

FRAMEBYFRAME APP



Pablo Núñez Ramón
Pol Piedra Carranza

PROJECT OVERVIEW

Nuestro juego es parecido a “Space Invaders” pero nuestra nave no es capaz de destruir los marcianos, en nuestro caso asteroides, sino que solamente podremos esquivarlos. A continuación procederemos a explicar las diferentes reglas y procedimientos del juego.

El principal objetivo del juego es superar la puntuación más alta registrada por el usuario. La puntuación del usuario aumentará cada vez que un asteroide desaparezca en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que nuestra nave no consiga esquivar vida bajará. Nuestra vida también se verá afectada si chocamos con alguno de los laterales de la pantalla o la parte inferior, esta disminuirá en menor medida si la comparamos con el choque de un asteroide. Si nuestra vida, indicada en la parte inferior de la pantalla, llega a 0, se producirá GAME OVER, en este momento aparecerá una ventana emergente la cual nos dará la opción de volver a jugar o de salir del juego. Si escogemos salir, la aplicación nos llevará hasta una pantalla en la cual aparece nuestra puntuación más alta conseguida.

Durante el transcurso del juego tanto la velocidad de los asteroides, como la de la nave se ve incrementada por un número fijo, aumentando así la dificultad del juego. La velocidad aumentará cada dos asteroides eliminados. Además si nuestra vida llega a un 25% de vida nuestra nave evolucionará a una nueva nave con otro aspecto, y esta evolucionará una última vez más al llegar 75%. La vida va aumentando a lo largo del juego, cada dos asteroides eliminados.

Para controlar los cambios en el código y el desarrollo del mismo se ha utilizado como sistema de versiones la herramienta GIT.

CONCLUSIONES

Con el desarrollo de esta práctica hemos profundizado aún más en el tema de las animaciones y los sonidos. Hemos aprendido a gestionar colisiones con distintas views y además poder guardar y coger datos de UserDefaults. Además nos hemos sentido motivados porque el tema de la práctica, un videojuego, nos producía mucha curiosidad, ya que hemos probado y jugado a muchos juegos pero nunca hemos programado uno.