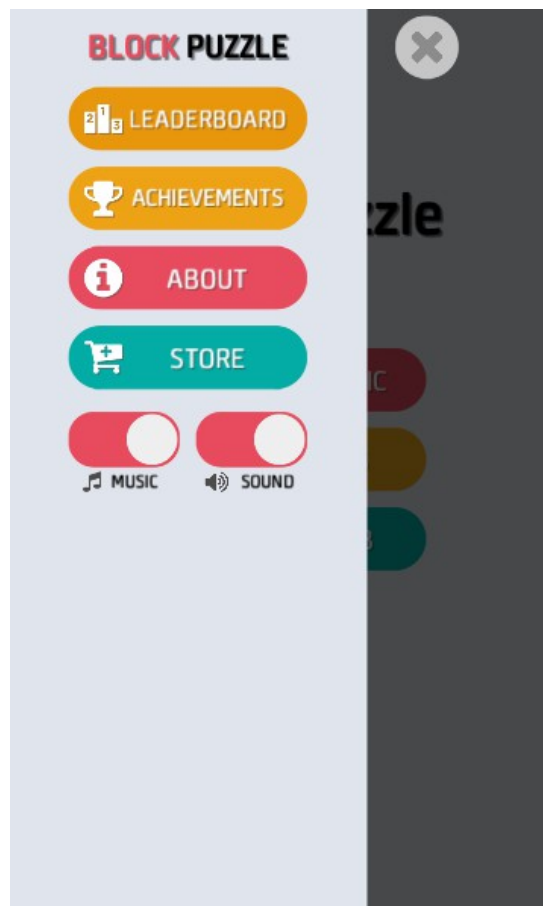


Block Puzzle! – Documentation

Descripción: ¡Rompecabezas de bloques! es un juego simple pero desafiante y adictivo. Se puede reproducir en unos pocos segundos en cualquier momento para refrescar tu mente.

Configuración básica: el objetivo es soltar bloques para crear y destruir líneas completas en la pantalla tanto vertical como horizontalmente. No olvides evitar que los bloques llenen la pantalla.

Pantalla principal: el juego está completamente hecho con uGUI y todo el contenido está configurado con él. La pantalla del menú principal contiene el botón de reproducción para 3 modos. Actualmente el juego consiste solo en modo clásico. La pantalla principal está controlada por el componente de secuencia de comandos mainScreen.cs. El modo Plus y Time llegará en las próximas actualizaciones. El botón superior izquierdo es para la pantalla de configuración y está controlado por el componente de secuencia de comandos settings.cs.



- ✓ **Juego:** el tablero de juego consta de una cuadrícula de 10X10 donde podrás colocar bloques aleatorios para completar el objetivo. El juego contiene un total de 19 formas diferentes y puedes crear tus propias formas de bloque si quieres.

Todas las formas de bloques se almacenan en forma de prefabricados en la carpeta Prefabs/Blocks.

✓ Juego Modos:

Clásico: el modo clásico contiene todas las formas básicas con juego con tiempo ilimitado.

