

PRÁCTICA 2**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO****PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN****PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS**

Nombre de Alumno: Daniel Matilla Bastero _____

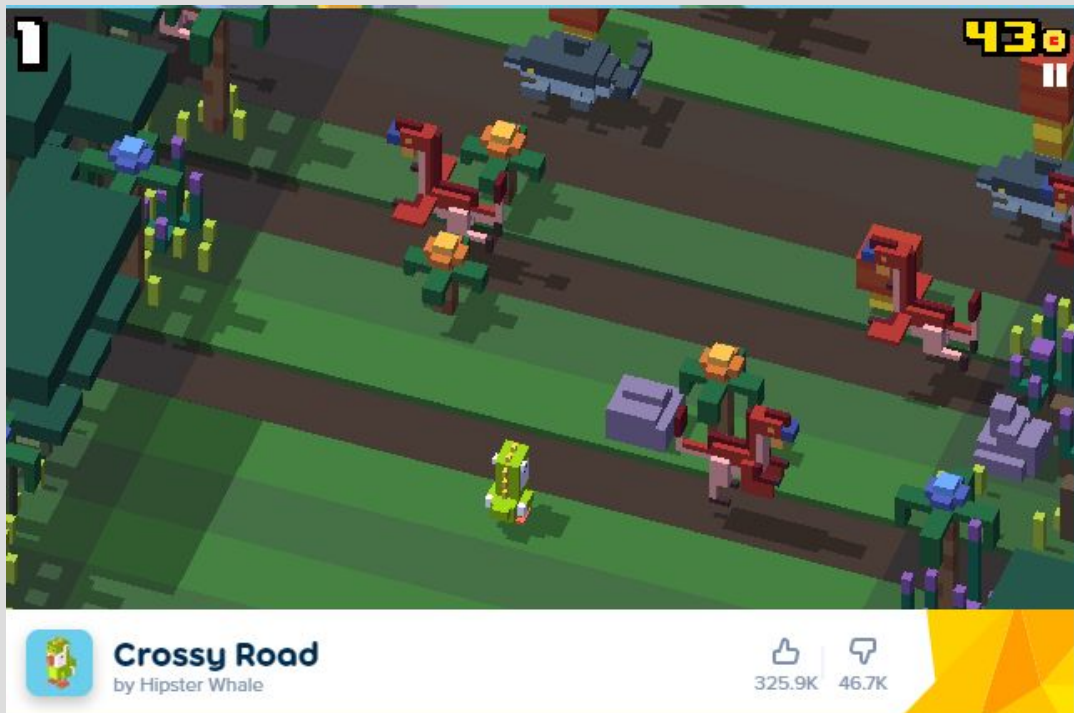
Nombre de Alumno: Paula Ruiz García _____

Nombre de la Aplicación: Ducky Jump _____

DESCRIPCIÓN

Nuestra aplicación va a consistir en el viaje de un pato a través de caminos. Es una copia más básica del juego "Crossy Road", el cual consiste en ir avanzando caminos evitando obstáculos. Nuestras funcionalidades las explicamos de forma más desarrollada a continuación.

Ejemplo de aplicación:



Se puede separar la funcionalidad en dos apartados:

1. Funcionalidad mínima que se va a incluir: El pato atravesará diversas líneas o zonas generadas aleatoriamente con obstáculos a esquivar. Cuantas más líneas avance, mayor puntuación obtendrá. Si el pato se choca con un obstáculo, la partida terminará.

2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo. Bonificaciones en las líneas que doten al jugador de puntos extras o multiplicadores. Personalización del personaje con trajes o colores.

INTERACCIÓN

Vamos a interactuar con la aplicación mediante el teclado, de manera que para mover a nuestro personajes se deban usar las siguientes teclas:

- W o ↑ para avanzar hacia delante
- S o ↓ para retroceder
- A o ← para desplazarse a la izquierda
- D o → para desplazarse a la derecha