

Descripción detallada

Informática II

Juan Sebastian Garavito Gallo
Jesus David Mercado Machado

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
2022

Índice

1. INTRODUCCIÓN	2
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	2
3. CLASES	3
4. TAREAS	4

1. INTRODUCCIÓN

This is Polombia es un juego con cierto sentido del humor, parodiando de alguna manera una eterna guerra entre bandos políticos, viendose unos personajes como los villanos y otros como los salvadores ante dicha amenaza.

En un planeta lejano hay un pais llamado polombia, el cual lleva siendo gobernado por la misma persona. El cual ha sido gobernado por el mismo emperador hace tiempo . El sintio el verdadero terror, al enterarse que el poderoso lord petrosky y su imperio castrochavista, amenaza con su llegada, su supremacía. Su última esperanza es nuestro héroe Porky quien peleará valientemente para evitar la invasión del malévolo imperio castrochavista..

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Nuestro heróe porky debera ir superando a sus enemigos, debido a que cada que colisione con alguno de ellos perderá una vida, para avanzar en el juego también podrá disparar un proyectil para destruir los enemigos e ir sumando puntos.

El juego contará con cuatro personajes:

- Porky: Nuestro heróe que tendrá la capacidad de desplazarse en todas las direcciones y de disparar proyectiles.
- Enemigo 1: Este tendra un movimiento de caida libre, apareciendo en cualquier parte de la parte superior pantalla.
- Enemigo 2: tendrá un movimiento armónico simple, con diferentes amplitudes y aparecera en la parte de la derecha de la pantalla, de manera aleatoria en Y .
- Enemigo 3: Tendra un movimiento circular, cuyo radio podra ser diferente.

El juego tambien contara con tres escenerios en los cuales irá aumentando la dificultad. Según vaya avanando el jugador aparecerán enemigos con mucha más frecuencia y como se mencionaba anteriormente, las amplitudes y radios de dos de los enemigos empezarán a variar, tomando asi un movimiento mas impredecible

El proyecto contará con una implemetnación de multijugador.

3. CLASES

- ENEMIGOS: En la misma clase tendremos a todos los enemigos juntos, ya que ellos tienen prácticamente las mismas propiedades. Entre ellos solo varían su tipo de movimiento que se pueden modelar fácilmente dentro de la misma clase haciendo uso de condicionales.
- FONDOS-NIVELES: Esta será la clase del manejo de frames y sprites de fondos.
- PUNTAJE: Se encargará de llevar el control como su nombre lo indica del puntaje además de esto saber quien está jugando (Jugador 1 o 2) y sus respectivas vidas.
- JUGADOR: Esta clase se encargará de moldear los movimientos del personaje principal, cuando colisiona, su animación, tiempo de animación. También guardará los sprites respectivos.
- PROYECTIL: Esta clase será la encargada de cargar el sprite del proyectil y verificar si está fuera de la pantalla visible para eliminarla.
- MAINWINDOW: Será la clase que se encargue relativamente de todo el manejo del juego como la escena, el guardado, el spawn de los enemigos, la interacción con el usuario en el menú con ayuda de los botones.

4. TAREAS

- Buscar los recursos requeridos para la escenografía del juego tales como los fondos, los sprites para los personajes, sonidos etc.
- Una vez con los recursos necesarios diseñar el menú principal y los diferentes escenarios.
- implementar las funciones de guardado, niveles, vidas y puntajes del juego.
- Implimentar los sistemas fisicos modelando asi el comportamiento de los personajes del juego.
- Agregar una opción de multijugador.
- Revisar, corregir y mejorar.