



Entrega Juego Libre – JavaScript

Grupo L.5

UO258935

Marcos Matilla González

<https://github.com/UO258935/videojuegos/tree/master/DoodleJump>

FUNCIONALIDAD DEL JUEGO

El juego comienza con la pantalla de “carga” en la que disponemos de un botón, cuando es pulsado nos carga la imagen con las instrucciones del juego. Cuando pasamos la pantalla, tocando en cualquier parte de las mismas, carga el juego.

El juego trata de una pelota, que salta de forma continua sin falta de que nosotros tengamos que hacer nada. El objetivo del juego es conseguir ascender por todas las plataformas, esquivando los enemigos “trampa” los cuales no puedes eliminar y con los cuales, si colisionas pierdes automáticamente y eliminando el otro tipo de enemigo, los cuales permanecen estáticos encima de las plataformas.

Los enemigos que podemos eliminar son eliminados con disparos, tan solo uno.

Los disparos del jugador son verticales. Estos desaparecen cuando pierden toda su velocidad para así no eliminar a todos los enemigos que se encuentre durante su trayectoria.

Cuando ¾ de la pelota se sobresale por uno de los laterales de la pantalla perdemos, para así evitar bajar plataformas por los laterales para poder “volver hacía atrás”.

Los controles son mínimos, tan solo necesitamos movernos de izquierda a derecha para poder ir cogiendo todas las plataformas y el botón para disparar.

Cuando conseguimos ascender por la primera pantalla hasta la última plataforma, pasamos de forma automática a la segunda pantalla. Nos daremos cuenta debido al cambio en el color de las plataformas, la distribución de estas y la dificultad aumenta, aunque en un primer momento podría no parecerlo.

Durante todo el tiempo que el juego este activo, es decir, desde que pulsamos el botón de jugar, contamos con una banda sonora que acompaña todo el juego, además de efecto para los disparos del jugador.

El fondo no se desplaza, debido a que podría ocasionar molestias durante la partida y dificultar la jugabilidad.

A la izquierda de la pantalla tenemos un cuadro de texto con puntos, los cuales aumentan de 10 en 10 cada vez que conseguimos eliminar a un enemigo.

El juego dispone de eventos de pulsación, por lo tanto, podría ser probado en dispositivos móviles.

Cuando le damos a pausa, el juego por completo se para, “guardándose” todos los elementos, es decir, posición, puntos… excepto la banda sonora.

\*el juego no es imposible de pasar, aunque puede llegar a ser complicado si no recordamos en que lugar tenemos los enemigos que podemos eliminar, ya que puede darse el caso de que nos quedamos bloqueados, sin poder movernos por culpa de colisionar con enemigos que deberíamos de haber eliminado antes.