|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** individual  **Integrantes del grupo:** Alicia Fernández Pushkina |
| **Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente) Se recomienda adjuntar videos o imágenes:**  Similar a “Happy Pets”, manteniendo su esencia como simulador de mascotas. La idea se parece al cuidado de una granja |
| **Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**   * El **usuario** controlará al personaje principal que será su cuidador, puede moverse entre los animales. * No tiene niveles, si no que se van ganando “**puntos de felicidad**” tras cumplir sus tareas. * El juego termina cuando se llegue a X puntos de felicidad. * Las **tareas** del cuidador dependerán de los distintos animales   + Alimentarles   + Limpiar el arenero de los gatos   + Sacar de paseo a los perros   + Limpiar heces de los perros, si no les saqué de paseo   + Limpiar las peceras * Según llegan a ciertos puntos de felicidad, aparecen las **nuevas mascotas**. Me tiene que salir un aviso. Primero gatos, luego perros, luego peces. * **Resta puntos** si las mascotas se descontentan por hambre o higiene. |
| **Descripción de los NPC del (Actores: enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**   * Distintas mascotas:   + Perros, se les puede sacar de paseo y tienen el inconveniente de que no se aguanten y hagan sus necesidades dentro.   + Gatos, tienen un arenero común que limpiar.   + Peces con pecera/s * Puntos de felicidad * Heces * Latas y cajas de comida |
| **Descripción del modo de control:**   * Teclas ASDF (moverse) * P (Interacción con el objeto) * Posible barra de selección de herramientas con los números |
| **Uso de ficheros para la representación de niveles- obligatorio** Hay que usar al menos un fichero de texto que contenga la definición del nivel, no se admiten juegos que se generen de forma totalmente aleatoria o mediante algoritmos en memoria. |

jueves, 24 de noviembre de 2022

Hoy empiezo mi juego propio a partir de mi Plataformas ampliado. Mi propósito para hoy es como mínimo cambiar el movimiento de los actores y que sea un **mapa de tiles estricto**, como los antiguos pokemon o zelda.

Y tras esto, sustituir un enemigo creado por mi primer animal, que será el **gato** al ser el más sencillo. El gato tiene su objeto relacionado que será el **arenero**.

Las mecánicas de alimentar, dar de beber y mantener su higiene, tal vez sea mucho pedir para hoy.

Si quiero hacer un falso 3d como en happy pets, los animales no se pueden mover solo arriba y abajo. Tengo animaciones de derecha/izquierda, y se moverían en el eje y.