

Modelos y algoritmos para videojuegos II - Guía 5

Te acordás?

Hogan's Alley es un juego muy popular para Nes (http://es.wikipedia.org/wiki/Hogan's_Alley) . En uno de sus modos de juego el jugador debía disparar a latas que iban volando sobre la ciudad y hacerlas atravesar la pantalla. Cada vez que el jugador disparaba a una lata la misma modificaba su velocidad de acuerdo al lugar del cual se originó el disparo.

En esta guía práctica les hemos subido a la plataforma un código de ejemplo en el cuál con el mouse se le puede disparar a una caja y esta responde a dicho efecto. Se le pide que entienda el código en primer lugar. Luego utilizándolo implemente un juego el cual consiste en “latas” que caen de la parte superior de la pantalla y el jugador debe mantenerlas disparándoles dentro del área visible el mayor tiempo posible. Dichas latas deben variar en tamaño y proporciones (pero sin salirse de un rectángulo). También debe hacer que latas de igual tamaño puedan tener distintas resistencias a rotar, también de manera aleatoria.