

ACÀMICA

**HOY HAREMOS
UN JUEGO ENTRE
TODXS**



Agenda

Tu sprint project

Explicación y desarrollo de la actividad

Armado de equipos, asignación de jefes y planificación

Programación del juego a cargo de equipos

Demo del equipo



Actividad

¡Desarrollemos un videojuego!



Objetivo

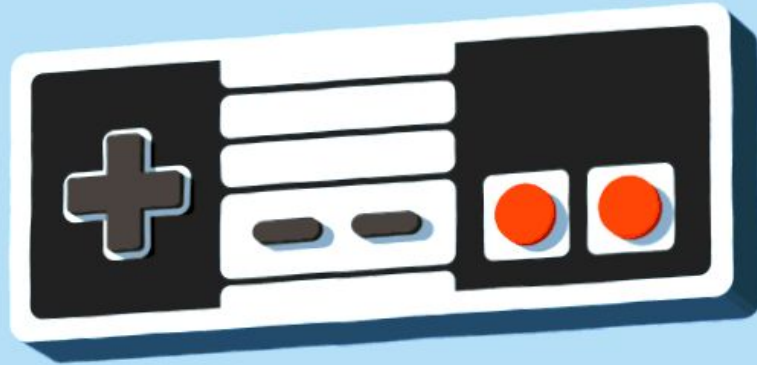
Construcción mancomunada

Hoy desarrollaremos un juego entre el grupo.
Crearemos equipos y cada uno tendrá la
responsabilidad de generar una parte del juego.

Al final, ensamblaremos la producción de cada
equipo ¡y haremos una demo!



¡Empecemos!



Gameplay



Gameplay

Existe una heroína que tiene que atravesar una cierta cantidad de niveles. Cada nivel tiene 2 posibles meetings: hallar un tesoro o realizar una batalla con algunos de los 5 jefes.

La heroína tiene un conjunto de 4 atributos que definen la cantidad de vida total, y cada jefe ataca en particular a un atributo, excepto por Megastófeles, **que ataca a todos los atributos.**

En el tesoro, la heroína podrá encontrar ítems para defenderse de los jefes, pero si tiene muy mala suerte, puede encontrar nada.



Condición ganadora

Si bien la heroína puede derrotar a todos los jefes, estos podrán volver a aparecer aleatoriamente en niveles siguientes.

La condición ganadora es que la heroína pase el nivel 10 con más de 0 puntos en el total de su vida (la sumatoria de todos sus atributos).



Condición perdedora

Se considera *game over* si la vida total de la heroína es menor o igual a cero después de cualquier nivel.

Es importante que cada función de ataque verifique la condición perdedora (después de que el jefe ataque) y de cumplirse, anunciar la muerte de nuestra heroína. :(



Personajes



La heroína

Tiene 4 atributos, cuyos valores empiezan en:

Carisma = 25

Fuerza = 25

Inteligencia = 25

Belleza = 25



Burlón oscuro

Es especialista en disminuir el autoestima de sus oponentes.

Si ataca a nuestra heroína, le quita 10 puntos a su autoestima.

El burlón alimenta sus poderes de la oscuridad del espacio, pero algo tan sencillo como una linterna puede derrotarlo.

De extinguir al burlón oscuro, la heroína ganará +5 en carisma.



Zombie eléctrico

Es alérgico al gluten y no consume sangre humana. Fue atacado por un rayo y desde ese momento va queriendo electrocutar a sus oponentes.

Si ataca a la heroína, reduce su fuerza por 10 puntos.

Es derrotado con una estaca de plástico, y si se lo extingue exitosamente, la heroína gana +5 en fuerza.



Unitornio de fuego

Una fascinación con el fuego generó un incendio en su casa, matando a sus creadores: un unicornio y un minotauro. Desde ese momento va por la vida queriendo incendiar todo lo que se le atravesase en su camino.

Si ataca a la heroína, rostiza su inteligencia quitándole 10 puntos a este atributo.

Es derrotado con una bomba de agua, pero si se lo extingue exitosamente, la heroína gana +5 en inteligencia.



Lazy violenta

Es hermosa, pero letal.

Lazy violenta debe ser la única persona hermosa en el lugar. Al sentirse intimidada por la belleza ajena, no lo piensa dos veces para amarrarte con su lazo y ahorcarte.

Si ataca a la heroína, le quita a su belleza 10 puntos.

Con un par de tijeras puedes cortar su lazo y derrotar a Lazy, y así la heroína ganará +5 en belleza.



Megastófeles

Es el jefe más dañino. Es un demonio con un gran complejo de narcisismo.

No puede ser derrotado, pero puedes esquivarlo usando un espejo. Megastófeles quedara hipnotizado bajo la magia de su reflejo, dándote una oportunidad para escapar.

Si ataca a la heroína, le quita 10 puntos de todos sus atributos.

Si se esquiva exitosamente, la heroína no ganará nada extra, solo la oportunidad de avanzar al siguiente nivel.



Ítems



Ítems

Ítems

En cada nivel puede haber o un combate con un jefe, o se puede encontrar un cofre del tesoro.

Si se encuentra un cofre, se escogerá al azar 2 posibilidades: que la heroína encuentre un ítem para derrotar a un jefe, o nada.

La especificación de los ítems está descrita en cada gist.



Motor del juego



Motor

El juego se construye en Javascript, y corre a través de un HTML que lo invoca. Se juega directamente en el viewport presionando la opción de “Jugar nivel” la cual genera un meeting aleatorio de un jefe, o la aparición de un cofre.

Esta función a su vez invoca a las funciones hechas por los distintos equipos. Cada equipo es responsable de cumplir con los requerimientos indicados (se mostrarán en cada punto de partida)



```
var niveles = [lazy, unitornio, megastofeles, zombie, burlon, abrirCofre];
```

jugarNivel()

Selecciona un nivel random del array y lo ejecuta.

Muestra las estadísticas después del nivel.

nivel()

Verifica si no existe un arma que derrote al enemigo/a.

Si no hay arma, el enemigo hace el daño.

obtenerItem()

Retorna un ítem basado en una probabilidad.

abrirCofre()

aplica estadística para lanzar un ítem.

Armado de equipos



Organicemos los equipos

- Alrededor de 4 o 5 personas por equipo.
- Cada equipo será responsable de desarrollar un par de funciones.
- Cada equipo deberá entregar un archivo .js con el nombre del jefe, y deberá exportar (named export) ambas funciones.



Asignación de jefes



Puntos de
partida



Puntos de partida

Megastófeles

Lazy violenta

Unitornio de fuego

Burlón oscuro

Zombie eléctrico

Planificación



Desarrollo

Cada equipo es responsable de crear la función de ataque de cada personaje y derrota de la heroína.

Además, cada equipo deberá crear una función que retorne el ítem encontrado en el cofre que derrota al jefe.

El entregable debe ser un archivo .js con el nombre del jefe, por ejemplo: megastofeles.js

La convención de nombre de las funciones es importante para que el juego pueda funcionar.



Estrategias

Antes de empezar a codear, tomemos los requerimientos dados, así como los puntos de partida para establecer cómo nos vamos a dividir el trabajo, y cuál será la mejor ruta para alcanzar nuestros objetivos.



¡Ahora sí, a codear!



Entrega de las piezas



¡Hora de la demo!



Para la próxima

- 1) Lee la toolbox 25.
- 2) Resuelve el challenge.

ACÀMICA