

# FEATURES

Una feature es un concepto completo en sí mismo.

*Por ejemplo:* el ataque de la rana incluye sus animaciones, el hecho de que haga daño y el que se pueda mejorar la cantidad de daño que hace.

Por tanto, cada feature tiene varias tareas. Por tanto puede haber un orden de dependencia entre las tareas de una feature.

## Desglose

- El input a la rana (que acciona el movimiento, ataques, etc). **2h**
- El movimiento de la rana
  - La **animación y sprite**. (considerando el cooldown y la distancia variable). **8h**
  - El **salto largo** (y su mejora). **3h**
  - Que no puedas moverte o saltar si hay algo **bloqueando** el paso. **2h**
- El ataque de la rana
  - La **animación y sprite**. (considerando el cooldown y la distancia variable). **3h**
  - El **daño** que hace la rana (considerando que puede aumentar). **2h**
- El gancho de la rana
  - La **animación y sprite**. (considerando el cooldown y la distancia variable). **3h**
  - La **distancia** de la habilidad. **2h**
  - **Interacción** con los **objetos** que toque. **1h**
- La cámara
  - El campo de **visión** determinado mostrado en pantalla. **2h**
  - La capacidad de la cámara **bloqueada o libre**. **3h**
  - **Movimiento** de la cámara (probablemente sea desplazando los elementos del mundo en su renderizado). **4h**
  - **Transición** entre salas. **2h**
- Página web
  - cositas ?
- Diseño de los niveles. (Para cada una de las zonas).
  - El **mapa** en Tiled. **3h cada uno**
- Carga de las escenas de salas
  - Los **JSON resources** que indican lo que se va a instanciar en la sala. **4h**
  - La clase que **carga** y crea las **entidades** en sí. **6h**
- Objetos interactivables -> Objetos de escenario como obstáculos
  - Sus **sprites** (tendríamos que hacer una lista de todos los objetos para arte). **2h**
  - Su **comportamiento** (único para cada uno). **1h cada uno**
  - **Persistencia** de su acción, destrucción, etc. (Si haces algo con ello se queda por el resto del juego, o no). **2h**
- escribe cabrón escribe - Jiale
- Mejoras del personaje
  - Sus **sprites y animación**. **3h cada**

- **Funcionalidad** (que las cojas y te añadan al personaje mejoras). **1h**
- La sex update. **1000h**
- Monedas
  - Su **sprite**. **Hecho**
  - Que las puedas **coger** del suelo al pasar por encima. **2h**
  - Se **añaden** al **inventario**. **0.5h**
- Hacer un fanart turbio. **69h**
- Enemigos (Por cada enemigo que haya)
  - La **clase base** de cada componente de los enemigos (abstracción). **1h**
  - Con sus **animaciones** específicas. **5h cada**
  - **IA**. **2h cada**
  - **Ataques**. **1h**
  - **Movimientos**. **1h**
- La tienda
  - El **pájaro, sprites, animaciones**. **3h**
  - El **texto** muestra el **precio** de cada objeto. **1h**
  - **Interacción** para **comprar** el objeto. **1h**
  - **Diálogos** del pájaro (el texto está en comic sans). **3h**
- Los bosses
  - Sus **sprites y animaciones**. **10h cada uno**
  - Su **comportamiento**. **8h cada uno**

\*Se nos van a ocurrir más cosas, iremos viendo por ahora añadir esto al github projects