



“ THE RUN CLUB ”

**PROFESOR: JOSUE ISRAEL
RIVAS DIAZ**

**MATERIA: ESTRUCTURA DE
DATOS**

**ALUMNO: ARMANDO MICHEL
FLORES SANCHEZ**

PROYECTO FINAL

HISTORIA Y MUNDO

La historia se desarrolla en el caloroso desierto del Sahara, comienza con un personaje llamado "Weber" el es el protagonista de esta historia. Weber es un personaje competitivo, no se da por vencido hasta lograr ser el mejor. Su vida es como como la de un atleta de alto rendimiento, ya que siempre es competitivo y siempre se esfuerza por ser el mejor sea la actividad que sea. Le gusta enfrentarse a nuevos retos y a no ser conformista, siempre busca más y más competencia. Se dedica al atletismo, su pasión principal es romper los récords existentes y no se detendrá hasta lograr su objetivo.

A lo largo del recorrido se enfrentará a varios enemigos que se interpondrán en su camino como lo son unos "armadillos" que al tener contacto con ellos estos podrán bajarle vida y destruirlo. Los otros enemigos son unos personajes que le lanzarán bolas de boliche que podrán derribarlo, disminuirle vida y hasta destruirlo del juego.



PERSONAJE Y ENEMIGOS



WEBER

- Tiene 3 vidas
- Puede saltar, moverse de izquierda a derecha
- Es competitivo
- Es deportista



ENEMIGO 1

- Lanza bolas de boliche con gran fuerza
- No tiene movimiento
- Su objetivo principal es eliminar a Weber
- Puede causar daño con sus bolas de boliche



ENEMIGO 2

- Se mueve de izquierda a derecha
- Su objetivo principal es ser un obstáculo en el recorrido de Weber
- Al tener contacto puede disminuirle vida a Weber hasta el punto de eliminarlo

MECANICAS

Mecánica	Requisitos	Variables	Descripción
Saltar	Script	Variables de tipo numéricas que represente la fuerza de salto, variables de tipo Rigidbody para que almacene al objeto	Esta mecánica tendrá la función de medir la fuerza de salto, si es que requiere más fuerza o menos dependiendo de las circunstancias.
Tiempo	Script	Variable de tipo numérica que pueda representar unidades de tiempo como minutos, segundos	Esta mecánica tendrá la función de medir las condiciones de tiempo, ya sea que aumente o disminuya.
Movimiento	Script	Variables de tipo Rigidbody para almacenar el objeto y darle funciones físicas al objeto	Esta mecánica tendrá la función de darle movimiento al objeto, ya sea para la izquierda, derecha y hacer que tenga movimientos físicos
Enemigo	Un objeto que represente un rival, compuesto por un Collider y un Rigidbody	Variable de tipo Rigidbody para almacenar al objeto, se necesitará declarar instanciación para generar clones de ese objeto	El rival funcionará a través de una condición del programador y será controlado por un NPC
Disminución de vida	Script	Se necesitan Dos variables numéricas con ID VidaJugador y otra en la que se representa el daño llamada ID Daño	Cuando la variable registre una operación de aumento o disminución se aplicará la dinámica

DINAMICAS

Dinámicas	Mecánicas a utilizar	Usuario	Descripción
Saltar sobre objetos distintos	Saltar y Movimiento	Human User	Cuando el usuario presiona la tecla de barra espaciadora y la flecha izquierda o derecha se activarán las mecánicas y se visualizarán en pantalla
Movimiento del enemigo	Enemigo	NPC	Un Sprite en forma de armadillos, le vamos a definir una posición inicial, cuando el avatar se acerca en el eje X se activará el movimiento del enemigo
Superar obstáculo	Saltar y Movimiento	Human User	Cuando el usuario presiona la tecla de barra espaciadora y la flecha izquierda o derecha se activarán las mecánicas y se visualizarán en pantalla
Disminuir vida	Disminución de vida	NPC	La disminución o el aumento de vida dependerá de las condiciones que puso el desarrollador para medir la vida del avatar