

Alumno: Jesús Manuel Torres Blanco.

DESARROLLO DE VIDEOJUEGO CON JS

Este documento explica las funcionalidades mínimas que ha de tener el videojuego.

El documento esta sujeto a cambios durante el transcurso del desarrollo.

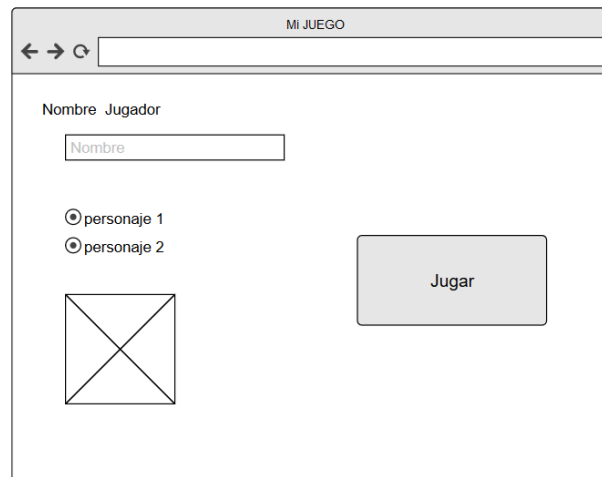
Lenguaje de desarrollo: Se utilizara JavaScript , HTML y CSS.

El juego será un rpg de mazmorras en el que el jugador se desplazará y podrá interactuar con el entorno mediante el teclado.

Los aspectos mínimos para el uso del juego son los siguientes:

- El juego tendrá un formulario donde introducirá su nombre y seleccionará un personaje.
- Se creará un mapa estilo tablero en el cual el jugador podrá moverse por las casillas. Este podrá modificarse durante el transcurso del juego.
- El jugador podrá moverse con las flechas de dirección del teclado por el mapa.
- El jugador podrá interactuar con en entorno con las teclas Q, W, E y Espaciador del teclado.
- En el mapa debe haber enemigos cuyo objetivo es reducir la salud del jugador a 0. Estos enemigos tendrán distintas características (Puntuación,vida,daño,habilidades).
- Al finalizar la partida se mostrará una tabla con las distintas puntuaciones y nombre del jugador.

Formulario:

El formulario está contenido dentro de un navegador web con el título "MI JUEGO". En la barra de direcciones hay un campo de texto vacío. El formulario principal tiene el título "Nombre Jugador" y contiene un campo de texto etiquetado "Nombre". Debajo de este campo hay dos opciones de selección con radio buttons: "personaje 1" y "personaje 2". En la parte inferior izquierda del formulario hay un cuadrado con una 'X' diagonal, lo que indica un espacio reservado para una imagen o un mapa. En la parte inferior derecha hay un botón rectangular con el texto "Jugar".

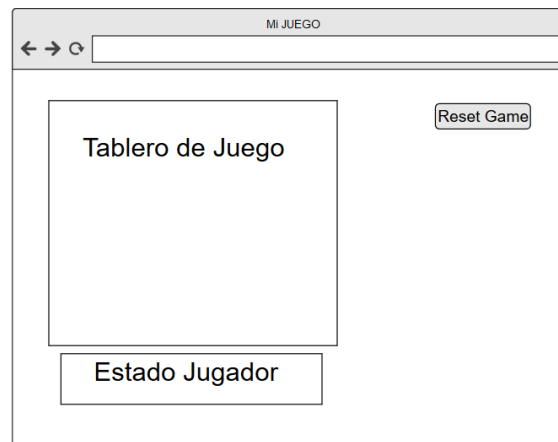
En la formulario se introducirá obligatoriamente el nombre del jugador y seleccionará un personaje. No se podrá pulsar el botón de jugar hasta haber rellenado todos los campos. Los datos se guardarán en WebStorage para su posterior uso en la aplicación.

Puntos a mejorar:

- Si se accede desde las paginas de Juego y score no se pedirá al jugador el nombre y solo podrá seleccionar de nuevo un personaje.

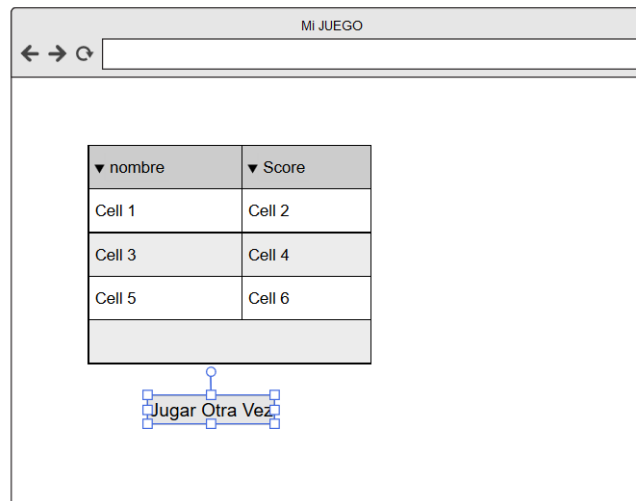
Wireframes:

Pantalla de Juego:



La pantalla de juego dispondrá de un tablero de juego, de un resumen del estado del jugador y un botón de reseteo que reiniciará el juego sin guardar la puntuación obtenida y enviando al jugador de nuevo a la pantalla del formulario.

SCORE:



La pantalla de Score mostrará al jugador las 10 mejores puntuaciones obtenidas en el juego y dispondrá de un botón para volver al formulario.

DATOS ESPECÍFICOS DE LOS PERSONAJES:

Personajes en general: Tanto jugador como enemigos de denominan personajes y tendrán las siguientes propiedades:

- **Puntos de vida.** Un valor entero que contabilizará la vida de los personajes
- **Ataque básico.** Acción de los personajes los cuales restarán vida a otros personajes, el rango del ataque básico es de una casilla en la dirección que esté mirando el personaje.

- **Ataque en área.** Acción de los personajes la cual resta vida de otros personajes, el rango del ataque en área es de todas las casillas adyacentes a la posición del personaje.
- **Ataque Largo.** Acción de los personajes los cuales restarán vida a otros personajes, el rango del ataque básico es de un máximo de 5 casillas en la dirección que esté mirando el personaje. Si encuentra una estructura o personaje antes de llegar a el rango máximo realizará el daño no seguira ha la siguiente casilla.

Puntos a mejorar:

- Añadir un tiempo de enfriamiento al ataque básico y ataque largo, el cual el personaje no podrá utilizar dichas habilidades mientras dure dicho tiempo.