

Memória Frogger

Desarrollo para Dispositivos Móviles

Funcionamiento de la aplicación

- Al iniciar se muestra una intro de unos pocos segundos
- Se accede al menú
 - Se puede elegir Jugar al frogger
 - Se comienza a jugar al frogger
 - Si se pulsa el botón Pause se muestran las instrucciones de juego y se pausa el juego
 - Si se vuelve a pulsar el botón Pause se resume el juego.
 - Si mueres
 - Se muestra una outro de game over
 - Se vuelve al menú
 - Si ganas
 - Se vuelve al menú
 - Se puede elegir Salir de la aplicación

Funcionamiento del juego

- El jugador (la rana) sale en el lado inferior de la pantalla
- El jugador se muere si toca uno de los bordes de la pantalla, en su respectiva dirección
- Si el jugador toca un coche, muere
- Si el jugador toca un tronco, se mueve encima de él (dando pequeños saltitos haciendo como si se cayese de él)
- Si el jugador toca el césped de arriba del todo gana

Clases

Game_Scene

Se encarga de llevar toda la lógica del juego principal.

Para ello toma los métodos necesarios (update, render_playfield) y los modifica, añadiendo más sprites y métodos diversos encargados de, por ejemplo, el movimiento del jugador, obtener los puntos de un Sprite después del reescalado, resetear la velocidad de los coches, etc...

Todos los objetos son objetos Sprite, sin crear una clase nueva para ello, ya que no lo he visto necesario para solo dos valores.

Game_Over_Scene

Clase que hereda de intro scene, modificando solo el Sprite que lleva la clase padre

Menu_Scene

Clase que hereda de nuevo de intro_scene, modificando la renderización, añadiendo una lista de sprites, botones, etc...