

Programación orientada a objetos, proyecto 2 **HISTORIA.**

Fabian Ernesto Ledezma Ledezma

Juan Acosta López

María del Mar Villaquiran.

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de ingeniería y ciencias

Programación orientada a objetos

Mayo 2021

Historia del videojuego

Juego en general: El juego consta de un personaje que se mueve por un laberinto donde se encontrará con enemigos con los cuales luchar, para ganar un nivel tiene que tomar una llave y luego llegar a el trofeo que aparecerá en algún lugar del mapa, y al superar todos los niveles se pasará el juego.

Si el personaje se muere se restaurará su vida y perderá todo su inventario, si elimina a un enemigo, aparecerá algo aleatorio en su inventario siempre y cuando tenga espacio en este.

Objetos:

Espada: Objeto de muy pocos usos pero que hace bastante daño, se usa en la pelea contra cualquier enemigo. (25 damage, 3 usos)



Arco: Hace lo mismo que la espada, pero hace menos daño y tiene más usos. (7 damage, 15 usos)



Lanza: Menos usos que el arco y más daño, funciona igual que cualquier arma. (9 damage, 13 usos)



Poción de vida: Como cualquier objeto se usa solo en batalla y da 40 de vida al jugador.



Poción de Ataque: Como cualquier objeto se usa solo en batalla y da 2 de ataque al jugador.



Poción de resistencia: Como cualquier objeto se usa solo en batalla y da 1 de resistencia al jugador.



Poción de Mana: Como cualquier objeto se usa solo en batalla y da 50 de mana al jugador.



Poción de daño a enemigo: Como cualquier objeto se usa solo en batalla y le quita 15 de vida al enemigo al que te estas enfrentando.



Enemigos:

Enemigo base:



Es el enemigo que se encuentra en el nivel 1, tiene 50 de vida, 2 de resistencia y 2 de ataque.

Enemigo nivel 2:



Es el enemigo que se encuentra en el nivel 2, tiene 100 de vida, 4 de resistencia y 5 de ataque.

Jugabilidad:



El personaje tiene tres botones:

Atacar: es le ataque base, va a hacer el daño de que ataque que tenga el personaje, menos la resistencia del enemigo.

Fuego: Es una de las habilidades del personaje, cuesta 25 de mana y le hará 30 de daño al enemigo menos su resistencia.

Util: Es una de las habilidades del personaje, cuesta 75 de mana y le hará 100 de daño al enemigo menos su resistencia.

También en batalla podrá utilizar las cosas de su inventario.