

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Javier Lorenzo García

Nombre de Alumno: Pedro Serrano Pérez

Nombre de la Aplicación: Olympus Racing: Russian Edition

DESCRIPCIÓN

El jugador debe manejar un coche a través de un circuito cerrado y llegar a la línea de meta.

1. Funcionalidad mínima.

- El coche debe manejarse correctamente (controles, aceleración, etc).
- Interacción entre elementos (colisiones, frenado...).
- Obstáculos.
- Reconocer cuando el coche llega a meta.
- Línea de salida.
- Botón de información.
- Cámara fijada al coche (tercera persona).

2. Funcionalidad extra.

- Música.
- Varias vueltas al circuito.
- Obstáculos con movimiento.
- Cronometrar tiempo.
- Explosiones al colisionar el vehículo.
- Turbo.
- Personalizar vehículo.
- Varios circuitos.
- Cámara trasera.
- Varios coches.

INTERACCIÓN

El coche se va a manejar a través del teclado:

- W – Acelerar
- A – Girar a la izquierda
- D – Girar a la derecha
- S – Frenar / Marcha atrás
- Barra espaciadora – Saltar
- E – Cámara trasera (opcional) mientras se mantiene pulsado.

En la pantalla habrá un icono que si se le hace click muestra una ventana con todos los controles.

Una GUI para las funcionalidades extras (elegir circuito, personalizar coche...) que se seleccionará con el ratón.