

STORM BULLETS

PROJECTE: PROTOTIP 1

ORIOI GARCIA
FORÉS

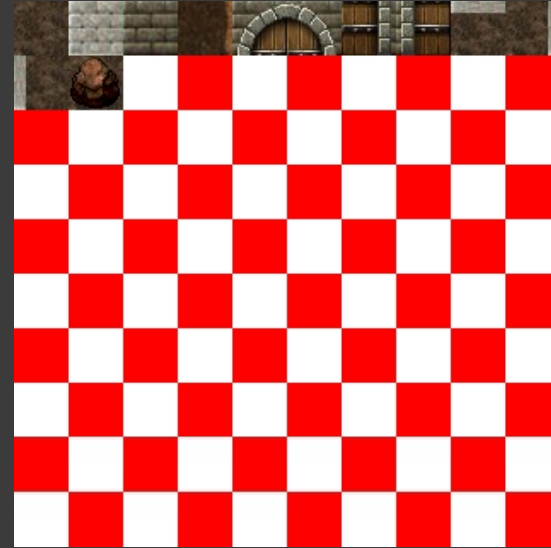
En que consisteix ?

- Es un petit videojoc 2D, que s'utilitza un motor gràfic propi.
- Java.
- De que tracta el videojoc ?
- Es un rogue-like i acció, es a dir, esta compost de mazmorras amb diferents sales, on hi ha enemics que derrotar.
- Objectiu, aconseguir maxima puntuació.



Backlog - Completats

- La finestra.
- Controls teclat.
- Fulla de Sprites.
- Clase graphics
- Introducció mapa.




Fulla Sprites 32x32

Backlog - Completats

- Nou format de mapa. (JSON)

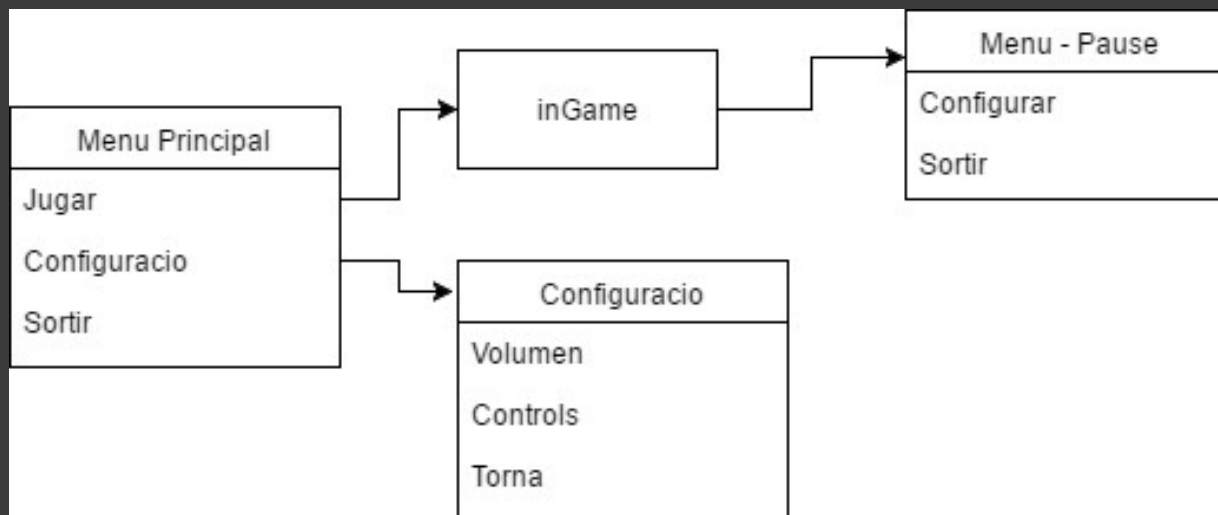
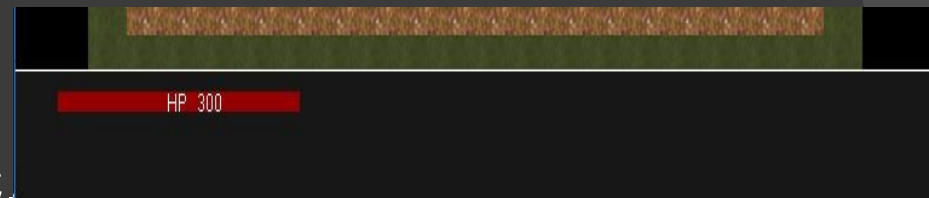
[illegible]

