

Objetivo

Como proyecto individual 2D decidí imitar la esencia (además de su nombre) de Happy Pets, un juego antiguo de Facebook.

La historia de mi demo es llevar un día siendo cuidador de mascotas, haciendo sus respectivas tareas y desbloqueando nuevas especies según se completen los trabajos.

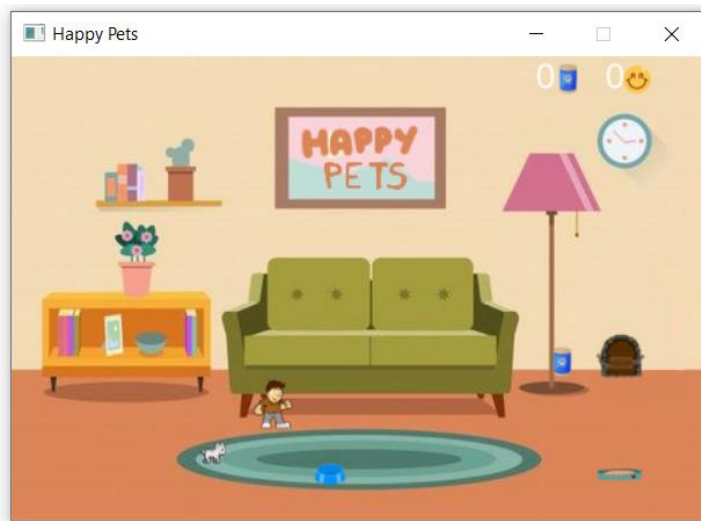
Comandos

Mi juego solo tiene la opción de teclado. Para moverte por la pantalla mantuve las teclas **AWSD**. La letra '**o**' funciona como "ejecutar acción". Para casi todo se usará y así evito el que se haga demasiado rápido solo deslizándose. Por último el **espacio**, solo habilitado para desbloquear las pausas. En los mensajes que proyecto se indica su uso así que no hay pérdida.

Habitación 1: Gato

Habitación inicial. Tiene una lata de comida para recolectar y su icono con el contador. Se recoge automáticamente pero al lado del comedero hay que accionar con la letra '**O**'. Lo mismo pasa con el **arenero**, que aparecerá sucio justo tras el paso del gato Sam.

Si intentamos salir por la puerta antes de cuidar al gatito, ésta estará bloqueada y no hará nada. Después de dar de comer, limpiar el arenero y esperar a que el gato coma, habremos reunido tres puntos de felicidad y se nos avisará por mensaje en pantalla. Ahora si que se puede salir por la puerta y el gato se quedará durmiendo.

