Presentado por:

Daniela Tamayo Galeano

Andrés Camilo Agudelo Cadavid

Profesor:

Augusto Salazar

Curso:

Informática II

Facultad De Ingeniería

Universidad De Antioquia

Introducción

El juego que será presentado a continuación, se implementaron conceptos básicos de juegos clásicos, como Mario Bros, Pac-Man, entre otros, en los cuales se implementan distintas mecánicas las cuales permiten al jugador hacer uso del juego, con herramientas que se han implementado a lo largo del curso tanto en los laboratorios como en clases teóricas en conjunto con una investigación de dichos juegos tomados como base, para lograr una noción más clara de cómo implementar los recursos usados en ellos para nuestro proyecto

Desarrollo del juego

La interfaz gráfica creará utilizando las clases y widgets proporcionados por el framework Qt. Todo el entorno será en 2D.

Los mayores retos con los cuales nos enfrentamos desde el punto de partida para el desarrollo del juego, es la planeación de los detalles del juego, tales como niveles, personajes, recursos del personaje que tiene para ir subiendo de nivel o sobrepasar obstáculos, eliminar enemigos o por el contrario con que podemos ser atacados por ellos.

En la fase preliminar del juego, tenemos el concepto de Un mago, el cual tiene que sobrepasar tres niveles, en los cuales se encontrará con enemigos definidos como duendes, en principio, el mago podrá recorrer el escenario colando en una escoba, o a pie, encontrando por el escenario, algunos poderes mágicos los cuales puede utilizar contra los duendes. A su vez, los duendes también tendrán la capacidad de atacar al mago, con habilidades también dadas para dificultar el progreso en el juego.

En teoría, para pasar entre diferentes niveles, el jugador tendría que encontrar un objeto el cual podría estar distribuido en algún lugar aleatorio del escenario

Algunas habilidades del mago podrían ser:

\*Bola de fuego: Permite al mago lanzar una bola de fuego que daña a los enemigos cercanos.

\*Teletransporte: Permite al mago moverse instantáneamente a una ubicación cercana, evitando obstáculos o escapando de los enemigos.

\*Curación: Permite al mago recuperar una porción de su salud perdida, lo que le permite sobrevivir en situaciones difíciles.

El juego comienza con una breve introducción que presenta al mago y su misión.Durante una confrontación con un poderoso enemigo o una trampa, el mago pierde su barita y su capa mágica.

\*Recuperación de la barita y la capa mágica:

El objetivo principal del mago es recuperar su barita y su capa mágica para restaurar sus poderes.

A lo largo de los niveles, se colocan objetos especiales o tesoros que contienen partes de la barita y la capa mágica.

A medida que el mago recupera partes de la barita y la capa mágica, sus habilidades mágicas se van restaurando gradualmente.

Cada vez que recupera una parte, el mago obtiene una habilidad mágica específica, como las mencionadas anteriormente

Estas habilidades le permiten al mago enfrentarse a enemigos más fuertes, superar obstáculos y avanzar en el juego.