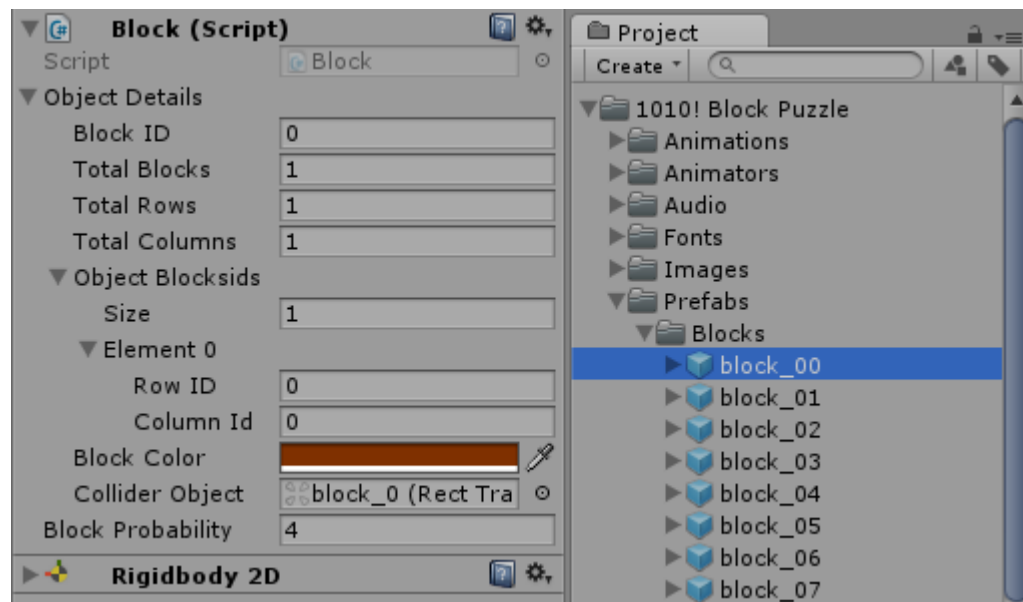
Modo Plus: el modo Plus viene con formas de bloques adicionales que harán que el juego sea incluso interesante.

Modo de supervivencia: este es un modo completamente nuevo, tendrá un tiempo limitado para anotar tanto como pueda, puede aumentar el tiempo destruyendo filas/columnas.

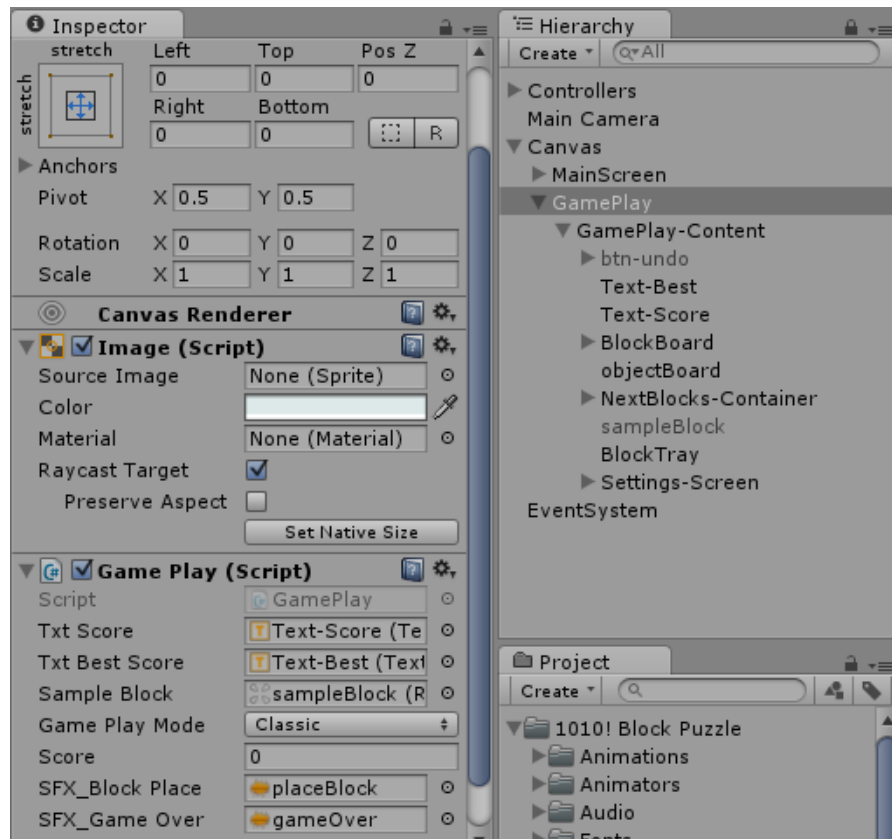
Modo bomba: se agregará una bomba a bordo cada 5 movimientos y un contador de bomba seguirá reduciéndose con el movimiento. El objetivo es destruir la bomba antes de que el conteo llegue a cero y la bomba explote.

