

# Propuesta de un juego como proyecto

Emiliano Montesdeoca del Puerto

## *Idea*

La idea de este juego esta basado en una serie de videojuegos tácticos por turnos. El titulo en el que se basa es **Advance Wars**, desarrollado por **Intelligent Systems** y publicado en 2001 para la consola **Game Boy Advance**.

El objetivo de **Advance Wars** es, utilizando tu propio ejército, eliminar al ejército enemigo. El juego es por turnos, una vez utilizado cada uno de los personajes de tu ejército, se acaba el turno y pasa a contrincante.

A continuación, una captura de cómo es el juego, en ella se pueden ver dos equipos y el turno en el que se encuentra.



El juego se encuentra actualmente en fase de desarrollo, aquí una captura



## Requisitos

Se marcaran requisitos que cumple y explicare algunos que pueden llevar a confusión con esta idea de juego.

- ~~1. No debe estar implementado previamente.~~
2. Debe tener un cierto grado de dificultad en su implementación (será el profesor quien determine la validez del juego seleccionado).
- ~~3. El código JS que se genere deberá de ir en un/unos ficheros externos.~~
4. **Se pueden utilizar jQuery y/o [Phaser](#)**
  - a. **Se utiliza JS nativo.**
- ~~5. Puede ser un juego en el que la interacción del jugador sea como una planificación de movimientos o bien con la interacción puede ser por teclado/ratón.~~
6. **Debe incluir diferentes niveles de dificultad.**
  - a. **Se utilizará un sistema de dificultar donde el ejército enemigo sea mayor por cada nivel.**
7. **Debe tener formulario de registro y de login, donde el usuario pueda elegir un avatar o imagen que lo represente, por ejemplo.**
  - a. **Se utilizará un menú para poder generar un personaje y de ahí elegir los personajes de tu ejército.**
- ~~8. Debe permitir reiniciar la partida.~~
9. **Para las imágenes se debe utilizar un sprite y tiles**
  - a. **Se utilizan sprites originales del juego en el que se basa.**
10. **Debe tener puntuación que se irá modificando dinámicamente durante el transcurso del juego.**
  - a. **La puntuación se basará en tiempo de partida**
11. **Mostrará el SCORE de los jugadores, mostrando en este SCORE los 10 mejores jugadores y sus puntuaciones. Para este apartado tendrás que hacer uso de WebStorage.**
  - a. **El score de la partida es la cantidad de personajes en la partida para cada equipo.**
  - b. **Las puntuaciones máximas se mirarán de forma en que el jugador haya ganado a la maquina más rápidamente.**
12. **Se debe utilizar:**
  - a. Programación orientada a objetos: clousures, funciones anónimas, objetos, métodos, etc.
  - b. Aplicación de "code clean"
  - c. CSS3 no intrusivo
  - d. JS no intrusivo
  - e. DOM
  - f. Eventos (event-delegation)
  - g. Manipulación de formularios con JS (o librerías JS de validación)

- h. Adaptable a varias resoluciones (responsive). Puede hacerse uso de plantillas Bootstrap
  - i. Validación en varios navegadores (Firefox, Chrome y Edge mínimo)
- 13. Se valorará la presentación visual (diseño)