Objetos proyecto final

Daniel Santiago Arcila Gómez

1. Personajes:

Los atributos que este llevará serán las medidas que ocupa su cuerpo en el espacio y las coordenadas de posición.

En los métodos estaría el desplazamiento del personaje,este no será controlado por el jugador.

1. Bloques:

Los atributos que estos llevarán serán las medidas que ocupan en el espacio por bloques me refiero a el suelo y el techo que tendrá el juego o un obstáculo sencillo.

1. Obstáculos que dañan al personaje:

hasta ahora solo he pensado en obstáculos que se van viendo a medida que el mapa va avanzando por sí solo como el personaje del juego y tienen diferentes formas geométricas

otro obstáculo serán pinchos en algunas paredes que estarán puestas para reducir el paso del jugador.

1. Herramientas que usa el personaje:

La principal herramienta del personaje serán unas botas especiales que le permitirán saltar hasta lo más alto del mapa y luego levitar por segundos dependiendo de cuánta vida tenga.

1. Recompensa del jugador:

El jugador a medida que avanza el mapa puede intentar tomar las monedas que irán apareciendo y estas se le irán acumulando todas las partidas estas le permitirán conseguir skins para su personaje.