

FROGGDROID

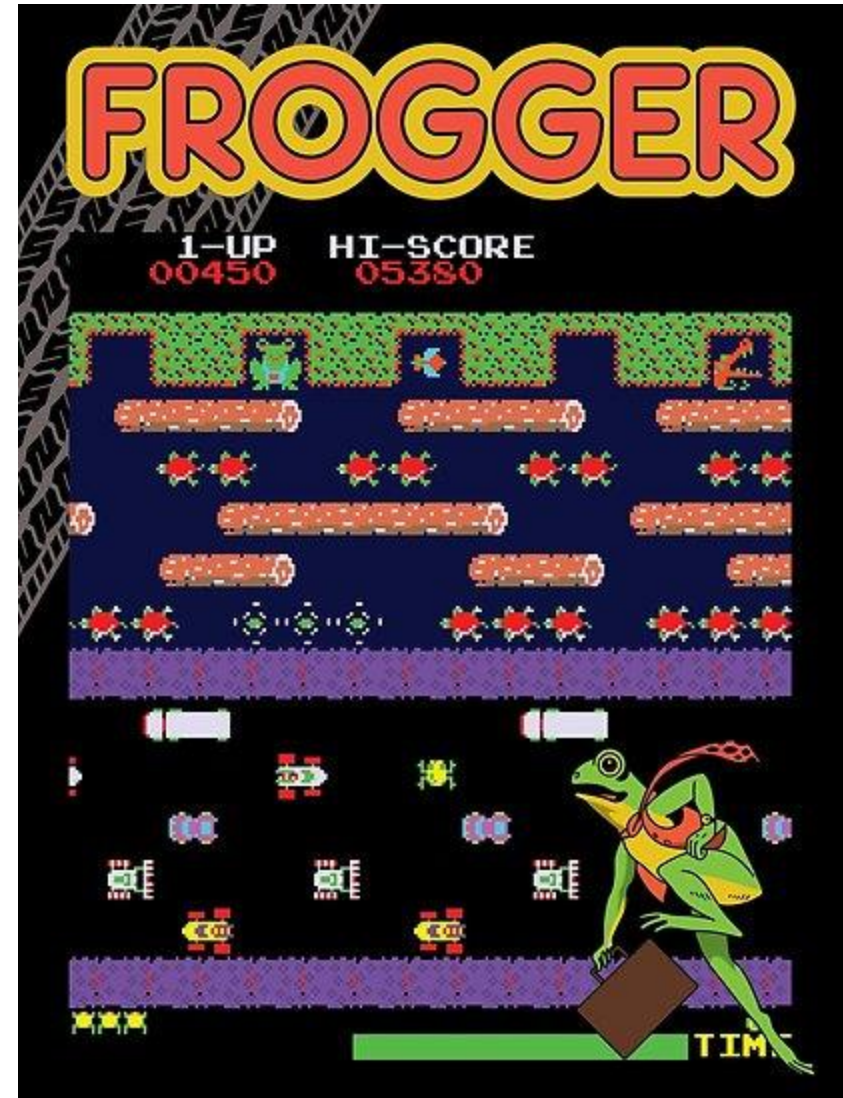
Álvaro Vicario García y Eduardo Liñares Fernández

2º DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

¿QUÉ ES FROGGER?

- Juego arcade
- Konami
- 1981
- Varias adaptaciones a lo largo de los años

KONAMI



NUESTRO JUEGO

- NUESTROS OBJETIVOS, Y GRADO DE CUMPLIMIENTO
- ESCENARIO
- INTERACCIÓN CON EL USUARIO
- ALMACENAMIENTO DE DATOS
- CONCLUSIONES
- POSIBLES MEJORAS

