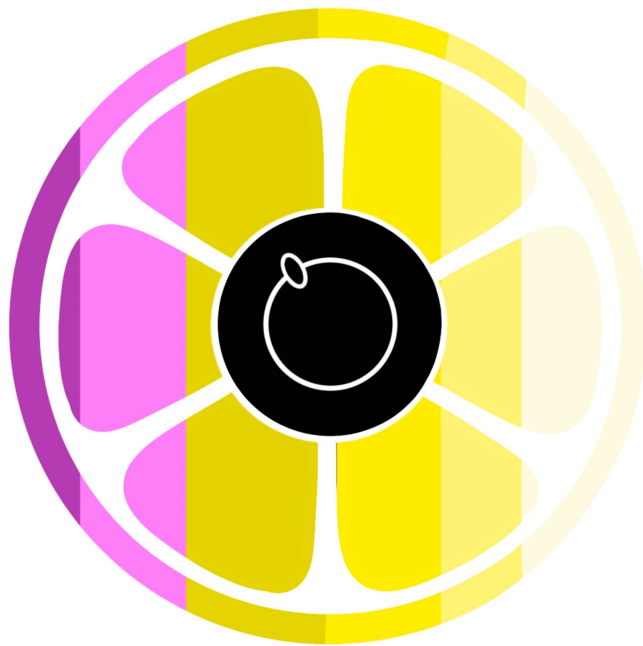


PRÁCTICA 3

LEMONADEYE



DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES
CURSO 2019/2020 - Universidad Rey Juan Carlos

Juan Jesús Segovia Sarmiento
Sandra Morcuende Rodríguez

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN	3
CONCLUSIONES	3

1.INTRODUCCIÓN

En esta práctica se trata la modificación del motor dado por los profesores de la asignatura para completar el juego (al menos un nivel).

La memoria se utilizará como material complementario al código para justificar la toma de decisiones y el uso de la aplicación.

2.SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN

La estructura de la aplicación cuenta con varias pantallas de interacción con el usuario:

-Menú principal: para comenzar la partida, pasa a la pantalla de juego.



-Menú de pausa: con el juego en segundo plano, para pausar la actividad. Aparece durante el juego en la parte superior derecha de la pantalla. Podemos reanudar el juego o volver a la pantalla de inicio.

-Juego: shot'em up basado en un limón que debe disparar gotas ácidas a los ojos que aparecen. Si los ojos le golpean, el jugador se va quedando sin vidas (inicialmente tiene 10), el juego acaba cuando las vidas sean 0 y se pasa a la pantalla de fin.



-Pantalla de fin de partida: con resumen de la puntuación obtenida.



Para implementar la puntuación y la vida del jugador en el objeto `LifeGameObject` hemos implementado un `Runnable` que se encarga de actualizar el field de vida y en la clase `LemonPlayer` también tendremos un nuevo campo **life** que enviará el evento `GameEvent`. **Death** cuando el jugador quede a 0 de vidas. Este evento notificará al `GameEngine` que la partida acabó, recuperando el score y escribiéndolo en las preferencias para recuperarlo en el fragmento de fin de partida

(DeathFragment) donde se crea el fragmento y aparece una ventana emergente con la puntuación del jugador y le da la opción de volver al menú, donde podrá comenzar una nueva partida.

El objeto ScoreGameObject es controlado por el evento GameEvent.AsteroidMissed, siendo notificado por el objeto Lemon mismo, y nos quitará un punto, y el evento GameEvent.AsteroidHit, donde nos sumará 50 puntos por golpear a un Lemon, siendo notificado por el objeto lemonade al colisionar con un Lemon.

3.CONCLUSIONES

El motor es un acercamiento interesante para desarrollar videojuegos muy diversos de diferentes tipos y usando diferentes flujos y metodologías a la hora de hacer pintados y actualizaciones.