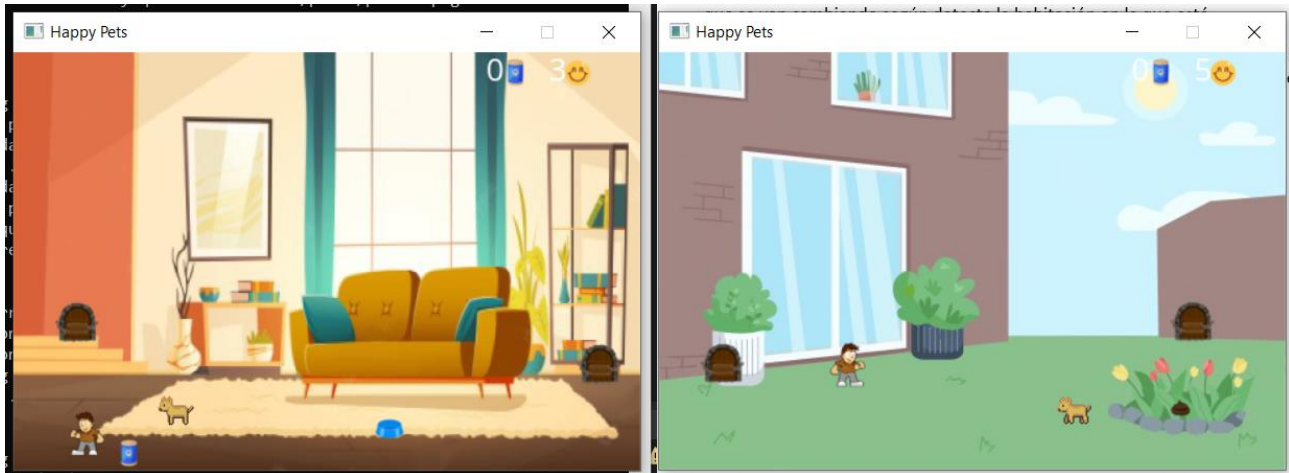


Habitación 2 y Jardín: Perro

Al pasar por la puerta del gato al perro, he teletransportado solamente al player y mediante un *calculateScroll()* modificado consigo el efecto de cambiar de pantalla. Si la puerta está a la derecha, aparecerá el jugador en una nueva puerta cerca de la izquierda para simular que las habitaciones están continuas. Lo mismo sucede a la inversa.

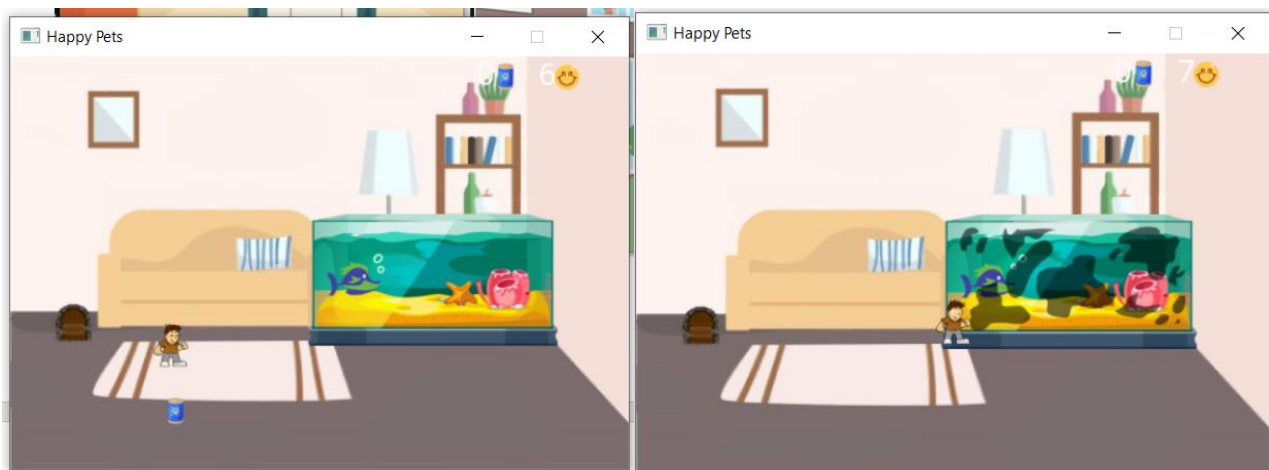
Para que el fondo cambie también, lo controlo desde el momento que entra en la puerta. Tengo tres fondos creados que se van cambiando según detecta la habitación en la que está.

El cuidado del perro es igual de cara a la comida. Pero tiene la novedad del **paseo**. Si intentas ir al jardín sin que Tobo haya comido, te bloqueará y avisa por mensaje. Tras comer y salir por primera vez al **jardín**, mueve también al perro. Si vuelves a entrar verás que el perro seguirá fuera, no vuelve. Una vez fuera, hasta que no le limpies la caca te bloquea la puerta igualmente. Al igual que el gato, cuando se completa su “nivel” la mascota se echa a dormir.



Habitación 3: Pez

El pez es el más simple que los anteriores porque no se puede mover. Le damos la comida igualmente, y un par de segundos después la **pecera** se ensucia. La limpiamos accionando y otro par de segundos después nos dirá que hemos terminado el día y con ello el juego. Si quitamos esta pausa final nos empieza el juego desde el principio.



Sonido

Tengo una pista de audio *mp3* para la música de ambiente.

También tengo varios sonidos *wav* a lo largo de la partida:

- Un “ding” por cada recolectable que cojamos y por cada punto que se sume.
- Maullido del gato cuando este come.
- Ladrido del perro cuando este come.
- Puerta abriéndose cada vez que las usemos.

Mensajes