Modo hexadecimal: este modo funciona como el modo normal pero tiene un estilo hexadecimal. Este es un nuevo modo agregado.

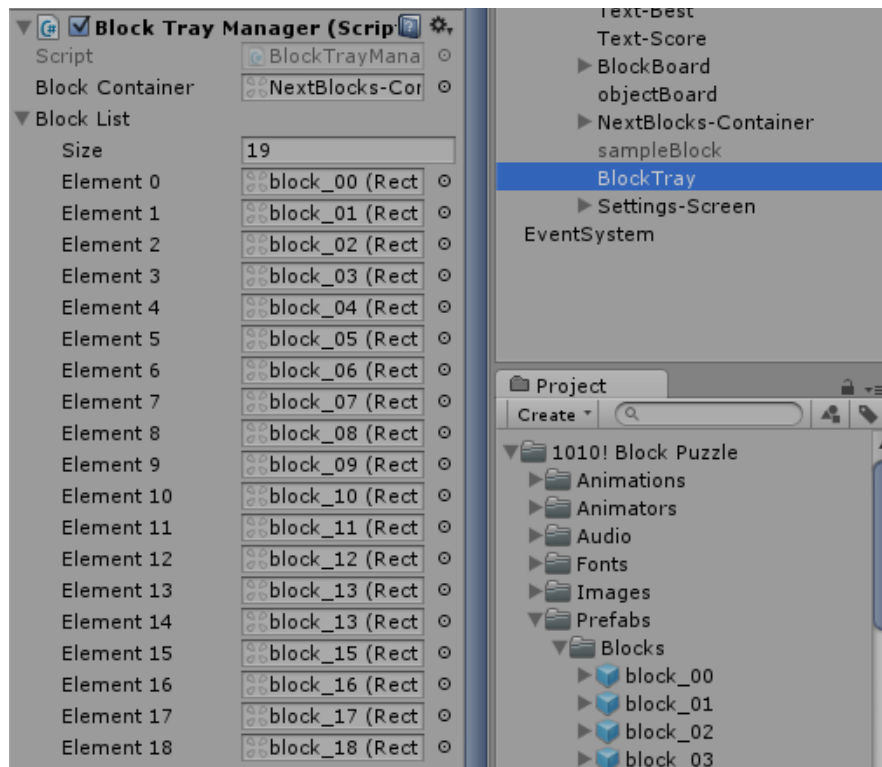
Bloque: todo el bloque contiene el componente de secuencia de comandos Block.cs que contiene todos los detalles sobre el bloque. Los detalles del objeto consisten en el ID de bloque, el número de elementos, el total de filas y el detalle del total de columnas. También puede definir la probabilidad de que el bloque se genere en el tablero. La probabilidad máxima tendrá más posibilidades de generar forma en la pantalla. La probabilidad se puede dar de 0 a 20.



Configuración de Gameplay: el Gameplay prefabricado contiene el flujo de juego completo. Gameplay está controlado por Gameplay.cs y algunos scripts más. El componente de secuencia de comandos Gameplay controla la lógica central del juego..



