

2014

GalaxiaMelona

INTERACCIÓN Y DISEÑO DE INTERFICIES
YEISON MELO ACOSTA

[NOMBRE DE LA COMPAÑÍA] | [Dirección de la compañía]

Resumen Funcionalidades:

1. Movimiento y disparo del jugador.
2. La nave del jugador puede utilizar los límites de la pantalla.
3. Efecto de explosión cuando hay colisiones.
4. Movimiento de enemigos e impacto de la destrucción.
5. Diferentes tipos de enemigos cada uno con sus características: velocidad, intervalo de disparo, texturas.
6. Enemigos utilizan límites de la pantalla para volver a aparecer en la parte superior.
7. Enemigos pueden usar límites laterales de la pantalla durante un ataque.
8. Enemigos pueden disparar.
9. Sistema de records.
10. Escudo de inmunidad para el jugador
11. Información en pantalla: ranking, vidas, puntuación, tiempo.
12. Sonido ambientación: disparo, explosión, colisión, ambiente.
13. Pausar/reiniciar partida mediante tecla o pantalla táctil.
14. Diferentes enjambres de aliens.

Introducción

El juego es bastante simple. Varios formaciones de aliens atacan a la nave controlada por el jugador la cual solo puede moverse de izquierda a derecha en la parte inferior de la pantalla, pudiendo utilizar los límites para aparecer al otro lado. La nave puede lanzar varios disparos con un intervalo de tiempo entre ellos. Si el jugador destruye un enjambre aparecerá otro hasta que haya acabado todos. También cuenta con 3 vidas iniciales si las pierde se acaba la partida.

Tenemos 5 tipos de aliens cada uno con: bonus, movimiento de ataque, textura, velocidad, velocidad de disparo, algunos pueden salir de la pantalla para volver a aparecer posteriormente. Si un alien ha llegado al final de la pantalla sin ser destruido vuelve a aparecer en la parte superior, hasta que es destruido o acaba la partida. Tenemos el enjambre principal que se mantiene en las posiciones originales sin atacar y poco agresivos. De este enjambre 3 son seleccionados para que pasen a una estrategia de ataque agresiva: disparan y se acercan al jugador intentado eliminarlo. Si estos 3 son eliminados por el jugador se elegirán otros 3 del enjambre principal has que no quede ningún enemigo.

Hay dos formas que un alien sea destruido la primera es mediante un disparo del jugador, en dicho caso el jugador obtiene el bonus del alien destruido. La segunda es mediante una colisión entre el jugador y la nave del alien, en dicho caso el jugador pierde una vida y no gana el bonus. En todos los casos de colisión tenemos un efecto de explosión. Cada 40 segundos caerá un escudo si el jugador lo intersecta será inmune a disparos y choques durante 6 segundos, los disparos y enemigos que colisionen con él explotaran. Cuando el jugador derrota un ejambre gana una vida hasta tener un máximo de 4.

El sistema mantiene un record de las 5 últimas mejores puntuaciones logradas si se ha superado alguna de ellas al acabar la partida se informa de esto y se muestra dicho ranking. La partida acaba cuando el jugador no tiene más vidas o ha destruido todos los enjambras.

Controles

Se puede utilizar tanto con *touchScreen* como con teclado:

- TouchScreen: mantener pulsador sobre la nave del jugador y arrastras para moverla. Mientras se mueve de esta forma se dispara automáticamente. Double click en pantalla para pausar/continuar partida.
- Teclado: teclas A,D,W,P sirven para mover a la izquierda, mover a la derecha, disparar y pausar/continuar la partida respectivamente.