

## 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: RAÚL CASTRO MORENO

Nombre de Alumno/a: RAÚL RODRÍGUEZ PÉREZ

Nombre de la Aplicación: Wipe-In

##### DESCRIPCIÓN

Vamos a realizar una versión simplificada del videojuego "Fall guys". Este es un juego de plataformas que consiste en superar diversos obstáculos para llegar a una meta antes que los rivales. Nuestra idea es recrear algunos aspectos del juego como pueden ser; la cámara en tercera persona, el camino lleno de obstáculos, y el objetivo en llegar a la meta en el menor tiempo posible. Pero obviamente no implementaremos algunos aspectos como el modo multijugador. Para aclarar aún más nuestra idea (y que se logre comprender bien), el modelo de referencia que tenemos en mente a parte del videojuego comentado, es el programa de televisión "Humor Amarillo". En él una persona se enfrentaba a una serie de obstáculos como por ejemplo, rampas que se mueven, troncos que caen sobre ti, pruebas de equilibrio, etc.

Como parte de la funcionalidad mínima, tenemos pensado crear un mapa con por lo menos 5 obstáculos diferentes, los cuales interactúen con el personaje de diversas formas, pero en su mayoría, serán interacciones con el objetivo de tirarte del camino. Además se establecerá un cronómetro que terminará cuando el personaje cruce la meta. Por último, cada vez que el personaje supere un obstáculo tendrá la opción de checkpoint, es decir, si supera el obstáculo 1, pero el jugador muere en el 2, dicho jugador reaparecerá justo en frente del obstáculo 2, sin tener que repetir el obstáculo 1.

Como parte de la funcionalidad extra, tenemos pensado realizar más mapas, con sus diferentes obstáculos. Además, tenemos la idea de desarrollar 3 niveles de dificultad que estén acorde con estos nuevos mapas. Es decir, para el nivel difícil pondríamos menos checkpoints, obstáculos más difíciles, límite de tiempo para completar el circuito, etc.



## INTERACCIÓN

Para la interacción , tenemos pensado crear un menú principal al que se le deberá de clicar con el ratón en una de las opciones disponibles, como puede ser “Empezar Juego” , “Modificar Volumen” y “Cambiar Color Personaje”.

Luego dentro de lo que es el juego, la interacción del juego se realizará por medio de la movilidad del personaje que manejamos, (donde mediante las teclas WASD nos podremos mover y con el ESPACIO, podremos saltar), y la interacción con el ambiente, en nuestro caso los obstáculos del mapa. Dichos obstáculos tendrán movimientos automáticos predefinidos .

