

LMI

# Final Project

JavaScript

YU ZHANG

IES PERE MARIA ORTS I BOSCH



# ÍNDICE

Descripción del Proyecto:.....	3
Protagonista (Avión controlado por el jugador):.....	3
✧ Descripción:.....	3
✧ Método de control: .....	3
Enemigo (Aviones enemigos):.....	3
✧ Configuración de niveles:.....	3
Jugabilidad:.....	4
➤ Objetivo:.....	4
➤ Condición para pasar de nivel:.....	4
➤ Controles del juego:.....	4
➤ Efectos especiales y sonidos: .....	4
Tecnologías utilizadas: .....	4
Características adicionales: .....	5

---

# PRIMERA ENTREGA

Nombre de Proyecto: PLANE WORD

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Este es un juego de batalla de aviones desarrollado con JavaScript y la biblioteca p5.js. El jugador controlará un avión, derrotará a los aviones enemigos y pasará por tres niveles de dificultad creciente.

## PROTAGONISTA (AVIÓN CONTROLADO POR EL JUGADOR):

✧ DESCRIPCIÓN: El jugador controla un avión protagonista que puede moverse utilizando el ratón o las teclas de dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha) y las teclas WSAD.

### ✧ MÉTODO DE CONTROL:

1. Movimiento del ratón: el avión sigue el movimiento del ratón.
2. Control de teclado: las teclas de dirección o las teclas WSAD controlan el movimiento del avión en las cuatro direcciones.

## ENEMIGO (AVIONES ENEMIGOS):

- Descripción: Los enemigos son diferentes tipos de aviones enemigos. La cantidad, la salud y el comportamiento de los aviones enemigos variarán en cada nivel.

### ✧ CONFIGURACIÓN DE NIVELES:

- Nivel 1: Menor cantidad de enemigos, baja salud, velocidad de movimiento lenta, disparo de pocas balas.

- Nivel 2: Aumento en la cantidad de enemigos, aumento en la salud, velocidad de movimiento más rápida, disparo de más balas.
- Nivel 3 (Nivel del jefe): Mayor cantidad de enemigos, alta salud, velocidad de movimiento más rápida, disparo de muchas balas, incluyendo un avión jefe.

## JUGABILIDAD:

- OBJETIVO:
  - Eliminar todos los aviones enemigos para pasar el nivel actual.
- CONDICIÓN PARA PASAR DE NIVEL:
  - Eliminar todos los aviones enemigos en cada nivel.
- CONTROLES DEL JUEGO:
  - Mover el avión: Usar el ratón o las teclas de dirección/WSAD.
  - Disparar balas: El avión dispara balas automáticamente de manera continua.
- EFECTOS ESPECIALES Y SONIDOS:
  - Sonido específico al disparar balas.
  - Efecto de explosión y sonido correspondiente cuando una bala impacta un enemigo o cuando la salud del enemigo llega a cero.
  - Las balas desaparecen cuando salen de la pantalla.

## TECNOLOGÍAS UTILIZADAS:

- HTML: Para estructurar el contenido de la página web.
- CSS: Para estilizar y diseñar la página web (opcional).
- JavaScript: Para implementar la lógica del juego e interactividad.

- Biblioteca p5.js: Para simplificar la creación de gráficos y animaciones.

## CARACTERÍSTICAS ADICIONALES:

- Mecanismo de recolección de balas: Las balas se recolectan (desaparecen) al impactar un objetivo o al salir de la pantalla, para evitar afectar el rendimiento del juego.
- Idioma del juego: El juego se mostrará y dará indicaciones en inglés.