**PRÁCTICA 2: DESARROLLO DE UN JUEGO**

***PROGRAMACIÓN AVANZADA***

**GRUPO B:**

CARLA CALVACHE AMADOR

MARTA DE MIGUEL TAPIA

MARÍA FERNANDA MONTERO ROMÁN

DANIEL REDONDO PASCUAL

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Introducción

En este proyecto se ha realizado un juego aplicando los conocimientos adquiridos en la asignatura de Programación Avanza. Para ceñirse a los objetivos planteados, se ha realizado un juego de vista cenital en el cual el jugador controla un tanque que dispara a enemigos que, a su vez, atacan.

La finalidad de este documento es desarrollar todo el proceso que se ha realizado hasta su completa realización.

# Diagrama UML

# Plantilla de requisitos

| Tipo de requisito | Requisito | Implementado | Comentarios |
| --- | --- | --- | --- |
| Mínimo | Uso del motor |  |  |
| Mínimo | Condición de victoria/derrota | Sí |  |
| Mínimo | Número de clases nuevas |  |  |
| Mínimo | Uso de modelos obj | Sí |  |
| Mínimo | Texto | Sí |  |
| Mínimo | Control de actualización |  |  |
| Mínimo | Diagrama UML | Sí |  |
| Mínimo | Documento de concepto de juego | Sí |  |
| Notable | Vector3D como plantilla |  |  |
| Notable | Volumen de objetos en colisiones |  |  |
| Notable | Varios niveles de juego | Sí |  |
| Notable | Sobrecarga del operador de flujo |  |  |
| Notable | Ranking de puntuaciones en disco | Sí |  |
| Sobresaliente | Modelos obj con materiales |  |  |
| Sobresaliente | Generación procedural con memoria dinámica |  |  |
| Sobresaliente | Físicas propias |  |  |
| Sobresaliente | Otros |  |  |

# Conclusiones

# Bibliografía

Modelo de tanque: <https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-tank-6ddd75b5c23d4d2f8d7c77fd73a29985>