

Plataforma del desarrollo: Roblox Studio

Nombre del juego : TOMBOS vs ELN

## Lógica del código del juego

### 1. Jugadores y Equipos

- El código organiza a los jugadores en **equipos**.
- Cada vez que alguien entra al juego, el script revisa a qué equipo debe ir.
- Puede que haya reglas para balancear (por ejemplo, que no queden todos en el mismo equipo).

### 2. Estadísticas de los jugadores (Stats)

- A cada jugador se le crean **estadísticas personales** cuando aparece en el juego.
- Estas estadísticas pueden ser cosas como: cantidad de vida o velocidad etc.
- En el caso de equipo "TOMBO", los jugadores tienen el doble de vida que el equipo ELN, pero el equipo "ELN" tienen el doble de velocidad que el equipo TOMBO

### 3. Eventos y Comunicación (RemoteEvent / BindableEvent)

- El código usa **eventos** para que las cosas pasen cuando ocurre algo.
- Ejemplo: si un jugador es disparado, modifica su estadística de vida.
- Los RemoteEvents permiten que el servidor y el cliente se comuniquen (lo que pasa en tu pantalla se conecta con lo que pasa en el servidor del juego).

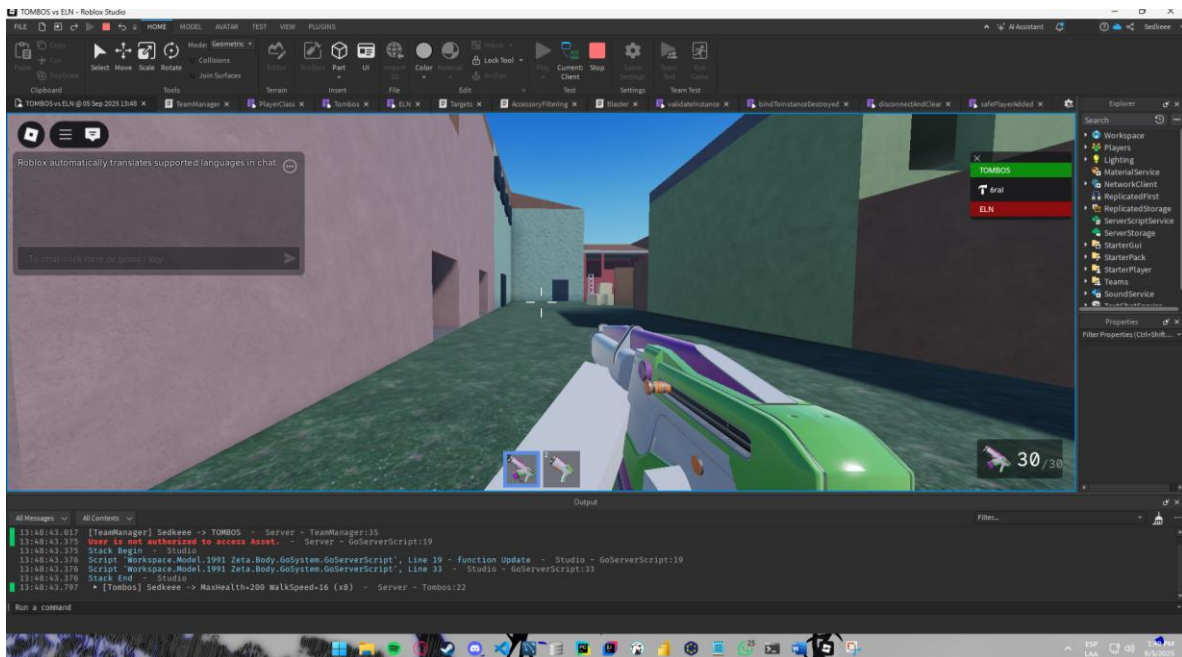
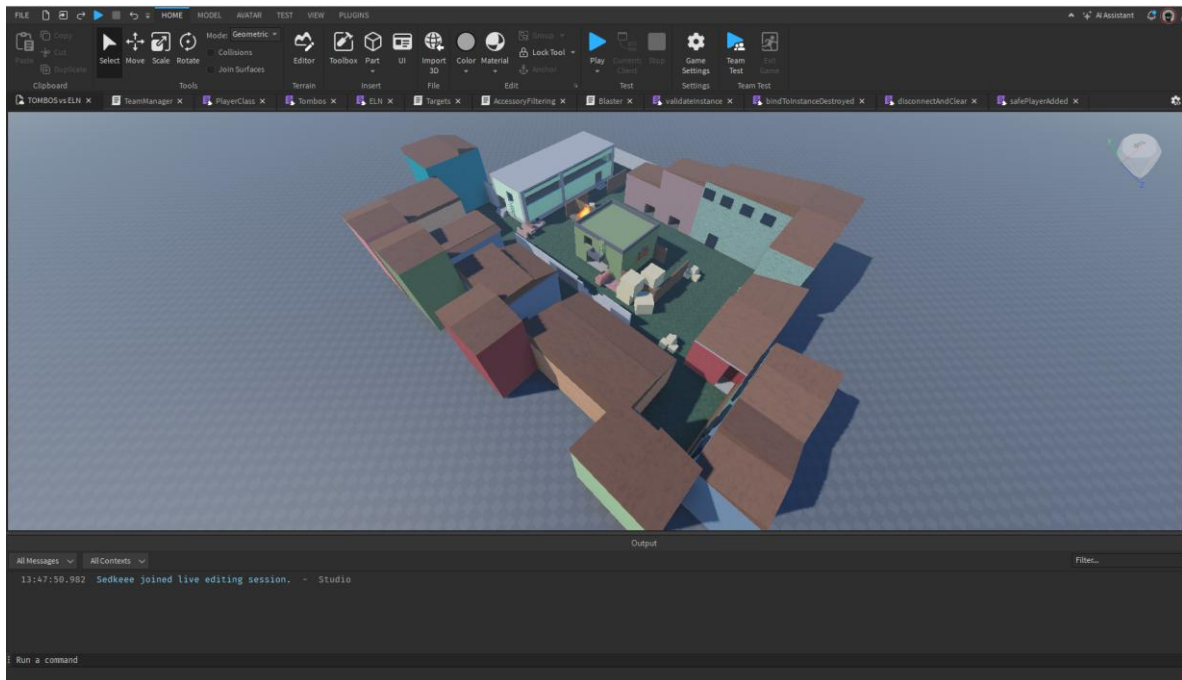
### 4. Spawns y Personajes

- El script controla cómo reaparecen los jugadores cuando mueren o entran, el script está hecho de tal forma que cuando un jugador entra el servidor balancea los dos equipos, de tal forma que siempre intenta tener los mismos jugadores en cada equipo
- Cada equipo tiene un **punto de aparición (Spawn)**, y el código decide dónde colocarte según tu equipo.


En pocas palabras:

El código está hecho para **meter a los jugadores en equipos, darles estadísticas, reaccionar a lo que hacen mediante eventos.**

Imágenes



También se hicieron uso de varios scripts brindados por la comunidad de Roblox Studio para la creación del juego, entre ellos están, las animaciones, los modelos de armas y mapas.



**6ral**

@Sedkeee

38 Conexiones 2 Seguidores 41 Siguiendo

Chatear


Eliminar conexión

...

Sobre mí

Creaciones

Experiencias



**TOMBOS vs ELN**

Proyecto final programación 1

Activo(a)

0

Visitas

11

Así se ve el juego publicado en el perfil.