

## Gráficos Por Computador – City Rider

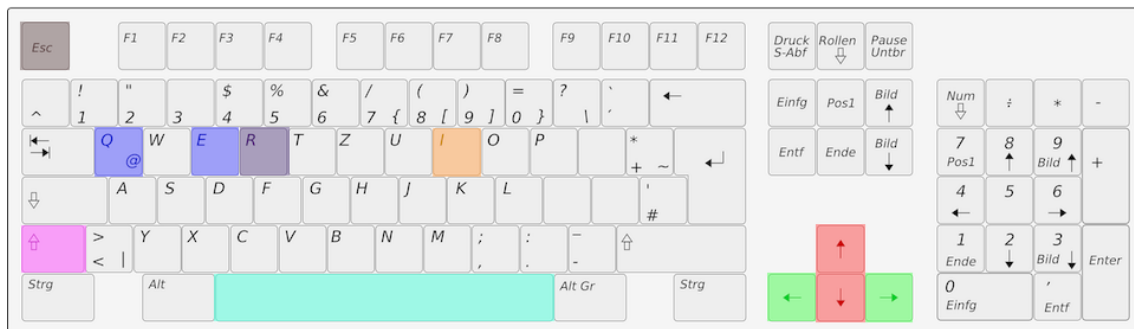
### ¿Qué es City Rider?

City Rider es un juego de vuelo tipo arcade, cuyo objetivo es acumular un máximo de puntos recogiendo tantos anillos como el jugador pueda antes de que se acabe el tiempo.

### Cómo jugar

- Cada ronda dura **90 segundos**
- Abandonar la zona de vuelo finalizará la partida
- Estrellarse finalizará la partida y **restará 1000 puntos**
- Recoger un anillo amarillo otorga **100 puntos**
- Recoger el anillo naranja otorga **500 puntos**
- Sólo existe un anillo naranja, que se desplaza al ser recogido

### Controles



#### Controlar la nave:

**Cabeceo (Eje X)** – Flecha Arriba, Flecha Abajo

**Guiñada (Eje Y)** – Flecha Izquierda, Flecha Derecha

**Alabeo (Eje Z)** – Q, E

**Acelerar** – Barra Espaciadora

**Frenar** – Shift Izdo

#### Controlar la aplicación:

**Invertir cabeceo** – I

**Volver a jugar** – R

**Pausar** – Escape

### Otras notas

- Cada partida una nueva escena es generada de forma aleatoria. Los edificios del mismo tipo no se solapan entre sí, y nunca quedará ningún anillo dentro.
- Se ha implementado Audio mediante Three.js
- No se han usado librerías o código externo (exceptuando un ejemplo de sistema de partículas por el usuario “Xanmia” de Codepen en Three.js), siendo el objetivo del proyecto crear el motor de juego completamente en Three.js
- No se han implementado colisiones contra objetos con rotación libre, debido a la falta de Axis-Aligned Bounding-Box (AABB) en Three.js, y su alta complejidad programática y computacional. Esta es la razón por la que todos los edificios están alineados con los ejes X,Z del mundo. Esta sería una posible extensión del trabajo.