



ASTEROIDS SCRAPYARD

DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES - PRÁCTICA 3

- MARIO SIMÓN SOTO
- BORJA MARTÍNEZ REQUENA

ÍNDICE

- ▶ Introducción
- ▶ Diseño
- ▶ Desarrollo
- ▶ Conclusiones finales

INTRODUCCIÓN



- ▶ Atraviesa el espacio sideral. Cuidado con los asteroides.
- ▶ Acaba con todos los asteroides que puedas para que tu recompensa sea mayor.

DISEÑO

- ▶ Juego de desplazamiento lateral.
- ▶ Estética espacial futurista.
- ▶ Nivel guiado por tiempo.



DISEÑO

- ▶ Doble modo de disparo.
- ▶ Multiplicador de puntuación al alcanzar una racha.
- ▶ Fondo con 5 capas de paralaje.
- ▶ Personalización de todos los aspectos del juego.



DESARROLLO

- ▶ Generación y desaparición de asteroides ajustada para el disparo infinito.
- ▶ Disparo automático para que el jugador solo esquive y apunte.
- ▶ Paralaje creado con animaciones de background y dos imágenes en carrusel
- ▶ Curiosidad: sistema de *hitbox* para arreglar las colisiones con los *sprites* de la escena.

CONCLUSIONES FINALES

- ▶ El juego puede considerarse acabado.
- ▶ El estilo *bullethell* en desplazamiento lateral está en auge.
- ▶ Ganas de seguir desarrollando el juego para mejorarlo.



DESARROLLADO POR:

▶ Mario Simón Soto

▶ Borja Martínez Requena