OBJETIVOS

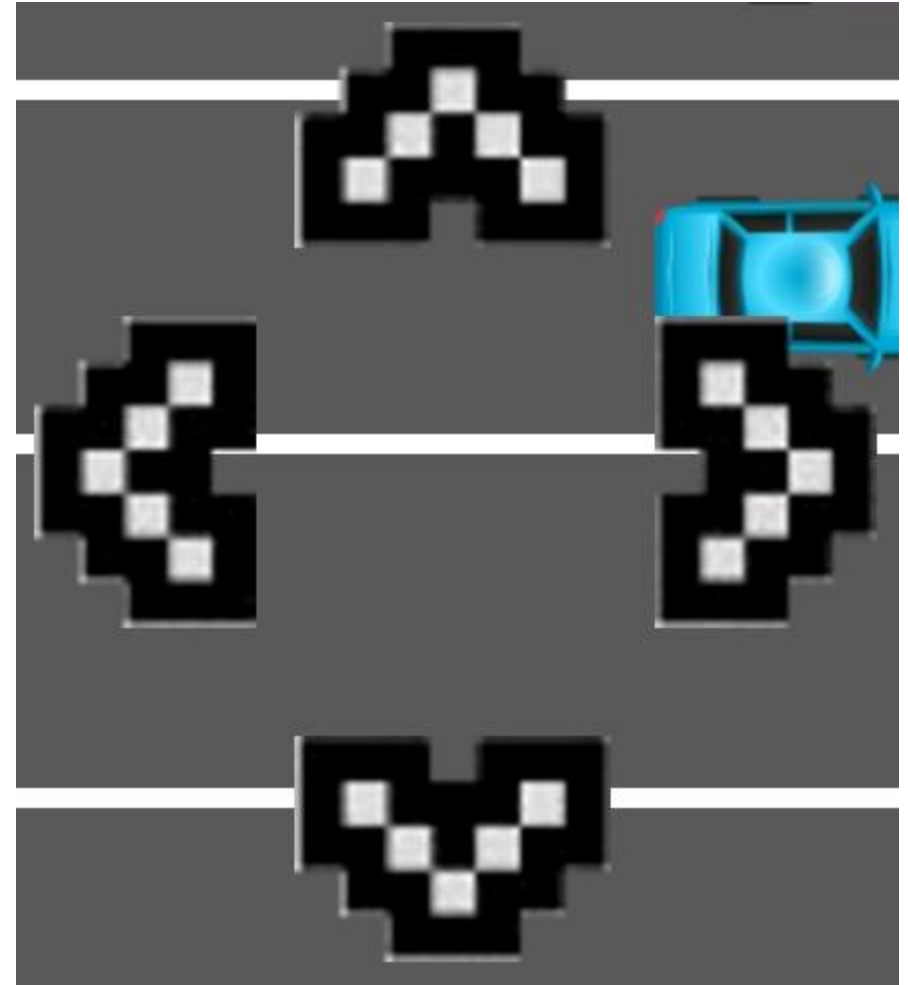
- Mostrar un escenario simple
- Añadir obstáculos en movimiento
- Añadir a nuestro personaje, y otorgarle movimiento
- Gestionar las colisiones con el entorno
- Condiciones de victoria y derrota
- Sistema de puntuaciones
- Música (BGM) y Efectos de Sonido (SFX)

ESCENARIO

- Dibujado utilizando Sprites y funciones del Canvas
- Similar al escenario del juego original
- Carretera por la que circulan coches
- Agua con troncos a los que se puede subir

INTERACCIÓN CON EL USUARIO

- En un principio iba a ser tocando secciones de la pantalla
- Incómodo, por lo que optamos por incluir controles directamente en la pantalla.
- Cuatro direcciones, más simple de controlar.



ALMACENAMIENTO DE DATOS

- SharedPreferences para los ajustes
- SQLite para las puntuaciones



CONCLUSIÓN

- A pesar de que hemos salvado los problemas según han ido surgiendo, hemos llegado a la conclusión de que no estamos usando las tecnologías adecuadas para la tarea propuesta.
- Unity habría sido una mejor opción, además de permitir lanzar el juego en varias plataformas.
- Como alternativa, si queremos hacer las cosas de forma “manual”, LWJGL habría permitido avanzar mucho más rápido.



POSIBLES MEJORAS

- Incluir monedas que puede recoger por el camino.
- Incluir efectos de sonido (problemas con animación).