

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/a: Jorge García Moreno

Nombre de Alumno/a: Amanda Moyano Romero

Nombre de la Aplicación: Whac-a-mole

DESCRIPCIÓN



Juego online de crazygames.com



Juego tradicional físico

Funcionalidad mínima que se va a incluir:

- Que los topos se muevan de arriba hacia abajo de forma independiente.
- Modelado y estructura tanto de los topos como del martillo.
- Cuando le das click con el ratón, que el mazo haga una animación de golpear.
- Incluir luces y cámaras para la correcta visualización del escenario.
- Música durante la animación.

Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo:

- Que los topos se muevan a mayor velocidad conforme pase el tiempo.
- El mazo se podrá mover con el ratón.
- Aparecerá una puntuación y el tiempo que dura la partida.
- Mejorar las texturas y modelos de los topos (con geometría)
- Aumento del número de topos.
- Decorado del escenario con más detalles.
- Efectos de sonido.

INTERACCIÓN

Las interacciones que tendríamos sería clickar con el ratón para que se realice la animación de golpear con el mazo, tenemos pensado que al golpear con el mazo a un topo cuando se encuentre elevado, éste se destruya o se esconda dentro del agujero. Cuando clickas y no aciertas en un topo, no sale la animación del martillo.

Tenemos pensado que cuando se golpea y se acierte en un topo suelte algún efecto de luz y/o sonido indicando que se ha realizado correctamente.