

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

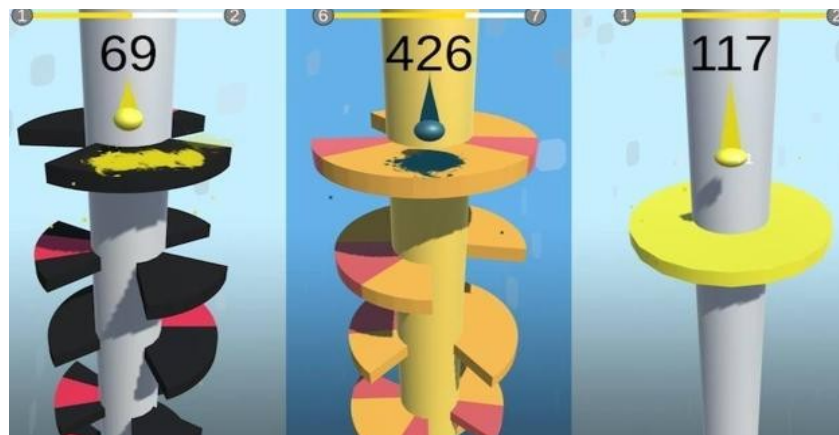
PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Álvaro Fernández García

Nombre de la Aplicación: Helix Jump

DESCRIPCIÓN

Se va a implementar el juego de móvil "Helix Jump". A continuación se muestra una captura de pantalla del mismo:



En principio, la única modificación que se pretende realizar sobre el juego original es que, en lugar de que haya varios niveles finitos que se deben completar, sea un juego infinito. Es decir, el jugador irá acumulando puntuación hasta que falle.

Además tampoco habrá un menú principal con una interfaz de usuario con la que comenzar el juego. Para empezar la partida (o reiniciarla cuando el jugador pierde) se deberá pulsar la barra espaciadora.

Funcionalidad mínima que se pretende incluir:

En principio, se pretende implementar una versión completamente funcional del juego:

- Generación procedimental de la hélice.
- Caída de la bola.
- Giro de la hélice mediante la interacción del usuario.
- Detección de colisiones,
- Cálculo de la puntuación.
- Game Over.
- Reiniciar partida.

Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo:

Principalmente serán mejoras visuales para el juego:

- Una animación más realista del rebote de la bola.
- Las manchas que deja la bola al impactar en las hélices.
- La cola que deja tras de sí la bola al caer.
- Que los materiales, iluminación y paleta de colores vaya cambiando a medida que el jugador progresa.

INTERACCIÓN

La interacción con el juego se realizará a través del ratón. Si hacemos la analogía con el juego de móvil, el puntero del ratón actuará como el dedo.

Si el jugador mantiene el click sobre la pantalla y arrastra el ratón hacia la izquierda o derecha, la hélice rotará en sentido antihorario u horario respectivamente.

Por último, y como ya se ha mencionado antes, para iniciar una nueva partida (ya sea porque se acaba de comenzar a jugar o porque el jugador ha perdido), se deberá pulsar la barra espaciadora.