- Añadir otro jugador que pueda atrapar también la bandera (con su correspondiente cámara y viewport).
- Que se puedan disparar entre ellos.
- Barra de vida.
- Muerte del jugador y que suelte el objeto si lo llevaba.
- Regeneración del jugador, previamente asesinado, en su base.
- Aparición de otros objetos cada cierto tiempo que les de velocidad por un tiempo limitado.
- Posibilidad de elegir entre partida con tiempo o libre.
- Posibilidad de modificar el tiempo.
- Posibilidad de incorporar saltos.

INTERACCIÓN

El jugador podrá moverse con A (izquierda), S (atrás), D(derecha),W (delante).

Si se incorpora el segundo jugador se moverá con J (izquierda), K (atrás), L(derecha), I(delante).

Si se puede disparar un jugador disparará con Q y otro con U.

Para mover la cámara tendrá un ángulo limitado en caso de un jugador E (para la cámara hacia la izquierda) y F (para la derecha); para el segundo jugador H (para mover la cámara hacia la izquierda) y O (para la derecha).