

Table of Contents

1 Consideraciones iniciales.....	2
2 Información adicional.....	2
3 Viajero.....	2
3.1 Animaciones.....	2
3.1.1 Corriendo.....	2
3.1.2 Parado.....	2
3.1.3 Saltando.....	3
3.1.4 Usando.....	3
4 Peatones.....	3
4.1 Animaciones.....	4
4.1.1 Caminando.....	4
5 Ambiente.....	4
5.1 Calle.....	4
5.2 Acera.....	4
5.3 Casas.....	4
5.4 Local de ATM.....	5
5.5 Local de Café Internet.....	5
5.6 Accesorios.....	5
6 ATM.....	5
6.1 Animaciones.....	6
6.1.1 Apagado.....	6
6.1.2 Encendido.....	6
7 Café internet.....	6
7.1 Animaciones.....	6
7.1.1 Apagado.....	6
7.1.2 Encendido.....	6
8 Aeropuerto.....	7
9 Avión.....	7
10 Apéndice.....	9
10.1 Ejemplo del ambiente.....	9

1 Consideraciones iniciales

- Los *sprites* que componen las animaciones de un *spritesheet*, deben estar secuencialmente puestos, en el orden en el que serán reproducidos.
- Todas las animaciones de un personaje deben ir en el mismo *spritesheet*.

2 Información adicional

- El tamaño de la pantalla de juego será de $600\text{ px} \times 400\text{ px}$

3 Viajero

(indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Spritesheet</i>	Indispensable
Altura (cada <i>sprite</i>)	60px	Preferible
Ancho (cada <i>sprite</i>)	40px	Preferible
Nombre del archivo	<i>viajero.png</i>	Indispensable

El protagonista del juego, al que el jugador controla.

3.1 Animaciones

3.1.1 Corriendo

(indispensable)

Cantidad de sprites	3 ó más	Preferible
---------------------	---------	-------------------

Solo hace falta dibujarlo corriendo en una dirección, porque se le puede dar la vuelta mediante programación, pero si el diseño del perfil izquierdo debería ser distinto al del perfil derecho, entonces hay que dibujar ambos perfiles, pero esto es **prescindible**.

Como información adicional, el protagonista corre a una velocidad de $180\frac{\text{px}}{\text{s}}$

3.1.2 Parado

(indispensable)

Cantidad de sprites	1 ó más	Indispensable
---------------------	---------	----------------------

Al igual que en “corriendo”, solo hace falta dibujarlo en una dirección, pero también se puede dibujar en ambos perfiles, pero esto es **prescindible**.

3.1.3 Saltando

(indispensable)

Cantidad de sprites	2 ó más	Indispensable
---------------------	---------	----------------------

El personaje ha saltado, y está flotando en el aire.

Esta acción está partida en dos: mientras el personaje es “impulsado” hacia arriba, y otra en la que el personaje está “cayendo”. **Indispensable**

Al igual que en “corriendo”, solo hace falta dibujarlo en una dirección, pero también se puede dibujar en ambos perfiles, pero esto es **prescindible**.

Como información adicional, el personaje salta $1.5(alturaDelPeatónMásGrande)$

3.1.4 Usando

(Indispensable)

Cantidad de sprites	2 ó más	Indispensable
---------------------	---------	----------------------

El viajero se da la vuelta hacia atrás, y teclea cosas en una computadora.

4 Peatones

(indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Spritesheet</i>	Indispensable
Altura (cada <i>sprite</i>)	$alturaViajero \pm 0.2(alturaViajero)$	Indispensable
Ancho (cada <i>sprite</i>)	$alturaViajero \pm 0.2(alturaViajero)$	Indispensable
Cantidad de diseños distintos	5 ó más	Indispensable
Nombre del archivo	peaton <i>i</i> .png donde <i>i</i> es un número correlativo del 1 al <i>n</i> . (<i>n</i> es la cantidad total de peatones diseñados)	Indispensable

Como información adicional:

- Son personajes que caminan en una sola dirección, salen de un lado de la pantalla, y desaparecen del lado opuesto.
- El personaje debe evitarlos, saltando por encima de ellos, porque si le tocan, sufre daño.

4.1 Animaciones

4.1.1 Caminando

Cantidad de sprites	3 ó más	Preferible
---------------------	---------	-------------------

Como información adicional, cada diseño camina a una velocidad propia.

5 Ambiente

(Indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Spritesheet, tiles</i>	Indispensable
Altura (cada <i>tile</i>)	50px	Indispensable
Ancho (cada <i>tile</i>)	70px	Indispensable
Nombre del archivo	<code>ambiente.png</code>	Indispensable

5.1 Calle

(indispensable)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Infinito	

La primera fila de tiles del mapa (de abajo hacia arriba), representa la calle. Es una tira que comienza desde la izquierda, y va hacia la derecha. (Ver el ejemplo, en el apéndice).

