

Avance Proyecto Final – Programa orientado a Objetos en Java

Grupo: 1304

Integrantes:

Melo Campos Isaac - 320283105

Sunny Narváez Guerrero – 423089882

Rodríguez Reyes Frida Sofía – 319249473

Resumen

Hicimos un juego titulado **"Foxy Jump"** en donde el jugador controla a un zorro que debe esquivar estepicursores que se aproximan desde el borde de la pantalla. El objetivo principal del juego es sobrevivir el mayor tiempo posible y acumular la puntuación más alta.

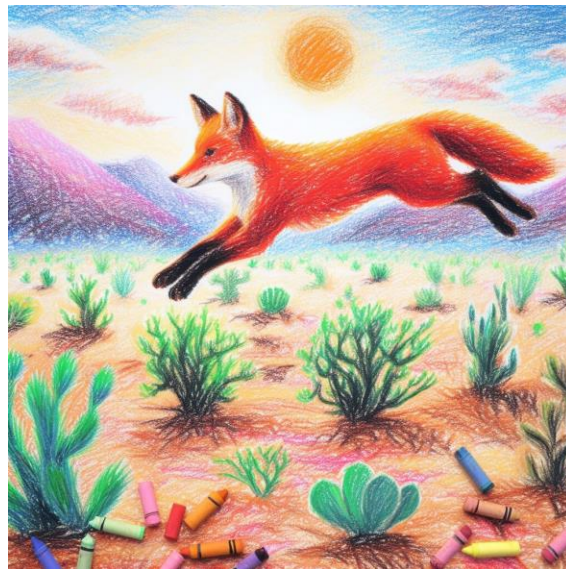
Características del Juego

Gráficos: El juego tiene texturas **"pixelart"**, que fueron escaladas para una mejor vista para el jugador.

Controles: El único botón que se necesita para jugar al juego, es la tecla **espacio**, la cual permite que el zorro salte, de debe saltar para esquivar obstáculos.

Puntos: Cada estepicursor (planta rodante del desierto) saltado, suma al jugador un punto.

Vidas: Al iniciar el juego cuentas con 4 vidas, al acabarse esas 4 vidas, se acaba el juego.

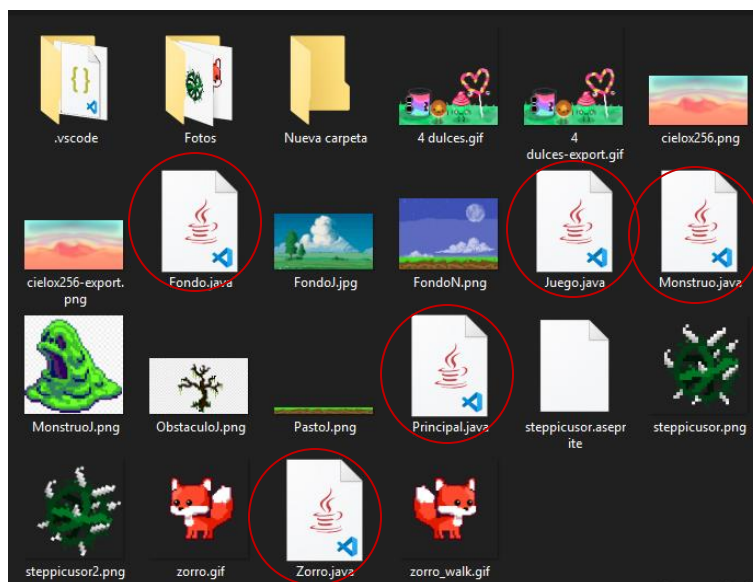


Concepto hecho con IA

Diseño y código:

El juego esta hecho en java, de las 3 lenguajes que teníamos como opción (java, C++, Python), elegimos java porque es bastante comodo para crear aplicaciones de escritorio y aprovechamos esto para hacer el juego, nuestro código es orientado a objetos porque utiliza clases y objetos para estructurar el programa. Por ejemplo, Juego es una clase y juego1 es un objeto de esa clase. Además, se utilizan métodos como resetearPosicion() y resetearPosiciones(), que son comportamientos asociados a los objetos.

El código se encuentra repartido en estos 5 archivos (clases):



Inducciones para jugar:

1-Abrir el archivo Principal con un editor de código, pero este debe tener lo necesario para poder mostrar el ambiente de ventanas y gráficos de java

2-Ejecutar el código

3-Leer las instrucciones de los mensajes emergentes y jugar!

-Si hay algún error, favor de comentárselo a algún miembro del equipo.

Capturas de Pantalla:

