



DOCUMENTO DE DISEÑO DE SOFTWARE

BRYAN CASTILLO NOVELO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

GRUPO: DAA07A

PROFESOR: JOSUE ISRAEL RIVAS DIAZ

One Shot

Nombres del proyecto: Struggle Space

Sinopsis del juego: Juego de acción arcade de 8 bits, en donde manejaras una nave espacial y deberás destruir a las naves enemigas para obtener lo más posible de bajas.

Crea un mundo: Eres un agente espacial que deberá detener y eliminar a las hordas de naves alienígenas malignas que tratarán de destruirte para seguir su camino hacia la tierra y cumplir sus ruines planes en la tierra.

Esquiva, dispara, destruye y sobrevive a las hordas de naves alienígenas que no se apiadaran de ti con tal de quitarte de su camino. No se cederán fácilmente.

Sistema económico: Recolección de puntos obtenidos en cada nivel por eliminar cierto número de naves hostiles, con los cuales podrás adquirir nuevas naves con diseños diferentes.

Cómo se jugará: Es un single player, se jugará en third person, con cámara en plano general. Destruirás cuantas naves puedas sin límite de tiempo, adentrándote en el espacio, defendiéndote lo más que puedas y con vidas limitadas, obteniendo puntos por cada nave alienígena destruida, además de poder conseguir nuevas naves con diseños distintos para ti.

¡Sobrevive y defiende tu planeta oficial!

Con que se juega: Teclado y mouse.

Cómo se monetizará: El juego será gratis, pero tendrá un poco de publicidad.

Abstracciones

Clave

1. Avatares de distintas naves
2. Npc de tipo alien
3. Ítems (medikit, armas)
4. Armas tradicionales
5. Sistema de acumulación de puntos
6. Interfaces de usuario

Abstracciones generales:

Clase Movimiento:

Se encargará de indicar la dirección que tomará la nave en el espacio, tendrá como atributo principal la generación de velocidad y como comportamientos las direcciones a seguir, izquierda, derecha, adelante y atrás.

Clase Vida: Su única función será cuantificar la vida del personaje.

Clase Control: Indicará con que botón serán activadas las direcciones de movimiento, controlará las físicas que afectan a los jugadores como la gravedad, el peso y la altura, comprobará colisiones, y daño causado a otros enemigos.

Abstracciones particulares:

Laser: será emparentado con otro objeto en el juego, agregará 5 de daño a un objeto al ser colisionado y tendrá una representación de durabilidad de 10 puntos.

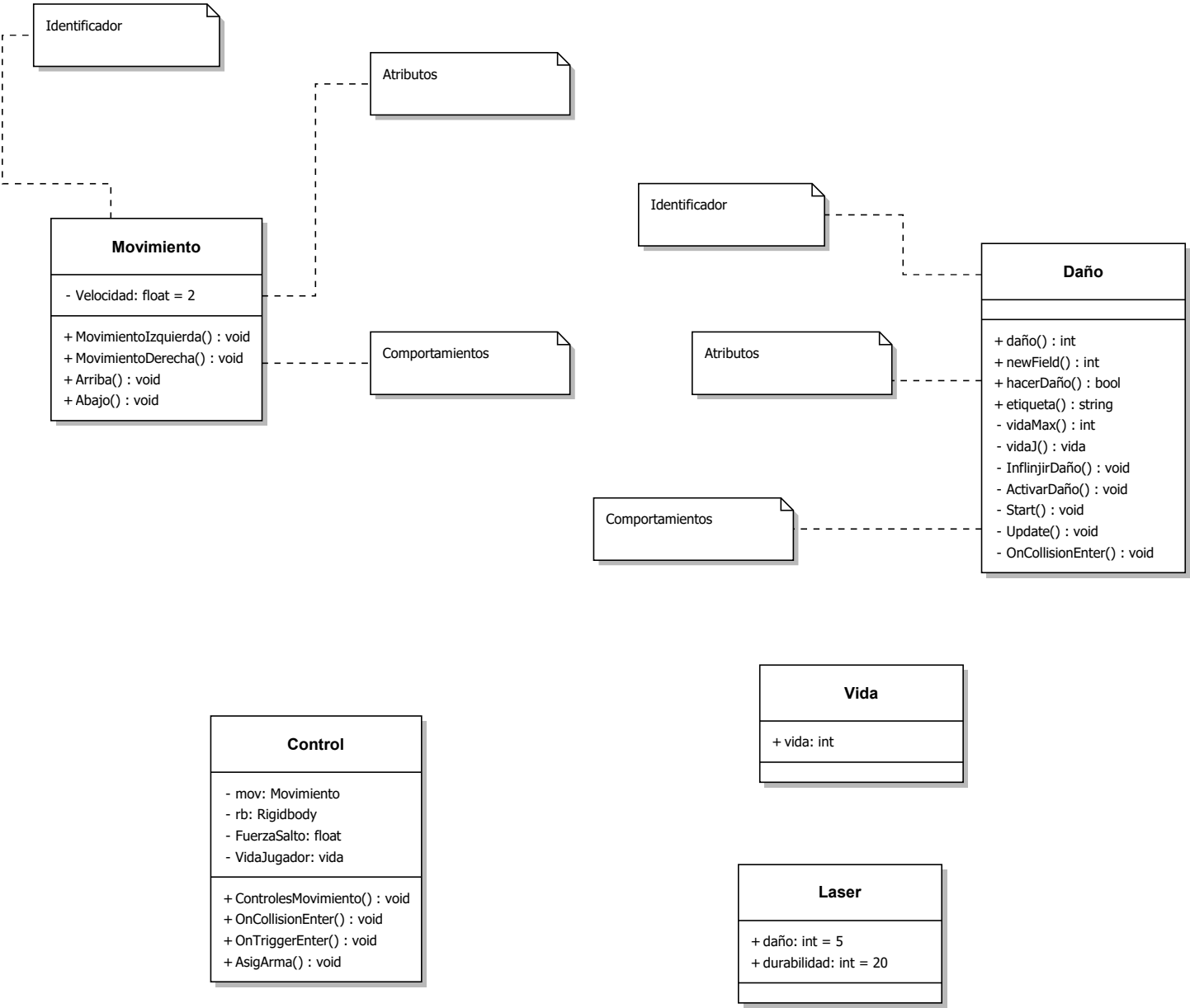
Arma de plasma: será emparentado con otro objeto en el juego, agregará 10 de daño a un objeto al ser colisionado y tendrá una representación de durabilidad de 20 puntos

Blaster pro: será emparentado con otro objeto en el juego, agregará 15 de daño a un objeto al ser colisionado y tendrá una representación de durabilidad de 30 puntos

Ítem Recuperar vida: aumenta 2 puntos de vida al jugador siempre y cuando este dañado.

Score: su función será acumular los puntos hechos por el jugador, al terminar la partida serán contados y se convertirá en tu mayor puntuación, a mayor puntuación más rápido conseguirás las naves extras.

Diagramas de clase



Diagramas de Relación Simple

