

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: Carlos García Segura

Nombre de Alumno/a: _____

Nombre de la Aplicación: Solitario: Spider

DESCRIPCIÓN

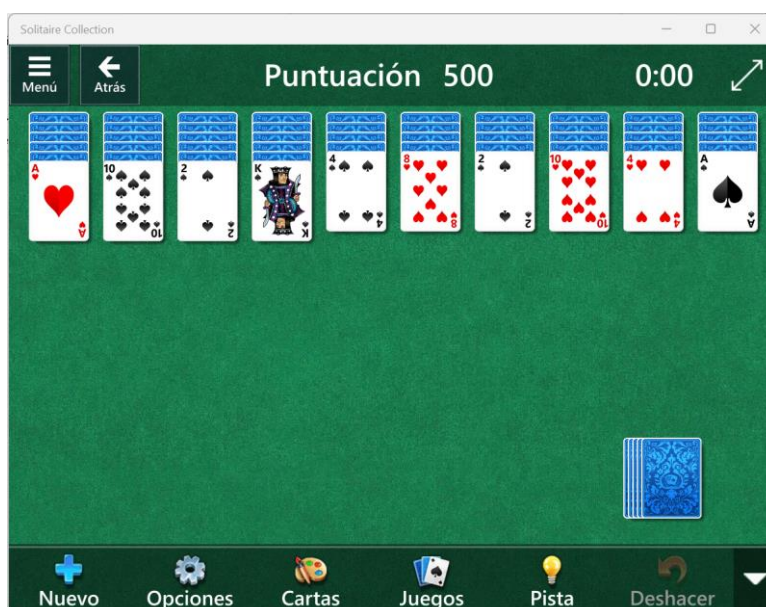
Describir la aplicación que se va a realizar y cuál va a ser su funcionalidad. Si se va a realizar una aplicación basada en otra existente, por ejemplo, voy a hacer el juego 'tal', incluir una captura de pantalla de ese juego y que funcionalidad concreta se va a incluir (posiblemente el juego original incorpore muchos aspectos que no se van a incluir en vuestra versión).

Separar la funcionalidad en dos apartados:

1. Descripción

La aplicación a realizar esta basada en el juego "Solitario" en su versión "Spider". Mas específicamente en el modo "Spider" de la aplicación "Solitaire Collection".

El objetivo es retirar todas las cartas del tablero construyendo "escaleras" de cartas. Organizándose cada escalera en orden descendente, del rey al as.



2. Funcionalidad mínima que se va a incluir

- Se podrá jugar con un solo palo.
- Se podrá formar escaleras siempre que se las cartas se apilen en el orden correcto, se podrán usar columnas vacías para poner cartas y las cartas se retirarán una vez se ha completado una escalera (desde el rey al as).
- Las cartas iniciales y las ocultas serán siempre las mismas en todas las partidas.
- Botón para de “pilas de reserva” que servirá para repartir una fila nueva de cartas una vez el jugador se queda sin movimientos posibles. Este botón solo se podrá pulsar 5 veces en toda la partida.

3. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo.

- Aleatoriedad en cada partida sobre las cartas que hay en cada baraja.
- Se podrá jugar con dos palos, lo que supondrá que solo se pueda ganar formando escaleras del mismo palo y solo se podrá mover una columna siempre que las cartas que la formen sean de un mismo palo.
- Botón para deshacer movimiento.
- Aviso de partida perdida si no queda ninguna opción disponible para que el jugador pueda continuar la partida.
- Un botón “nuevo” que inicie una nueva partida.

REQUISITOS MÍNIMOS

Explicar, para cada uno de estos apartados, de qué manera vuestra aplicación va a cumplir con cada requisito mínimo. Sed lo más explicativos posible. Por ejemplo: no bastaría con decir “mi ajedrez se va a poder manejar con el ratón”, habría que explicar cómo, por ejemplo “cuando haga clic en la pieza del ajedrez que quiero mover, se iluminarán los escaques donde podría moverse la pieza y entonces haré clic en el escaque de destino para completar el movimiento”.

La idea de este documento es que tengáis las cosas bastante pensadas antes de poneros a desarrollar. El ir pensando las cosas ‘sobre la marcha’ sería una mala estrategia que os consumiría bastante tiempo.

No obstante, se van a permitir cambios puntuales sobre lo inicialmente previsto, siempre que estén justificados.

1. Modelos de geometría compleja o modelos articulados complejos

Las escaleras serán objetos formados de varias cartas, estas escaleras cambiarán dinámicamente conforme se añadan o eliminen cartas, o se fusionen con otras escaleras.

2. Animaciones

Al completar una escalera las cartas saldrán del tablero, al pulsar el botón de “pilas de reserva” las cartas se moverán desde la pila hasta su posición correspondiente y al “soltar” una carta en una posición válida esta se moverá hacia la posición correspondiente en la escalera.

3. Materiales con texturas

Todas las cartas tendrán su propia textura para identificarlas visualmente.

4. Luces o cámaras con movimiento

Al pinchar sobre una carta esta se iluminará y al estar la carta encima de una posición válida esta posición también será iluminada.

En cuanto a las cámaras con movimiento, al pulsar el botón “pilas de reserva” la cámara se moverá conforme se añadan las cartas nuevas para volver nuevamente a su posición inicial.

5. Interacción con el ratón

Con el ratón se pinchará sobre las cartas que se quieran mover y se arrastrará (arrastrando con él la carta o cartas) hasta una posición en la que se puedan colocar las cartas donde se dejará de pulsar el botón. Si esta posición no es válida las cartas volverán a su posición inicial.