

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

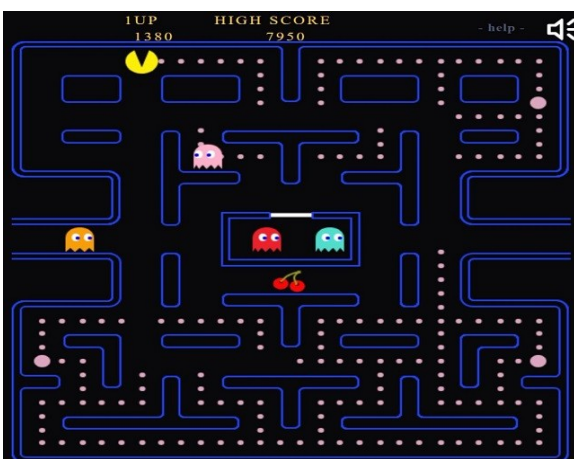
Nombre de Alumno: VLADISLAV NIKOLOV VASILEV

Nombre de la Aplicación: PAC-MAN 3D

DESCRIPCIÓN

La aplicación que se quiere desarrollar es una versión 3D del clásico juego arcade **Pac-Man**. En esta versión del juego, los muros tendrán altura, y la cámara irá siguiendo a Pac-Man desde el aire, siempre centrada en él. Un ejemplo de la versión clásica del juego se puede ver en la imagen de más abajo a la izquierda, y de la cámara que se quiere tener a la derecha.

El jugador manejará al personaje Pac-Man y tendrá que ir recorriendo el mapa comiéndose los puntitos y esquivando a los fantasmas, a los cuáles podrá comerse cuando se coma alguno de los puntos grandes. Una vez que se complete un nivel (cuando el personaje se come todos los puntos), se comenzará de nuevo, conservando la puntuación conseguida y las vidas restantes, pero incrementando ligeramente la velocidad de movimiento de todos los personajes. Si un fantasma toca al personaje, perderá una vida, y si las pierde todas, se acabará la partida. Cuando acabe la partida se mostrará la puntuación obtenida. Durante la partida, el jugador dispondrá de un minimapa con vista aérea del nivel, de forma que pueda tener información sobre la posición de los elementos del juego. El comportamiento de los fantasmas será básico.



Como funcionalidad extra, se podría intentar añadirle sonidos y efectos al juego, de forma que cuando por ejemplo el personaje se coma un punto, suene el sonido clásico. Esto se hará, claro está, si hay tiempo suficiente.

INTERACCIÓN

El jugador podrá controlar la orientación del personaje mediante las teclas WASD o las flechas, tal y como se hace en el juego original, donde el movimiento del personaje es constante y se cambia su orientación.