- Implementar personatge.
 - Moviments
 - Animacions.
- 



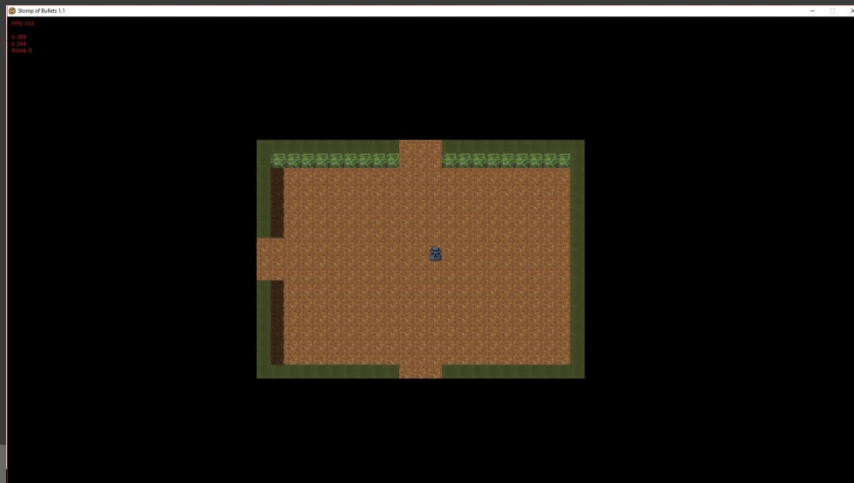
Backlog - Completats

- Col·lisions del mapa.
- Col·lisions del personatge.
- Interfase d'usuari.
- Classe estats de joc.

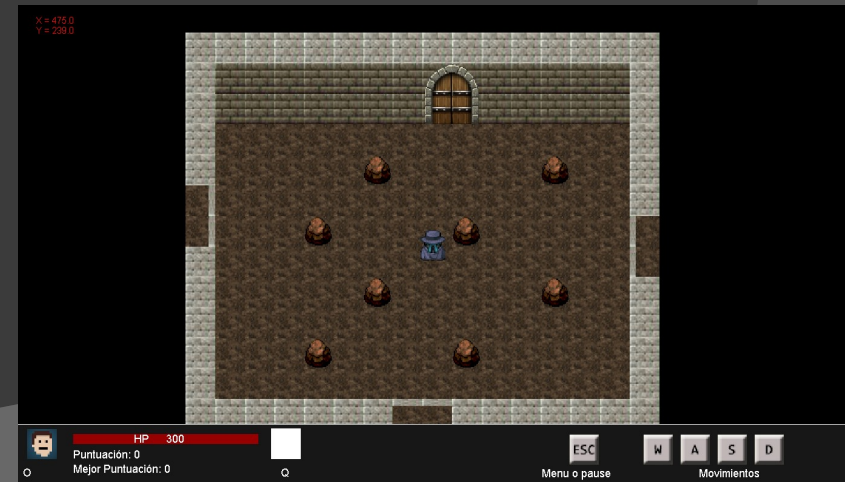


Backlog - Completats

- Menú principal.
- Menú – pausa.
- Àudio menú principal.
- Estat configuració(Volumen).
- Redimensionar imatges.



VS



Backlog - Completats

- Pantalla completa.
- Millorar la interfase usuari.
- Canvi de mapes.
- Escriure i llegir fitxer.
- Guarda dades al fitxer.
- Estat anomenar partida/jugador.
- Millora del disseny menú.
- Afegir enemic.

1	ORI;0;temps
2	ORI;0;temps
3	JI;0;temps
4	ORI;0;temps
5	H;0;temps
6	U;0;temps
7	H;0;temps
8	H;0;temps
9	ORIOL;0;temps
10	O;0;temps
11	H;0;temps
12	ORI;0;temps
13	O;0;temps
14	ORI;0;temps

Backlog – En procés

- Intel·ligència Artificial.
- Persecució.
- Animacions dels enemics.
- Col·lisions dels enemics.

