

Trabajo Práctico N°4

El CEO de **Cachuflito Games Inc** es una persona muy pero muy inteligente y no cree que sea lógico poner todos los huevos en una sola canasta. Entonces ha tenido la excelente idea de hacer un prototipo de un **juego 2D** que cree que podemos hacer en una semana mientras trabajamos en el otro gran juego. Nos ha prometido que, si bien la empresa no está en situación de pagar horas extra, si el prototipo promete él podría considerar ascendernos a Lead Programmer, título que se verá muy lindo en nuestro curriculum...

El CEO es un nostálgico y siempre quiso hacer un clon del legendario juego **1942**

<https://www.youtube.com/watch?v=zKAe-Y579g0>

Aún así cree que la estética del juego está un poco desactualizada. Por esto decidió aumentarle 1000 años y hacer todo en el futuro.

El prototipo tendrá como nombre entonces:

2942

Ultimate Mega Turbo Power Battle for the Space and Earth and Stuff

Nos ha compartido un poco de arte que encontró en internet que dice que nos podría servir:

[OpenGameArt](#)

De hecho ha especificado que esa página es muy interesante y es una gran fuente de posible arte para el prototipo...

Puntos para Aprobación del TP (4 puntos)

Los features principales que le interesan ver al CEO en el prototipo son:

Nave

Se mueve con las flechas y dispara con alguna tecla.

Al apretar la barra espaciadora la nave lanza una especie de bomba que mata todos los enemigos que están en la pantalla.

La nave no tiene vidas sino energía, cuando esta llega a cero el juego termina.

La nave no se debe poder ir de la pantalla.

Enemigos

Dos tipos de enemigos similares a los que se puede ver en el juego original.

Uno de estos enemigos es del tipo que se mueven en grupo.

Items

Son droppeados por los enemigos al morir:

Energía: este ítem recarga la energía de la nave.

Poder: disparo más grande.

UI

Muestra la energía del player, el puntaje y cantidad de bombas. Usar íconos.

Niveles

Un mínimo de 2 niveles.

Un nivel termina cuando llego al final de este.

Background

El fondo del nivel debe ir moviéndose de alguna manera a medida que avanza nuestra nave.

Cada nivel debe tener su background.

Puntos adicionales del TP (6 puntos)

Además, nuestro CEO ha estado como loco viendo varios videos de Youtube y se lo ha escuchado gritar desde su oficina varias palabras y frases que suponemos querrá ver implementadas en el prototipo:

“... screenshake...”

“... dispersion en las balas...”

“... el enemy/player se pone blanco por unos frames cuando recibe daño...”

“... knockback al disparar...”

“... explosiones por todos lados...”

“... sonido...”

“... animaciones por todos lados...”

“... muchas balas (pero tampoco tantas como para bajar los fps)...”

“... efectos de partículas, efectos de partículas, efectos de partículas...” (El CEO parece ser un fanático de las efectos de partículas)

“... varias armas diferentes...”

“... misiles teledirigidos!”

“... más enemigos...”

“... bullet time, como en matrix...”

“... explosiones de algunos enemigos pueden matar otros enemigos...”

“... más items...”

“... pantalla entre niveles...”

Hemos podido acceder al historial de videos que ha visto el CEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>

<https://www.youtube.com/watch?v=AJdEqssNZ-U>

<https://www.youtube.com/watch?v=WfwRBwNz2bg>

<https://www.youtube.com/watch?v=GtEYjuaOzSY&t=186s>

Detalles Importantísimos

Código simple. Coherente. Comentado (donde sea necesario)

Crear un archivo de texto explicando donde se pueden observar las funcionalidades específicas de no ser obvias.

Especificar referencia al arte usado.

El TP es **personal**.

Cualquier similitud con los códigos de sus compañeros influirá **severamente** en la nota final.