**BATTLE OF TERRORIST**

Buenos días, mi nombre es Daniel Torres y y mi compañero es David Serrano, y vamos a presentaros nuestro proyecto.

Battle Of Terrorist es un shooter desarrollado en 2D programado en Html y Javascript.

El juego esta pintado en un canvas, donde se pintaran tanto el menu, hecho con processing, como los personajes, despues de haber sido elegidos para cada jugador. El canvas, que como ya hemos dicho es el elemento donde se pinta todo el juego, se encuentra dentro de una pagina web creada con HTML5 y CSS3.

El funcionamiento del juego es el siguiente:

-Al iniciar el juego, se abre la pagina web, que tendra unas funciones de las que posteriormente hablaremos.

-Se inicia el juego mostrando el menú, donde elegimos personaje y color para cada jugador, da igual el orden de eleccion para jugador 1 o 2, y confirmamos cada personaje, siempre y cuando no sean del mismo color-.

-Una vez confirmados ambos personajes, se inicia el mapa con los personajes que hemos elegido donde tendran que luchar para esquivar las balas del enemigo y acertar con las suyas al mismo. Cada vez que la vida del jugador llegue a 0, ganara una ronda el enemigo.(RONDAS?)

**TECNOLOGÍAS UTILIZADAS**

**HTML5**

Es la quinta y de momento última evolución del leguaje HTML, lenguaje básico de la World Wide Web.

Cuando hablamos de HTML nos estamos refiriendo al lenguaje para la elaboración de páginas web.

En nuestro proyecto hemos utilizado HTML5 para programar la pagina web donde va incluido el canvas y las opciones del menu de la pagina, que se encuentran en la parte superior, y con la que podremos interactuar.

**JAVASCRIPT**

Javascript es un lenguaje orientado a objetos, que se ejecuta en el navegador web del visitante.

Javascript se diseño con una sintaxis similar a C, pero adopta nombre y convenciones del lenguaje de programación Java, aunque son dos lenguajes diferentes y con propositos distintos.

Hoy en dia, todos los navegadores modernos interpretan el codgo JavaScript integrado en las paginas web.

En nuestro proyecto utilizamos javascript para hacer toda la funcionalidad del juego, desde ciertos aspectos del menu, que a pesar de estar hecho con processing, esta integrado en javascript y tiene tambien funciones propias del lenguaje, como el juego en si, con los personajes, su movimiento, los disparos...

**CSS3**

CSS es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML.

La idea de CSS es separar la estructura de un documento de presentación. Se utiliza, por ejemplo, cuando queremos cambiar una propiedad de una parte del programa, no todas las partes.

En nuestro juego, es el encargado del estilo de la pagina web. Ademas, hemos utilizado una libreria de GitHub llamada Hover, que permite la interaccion del usuario con las diferentes opciones del menu.

**PROCESSING**

Processing.js es un framework Javascript para el dibujo y animación en el canvas de HTML5.

Processing.js es una libreria basada en Processing de Java con la que podemos ampliar las posibilidades del juego ya sea en un menu, o en el juego como tal.

Nosotros nos decidimos a usar processing en nuestro proyecto por su gran potencia, pudiendo crear desde rectangulos, triangulos, animaciones, hasta figuras en 3D y tratamiento de imagenes.

Sin embargo, despues de empezar con este lenguaje, tuvimos dificultades con algunas funciones propias del lenguaje, asi como con su integracion, por lo que lo que en principio parecia una herramienta que daría un plus al proyecto termino por resultar tediosa, complicada y nos retraso bastante.

Ya hemos hablado un poco de las tecnologías que hemos utilizado, asique ahora mi compañero David va a explicaros el funcionamiento del juego.

---------------------------------------------------------------------------------------------

**OBJETIVOS**

Despues de terminar el proyecto que estamos presentando hoy, hemos cumplido varios objetivos que nos propusimos al comienzo.

-En primer lugar hemos utilizado un lenguaje de programacion orientado a objetos. En un principio teniamos unos conocimientos de lenguajes orientados a objetos basicos, por lo que haber programado en Javascript nos ha permitido aprender como funcionan los objetos.

-Tambien hemos conseguido implementar colisiones. Esto permite que un jugador pueda pasar por ciertas zonas del mapa y por otras no este permitido. Tambien gracias a las colisiones, cuando un jugador dispara al enemigo y la bala penetra en el, la vida se reduce.

-Otra caracteristica es el movimiento. Hemos conseguido que un objeto tenga movimiento, y que para cada direccion, sea distinta su apariencia, haciendo mas atractivo el movimiento.

-El escenario es otro de los objetivos cumplidos. Hemos implementado dos mapas distintos, los cuales cambian, o bien cada cinco rondas, o cuando el usuario aprieta la tecla "P", tecla asignada para el cambio de mapa, donde se preguntara si desea o no cambiar de mapa.

-Hemos introducido también un cronometro, que empieza cuando se inicia la ronda y se para cuando un jugador gana a otro, o cuando llega al tiempo limite, establecido en 1:30. Si llega a este tiempo, gana el equipo que mas vida tenga.

-Tambien hemos introducido un marcador, que cuenta cuantas rondas ha ganado uno u otro equipo.

-Hemos introducido también varios escondites por el mapa, de manera que el jugador puede esconderse del enemigo para atacar por sorpresa aprovechando que este no puede verle.

-Por ultimo, también hemos logrado darle funciones a la pagina web. Dentro de ella tenemos un boton que carga de nuevo la pagina "HOME", otro boton que nos indica como jugar "HOW TO PLAY" y otro boton "PLAY" que baja la pagina automaticamente al canvas, para hacer mas sencillo el acceso al juego.

Esperemos que os guste nuestro proyecto, y si teneis alguna duda, esperamos poder resolverosla.