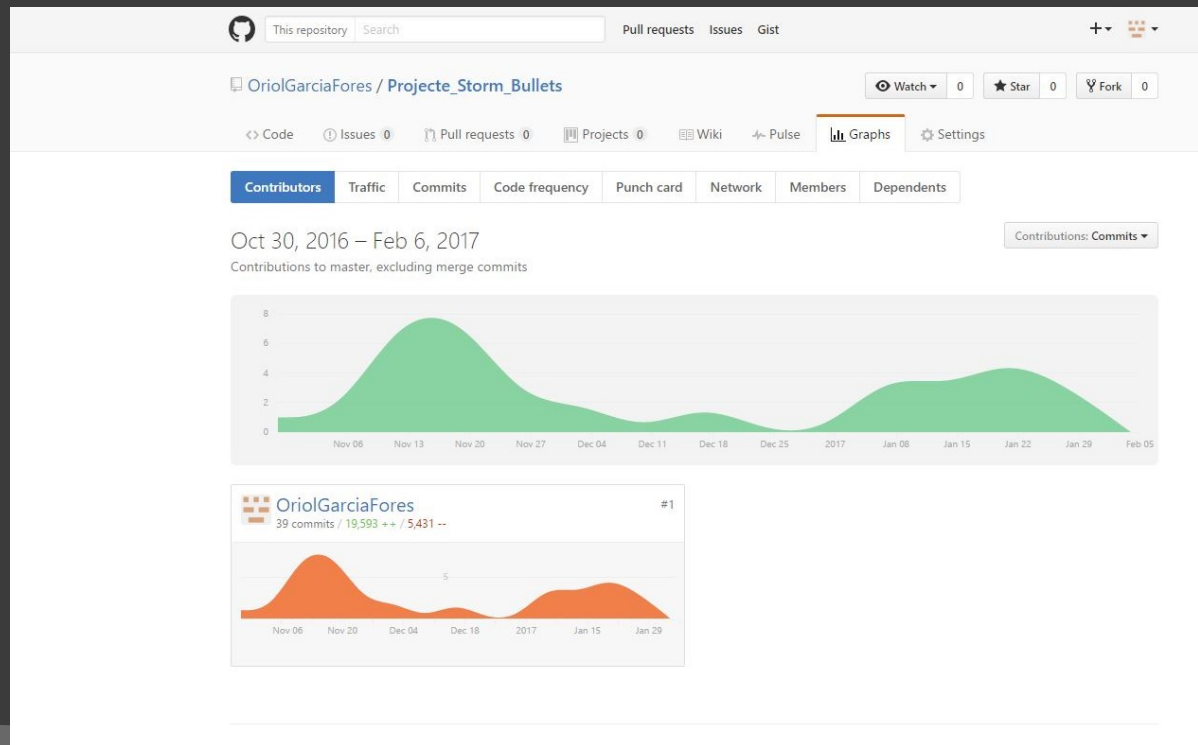
Pròxim esprints

- ⦿ Sistema de combat. (Armes, puntuacions, vides, etc.).
- ⦿ Nous enemics.
- ⦿ Millora de disseny.
- ⦿ Sorolls i musica de fons.
- ⦿ Enemic final.
- ⦿ Mapes aleatoris.
- ⦿ Milliores o extremes.

Eines de seguiment

● Github -

https://github.com/OriolGarciaFores/Projecte_Storm_Bullets



Eines de seguiment

🕒 Trello

The screenshot displays a Trello board for 'Oriol Garcia: Storm Bullets'. The board is organized into three main columns: DONE, DOING, and TO-DO. Each column contains a list of tasks, each represented by a card with a title, a progress bar, and a due date.

DONE

- Sprint 1: Investigar interfaz usuario
- Sprint 1: Implementar ventana
- Sprint 1: Investigar funciones teclado
- Sprint 1: Implementar controles
- sprint 1: Contador fps
- Sprint 1: Dibujar hoja de sprites
- Sprint 1: Implementar hoja Sprites
- Sprint 1: Testeo
- Sprint 2: Investigar función graphics
- Sprint 2: Investigar imprimir imagen
- sprint 2: Extraer Sprites
- sprint 2: Introducción de mapas
- sprint 2: Carga de cuadrados de imagen
- sprint 2: Testing graficos

DOING

- sprint 13: Testeo de la persecución del enemigo (Due: 3 de feb.)
- sprint 17: Nuevos mapas. (Due: 31 de mar.)
- sprint 17: Transición entre mapas. Cambio de mapas. (Due: 31 de mar.)
- sprint 17: Testeo de los cambios de mapa y rendimiento al nuevo diseño grafico. (Due: 31 de mar.)

TO-DO

- sprint 14: Añadir objetos, armas, cofres, etc. (Due: 17 de feb.)
- sprint 14: Añadir vidas al jugador y enemigo (Due: 17 de feb.)
- sprint 14: Incorporación de daño (Due: 17 de feb.)
- sprint 14: Estados de morir y animación (Due: 17 de feb.)
- sprint 14: Puntuaciones (Due: 17 de feb.)
- sprint 14: Testeo de puntuaciones, muertes y daño balanceado. (Due: 17 de feb.)
- sprint 15: Dibujo de varios enemigos. (Due: 24 de feb.)
- sprint 15: implementación de enemigos (Due: 24 de feb.)
- sprint 15: Testeo de las apariciones



DEMO