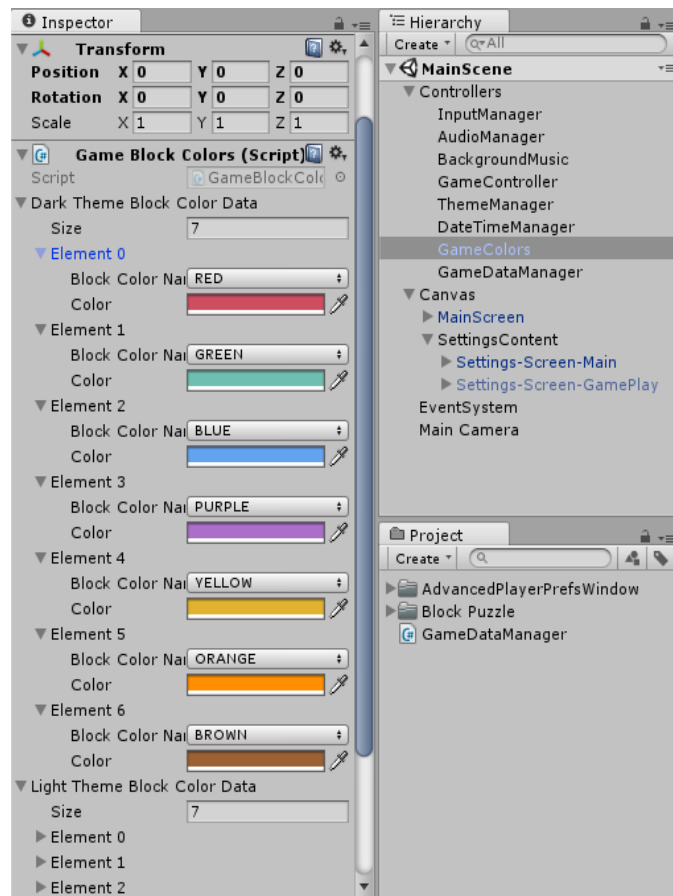
Bandeja de bloques: la bandeja de bloques contiene el componente de secuencia de comandos BlockTrayManager.cs y donde se asigna toda la forma de bloque que se usará durante el juego. Solo las formas de bloque asignadas serán parte del juego y la probabilidad se dividirá entre estos objetos.



Tablero de bloques: el tablero de bloques es la raíz de la cuadrícula del tablero principal y consta del componente de secuencia de comandos BlockManager.cs. Tendrá que asignar filas totales y columnas totales en él.

Ayuda: cada modo tiene una introducción y un texto de ayuda, siempre puede cambiar el contenido de la ayuda, busque Classic_HelpIntro prefabricado para realizar cambios en la introducción del modo clásico. Los prefabricados PlusModeIntroScreen son para introducir el modo de juego plus.

Temas: el juego contiene dos temas diferentes, el tema claro y el tema oscuro, puede agregar fácilmente un componente de tema para spriteColor, color de fuente fácilmente y configurarlo fácilmente según los requisitos. Colores de bloque: los colores de bloque se pueden configurar muy fácilmente. Se puede configurar desde GameColors Controller, que se encuentra dentro de Controllers en MainScene Hierarchy. Puede agregar fácilmente tantos colores como desee. Puede seleccionar colores de bloque para cada bloque individual, los colores se pueden configurar de manera diferente para el tema claro y oscuro como se menciona en la siguiente captura de pantalla.



Modificación de la pantalla de configuración: la pantalla de configuración está separada tanto para la pantalla de inicio (pantalla principal) como para el juego. Ambas pantallas de configuración están dentro del objeto de juego de contenido de configuración dentro del lienzo. Simplemente modifique el contenido dentro de ambas pantallas y guárdelo y lo reflejará. Todo el contenido de la configuración se realiza dinámicamente y no necesita preocuparse por las posiciones de los otros botones. Se ajustará automáticamente su posición.

Integración de tabla de posiciones/logros: el evento de clic del botón de tablas de posiciones y logros se expone en el componente de secuencia de comandos Settings.cs. Simplemente agregue su código dentro de esos botones y comenzará a funcionar sin problemas.

El código completo del juego está completamente comentado y es fácil de modificar, y siempre estaremos allí para ayudarlo y ayudarlo si tiene alguna consulta, sugerencia, detección de errores o requisito de modificación/función.

No dude en ponerse en contacto con support@epilexgames.com y estaremos encantados de atenderle.

Thanks

Epilex Games