

PRÁCTICA 2 DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: Jorge Zamudio Gutiérrez

Nombre de Alumno/a: Paula Cumbreras Torrente

Nombre de la Aplicación: Michi's Adventure

DESCRIPCIÓN

La aplicación consistiría en un juego del tipo *Endless Run* protagonizado por un gato que tendrá que esquivar ciertos objetos. El juego acaba cuando el gato colisione con algún objeto por séptima vez. El juego estaría en 2D.

Funcionalidades:

1. Como funcionalidad mínima, el gato podrá desplazarse entre 3 carriles para esquivar obstáculos y recoger monedas. Se añadirá un fondo animado para dar la impresión de que el gato se está desplazando, aunque será el mundo el que se mueva (cámara fija). Se llevará un recuento de las monedas recogidas, de las vidas gastadas y del tiempo transcurrido.
2. Como funcionalidades extras, añadiríamos la posibilidad de recoger objetos que aportaran habilidades especiales o vidas adicionales o una tienda en la que gastar las monedas que se han ido recolectando para comprar otros personajes con otras habilidades.

INTERACCIÓN

El movimiento del gato será indicado a través de las flechas del teclado; de esta forma, para que el gato suba al carril superior, se pulsará la flecha hacia arriba, y consecuentemente para ir al carril inferior. En el caso de que el gato pueda usar alguna habilidad, ésta se lanzará al pulsar el espacio.