5.2 Acera

(indispensable)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Infinito	

La segunda fila de tiles del mapa (de abajo hacia arriba), representa la acera. Al igual que la calle, también es una tira infinita.

5.3 Casas

(indispensable)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Variado	Prescindible

La tercera y cuarta fila de tiles del mapa (de abajo hacia arriba), representa las casas que están al lado de la acera

5.4 Local de ATM

(indispensable)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Variado	Prescindible

El ATM es un spritesheet, que debe ser puesto encima de este “local de ATM”.

5.5 Local de Café Internet

(indispensable)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Variado	Prescindible

El café internet es un spritesheet, que debe ser puesto encima de este “local de café internet”.

5.6 Accesorios

(prescindible)

Altura	1 tile	Indispensable
Ancho	Variado	Prescindible

Son varios accesorios que van apareciendo a lo largo del recorrido, como basureros o alcantarillas, no son importantes, solo son adornos con el fondo transparente, que pueden sobreponerse en el mapa, a la calle, la acera, o las casas.

6 ATM

(Indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Spritesheet</i>	Indispensable
Altura (cada <i>sprite</i>)	100px	Indispensable

Ancho (cada <i>sprite</i>)	140px	Indispensable
Nombre del archivo	atm.png	Indispensable

Un cajero automático. El viajero lo usará dándose la vuelta hacia atrás y avanzando hacia “arriba” hasta quedar totalmente adentro del cajero, este movimiento se va a hacer mediante código, pero debería haber suficiente espacio en el cajero como para que el viajero “entre” completamente, y parezca que lo está usando.

6.1 Animaciones

6.1.1 Apagado

(Prescindible)

Cantidad de sprites	1	Preferible
---------------------	---	-------------------

El ATM está apagado e inactivo.

6.1.2 Encendido

(Indispensable)

Cantidad de sprites	1	Preferible
---------------------	---	-------------------

El ATM está encendido y siendo usado por el viajero.

7 Café internet

(Indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Spritesheet</i>	Indispensable
Altura (cada <i>sprite</i>)	100px	Indispensable
Ancho (cada <i>sprite</i>)	140px o más	Indispensable
Nombre del archivo	internet.png	Indispensable

Un café internet, con una computadora a la vista, el viajero la usará dándose la vuelta hacia atrás y avanzando hacia “arriba” hasta quedar totalmente adentro del café internet, cerca de la computadora, este movimiento se va a hacer mediante código, pero debería haber suficiente espacio en el café internet como para que el viajero “entre” completamente, y parezca que está usando una computadora.

7.1 Animaciones

7.1.1 Apagado

(Prescindible)

Cantidad de sprites	1	Preferible
---------------------	---	-------------------

La computadora que va a usar el viajero está apagada.

7.1.2 Encendido

(Indispensable)

Cantidad de sprites	1	Preferible
---------------------	---	-------------------

La computadora que va a usar el viajero está encendida, y siendo usada por el viajero.

8 Aeropuerto

(Indispensable)

Tipo de gráfico:	<i>Imagen</i>	Indispensable
Altura	100px	Preferible
Ancho	140px	Preferible
Nombre del archivo	aeropuerto.png	Indispensable

El aeropuerto al que el viajero entrará al finalizar el juego.

9 Avión

Tipo de gráfico:	<i>Imagen</i>	Preferible
Altura	?	Preferible
Ancho	?	Preferible
Nombre del archivo	avion.png	Indispensable

El avión en el que el viajero partirá al finalizar el juego.

Glosario

Indispensable.....	
Una característica que debe incluirse obligatoriamente, justo como está especificada en este documento.....	2 ss.
Preferible.....	
Una característica que debe ser incluida. Es recomendable que la característica cumpla con las especificaciones de este documento, pero si el diseño se vería mejor de otra forma, las especificaciones pueden ser cambiadas.....	2 ss.
Prescindible.....	
Una característica que no es necesaria. Su implementación no debería afectar en el menor grado posible al resto de características, y debería abandonarse si está consumiendo mucho tiempo.....	2
Sprite.....	
Una de las imagenes de la tira de imágenes en un spritesheet.....	2 s., 5 s.
Spritesheet.....	
Una tira de imágenes, todas con el mismo alto y el mismo ancho, separadas entre sí por 0px.....	2 ss.
Tile.....	
Una imagen que puede ser convinada con otras imágenes para formar una imagen más grande.....	4

10 Apéndice

10.1 Ejemplo del ambiente

El spritesheet del ambiente, debe verse algo así:



Es una tira de imágenes. Cada imagen es una especie de "mosaico", que va a poder convinarse entre sí para formar una calle.

Esta es la forma en la que estos tiles forman una calle:

