AA1

**Integrants del grup:**

Victor Romero Lopez

Aleix Azuela Luengo

**Instruccions d’ús**

Al executar el programa trobaràs juntament amb el títol de la pràctica, ”AA1”, dos botons negres, un que diu “Keyboard Control” i un que hi diu “Mice Control”, aquests si hi fem clic a sobre accedirem al joc ja sigui mitjançant el control per tecles o pel control de ratolí.

El control pel teclat es farà mitjançant les tecles ‘w’ ‘a’ ‘s’ i ‘d’. També es poden coordinar les mateixes per aconseguir fer una diagonal amb el teu personatge i el control per ratolí és el més senzill: el personatge seguirà al nostre cursor. També tindrem la opció de fer un “dash” amb els dos controls mitjançant un click al ratolí.

El joc consisteix de el teu personatge, un numero d’enemics ,que tu mateix a través del codi pots determinar, que ens perseguirán i un nombre d’obstacles ,que també pots determinar mitjançant el codi. bEls enemics es generaràn de forma aleatoria pel mapa i cada un d’ells tindrà una velocitat diferent. Un cop tots s’han generat la sortida també es generarà aleatoriament pel mapa.

El nostre objectiu com a jugador es arribar a allà sense ser tocat per cap enemic. Si aconseguim arribar sans i estalvis arribarem a la pantalla de victoria i podrem seleccionar tornar a jugar, mitjançant un botó el qual haurem de fer click per reiniciar el joc, mentre que si ens atrapen s’ens mostrarà la pantalla de derrota i també s’ens donarà la opció de tornar a jugar.

**Text de postmortem**

Durant el desenvolupament de la primera pràctica creiem que tot ha sortit relativament bé, tots dos hem treballat per igual, i gràcies al controlador de versions (GitKraken) hem estat capaços de treballar cada un des de casa seva sense problema.

Si que es un fet a destacar es que un dels participants tenia més experiencia en programació que l’altre cosa que pot fer que alhora de mirar-se el codi trobem coses d’un nivel més avançat o millor programades que altres, per tota la resta tot ha anat molt bé.

El que si que ha costat ha estat el adaptar-se a la sintaxi i al ús d’un nou llenguatge com el Java aplicat a Processing.

**Captures de pantalla**