

## 1. PalabraMaldita básicos

- Resolución fija, 1024x768 de base.
- La fuente que se utilizará será Lato o Montserrat.
- Menú selección personajes.
- Música. Sin opción a quitarla.
- Dos personajes base más los de internet (por eso es Dimensions (**Pendiente de aprobación**)).
- Personajes pueden saltar. El salto es del doble de la altura del personaje.
- De primeras dos ataques básicos: Normal y Fuerte.
- En el aire también se puede pegar pero 1 sólo golpe, independientemente del botón de pegar.
- En el suelo:
  - Estar quieto: Mismo ataque que moverse en la dirección a la que está el oponente.
  - Dirección atrás: Se hace un ataque distinto. Depende del botón.
  - Dirección hacia arriba ===== SALTAR
  - Dirección abajo: Se hace un golpe único, similar a saltar, pero DEPENDE del botón.
  - Moverse hacia atrás sin atacar === CUBRIRSE
  - NO HAY SECUENCIA DE ATAQUES. LOS GOLPES SON SUELTOS.
  - **PENDIENTE DE APROBACIÓN**: Pulsar los 2 botones de ataque hace ataque especial (JOYIUKEN).
- Barras de vida: Los personajes tienen 100 % de vida siempre. La barra de vida baja en función de:
  1. Golpes adelante y atrás
    - Golpes flojos: Quitan 5.
    - Golpes fuertes: Quitan 10.
  2. Golpes saltando
    - Quitan 3.
  3. Hacia abajo.
    - Golpes flojos: Quitan 3.
    - Golpes fuertes: Quitan 6.
- Como máximo se pueden repetir 3 veces un golpe flojo. En el suelo.
- Como máximo sólo se puede realizar un golpe fuerte.
- Tiempo entre cadenas 1s (PROVISIONAL).

- Velocidad de los ataques
  1. Golpes adelante y atrás
    - Golpes flojos: 1/3 de segundo (PROVISIONAL).
    - Golpes fuertes: 1/2 segundo (PROVISIONAL).
  2. Golpes saltando: 1/3 de segundo (PROVISIONAL).
  3. Hacia abajo.
    - Golpes flojos: 1/3 de segundo (PROVISIONAL).
    - Golpes fuertes: 1/2 segundo (PROVISIONAL).
- Tiempo de combate: Los combates durarán 1 minuto (60s) como máximo (PROVISIONAL).
- Habrá que ganar 2 veces para ser vencedor del combate (Al mejor de 3).
- Habrá una cuenta atrás de 3 segundos antes de cada combate/ronda.
- Los personajes se resetean a la posición inicial cada ronda.
- El juego tendrá un menú de pausa (Tecla ESCAPE). En este menú se podrá: REANUDAR COMBATE, SALIR A SELECCIÓN y SALIR DEL JUEGO.
- Los personajes tendrán al menos un icono de personaje, para la selección y para colocarlo al lado de la barra de vida.
- SONIDOS.
  - Todos los golpes tendrán al menos 1 sonido (Puede ser el mismo).
  - Cuando un personaje recibe un golpe debe hacer un sonido (AAARRRGGG).
- Habrá un fondo de pantalla. Ya veremos como.

#### Definición básica de clases

- Clase personaje: Clase padre de la que derivarán todos los demás personajes.
  - Nombre: Se explica solo
  - Sprites[] (Lista): Cada posición de la lista se corresponde con una tecla de acción válida. De esta forma se ‘adapta’ para futuros combos. TODAS LAS FICHAS DE SPRITES DEBERÁN LLAMARSE DE LA SIGUIENTE FORMA: <nombre>\_ficha.png
    - <nombre>: Nombre del personaje, todo en minúsculas.
  - Estado: Variable numérica que representará el estado del personaje
    - Estado idle: Valor 0
    - Estado atacando: Valor 1
    - Estado defendiendo: Valor 2
    - Estado en el aire: Valor 3
    - Estado atacando en el aire: Valor 13

- Estado moviéndose hacia atrás en el aire: Valor 23
- Estado recibiendo damages: Valor 4
- Estado orientacion: Valor ‘izq.º ‘drch”, indica hacia que lado está el oponente
- Vida: Valor numérico de 0 a 100 de tipo entero.

#### Definicion de animaciones

- Avatar del personaje: Para el panel de personajes y para colocarlo al lado de la barra de vida.
- Animación de ataque fuerte, ataque débil, idle, morir, saltar, pegar saltando, golpe bajo, defenderse y defenderse en el aire: Mínimo 10 frames por cada animación. (Véase hoja de Samus, se puede negociar el nº mínimo de frames).
  - Ataque fuerte o débil: Se realiza cuando se pulsa la tecla correspondiente
  - Idle: Animación que se realiza cuando el personaje está quieto sin recibir daño.
  - Saltar: Animacion que se realiza cuando el pj salta.
  - Pegar saltando: Animación que se realiza cuando el personaje realiza un golpe en medio de un salto.
  - Golpe bajo: Animación que se realiza cuando el personaje realiza un ataque en dirección hacia abajo (RECORDATORIO: El personaje no se puede agachar)
  - Defenderse y defenderse en el aire: Animación (2 o 3 frames a lo muchísimo xddd) que se realiza cuando el personaje se defiende.
- Sprites[] (Lista): Cada posición de la lista se corresponde con una tecla de acción válida. De esta forma se ‘adapta”para futuros combos.
- Los sprites deberán ser a color.
- Resolución de los frames: PENDIENTE DE CONCRETAR.
- OPCIONALES:
  - Imagen de avatar ‘Recibiendo daño”.
  - Animación barra de vida.

#### TAREAS PARA LA SEMANA PRÓXIMA

- CREAR CLASE PERSONAJE (ADRI)
- CREAR MENU PRINCIPAL (DANI)
- CREAR PANEL SELECCION (DANI)
- CREAR ESCENA PELEAS (DANI)
- CREAR snippet DE CÓDIGO PARA EL HUD DE VIDA (ADRI)