

# **Proyecto final Juego Atrapando estrellas**

alumna: Melisa Belen

## **Requerimientos del juego**

Atrapando estrellas es un juego que se basa en un personaje que es controlado por el jugador/a, este personaje solo se puede mover de forma horizontal desde el límite izquierdo al derecho, y su objetivo principal es atrapar las estrellas que caen de la parte superior de el juego y que si el jugador las atrapa obtiene 10 puntos y 1 moneda, y una vez que el jugador llega a los 500 puntos el jugador gana el juego.

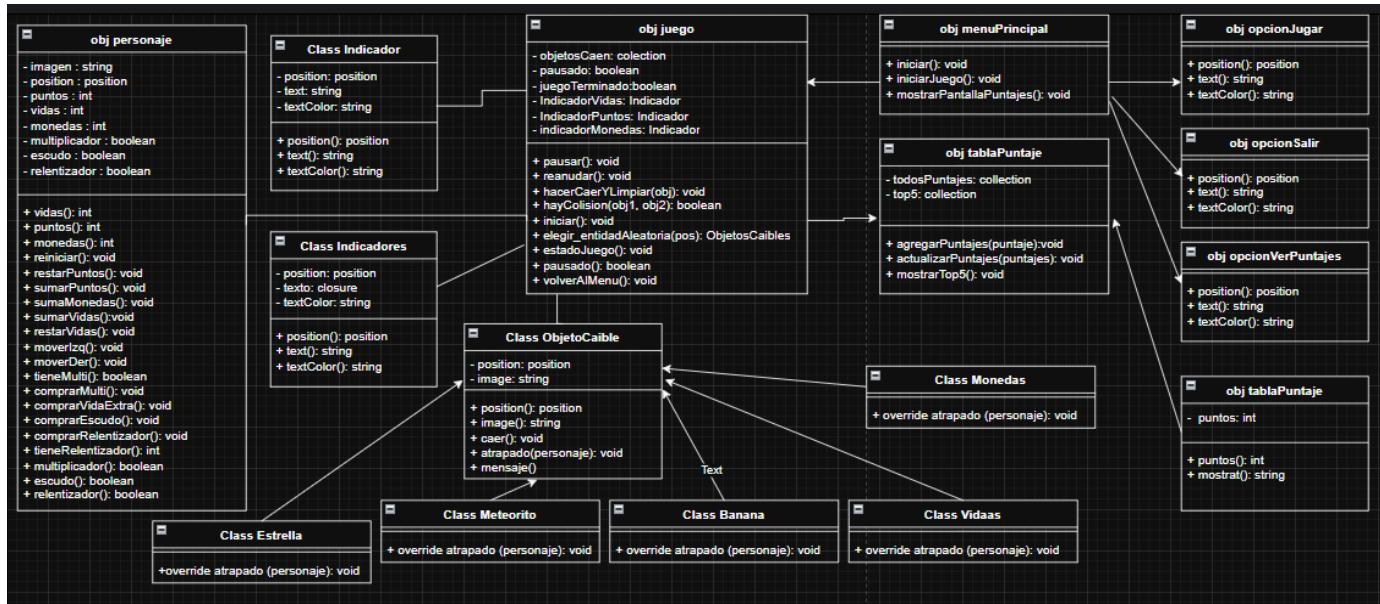
La dinámica del juego no es solo atrapar estrellas, sino también objetos positivos y negativos. Los positivos, principalmente las estrellas, al atraparlas otorgan al jugador 10 puntos y 1 moneda, otros objetos positivos que podemos atrapar es la moneda que otorga 10 monedas al jugador, y un corazón que otorga 1 vida al jugador. Los negativos, que serían el meteorito y la cáscara de banana, al ser atrapados afectan al jugador de forma que la banana le resta 10 puntos y el meteorito le resta 1 vida.

Como mencione anteriormente, al atrapar estrellas el jugador gana monedas, estas monedas son intercambiables por poderes y beneficios para el jugador en el juego, estos beneficios se compran apretando una tecla en específico del teclado y se activan durante 8 segundos y luego una vez cumplido el tiempo, se desactivan. Dentro de estos beneficios se encuentra un multiplicador de puntos, un ralentizador que hace que los objetos caigan más lentamente, un escudo cuya función es que al chocar el personaje con un meteorito, no se le reste vida. Y el último beneficio es la posibilidad de comprar una vida extra, con un límite de 5 vidas como máximo. Todo esto haciendo que la experiencia del jugador sea más dinámica y entretenida.

El jugador comienza con 3 vidas, al llegar a las 0 vidas el juego se pausa y el jugador pierde el juego.

Por último, mencionar que el juego empieza con un menú donde el jugador además de poder jugar o salir del juego, puede ver un historial con sus 5 puntos más altos en el juego.

## Diagrama UML



## Mecánica de juego

- El jugador mueve su personaje con la canasta horizontalmente usando las flechas izquierda y derecha, y las teclas “A” y la “D”
- Las estrellas caen desde la parte de arriba de todo de la pantalla
- Cada estrella que el jugador atrapa, le aumenta 10 puntos a la partida y cada estrella recolectada te da 1 moneda.
- Si el personaje atrapa una moneda, se le otorgan 10 monedas.
- Si el personaje atrapa un corazón, obtiene 1 vida.
- Cada vez que el personaje es golpeado por un meteorito, pierde una vida.
- Si atrapa una cáscara de banana, se le restan 10 puntos en la partida.
- Una vez que el jugador pierde las 3 vidas, termina el juego.
- Moneda y poderes extra: Las monedas recolectadas permiten comprar poderes temporales. Se podrá desbloquear el poder presionando un número del 1 al 4, dependiendo el poder que elija.
  - Escudo contra meteoritos : 10 monedas.
  - Ralentización de la caída de estrellas : 5 monedas.
  - Multiplicador x2 de puntos : 15 monedas.
  - Una vida extra: 20 monedas.

## Lenguaje y librerías

Como lenguaje de programación para desarrollar este juego utilizamos wollok game, y también usamos la librería de el mismo.