

TP FINAL PARTE 2

Integrantes: Mateo Delgadino y Ezequiel Lisi (Comisión 1)

Nombre del cuento: El Peatón.

Nombre asignado al juego: La persecución.

Contexto: Contextualmente ubicado en la segunda diapositiva de la Aventura Gráfica, donde el señor Leonard Mead decide ir a caminar por la noche (donde ya se ha descrito que la sociedad está siendo aislada de la realidad)

Descripción del juego: El personaje (Mead) debe cruzar al otro lado de la calle. Debe evitar ser chocado por los autos de policía así como obstáculos que le van a impedir seguir avanzando.

Condiciones para ganar/perder:

CONDICIONES DE DERROTA (debe cumplirse al menos una):

- El personaje no llega al otro lado de la calle antes del tiempo establecido.
- El personaje pierde todas sus vidas. (Cuando un auto de policía colisiona con el personaje, este pierde una vida).

CONDICIONES DE VICTORIA (deben cumplirse en simultáneo):

- Llegar al otro lado de la calle antes de un tiempo establecido.
- Llegar al otro lado de la calle con un mínimo de 1 vida (de 3 posibles)

Tipo de vista: Cenital

Interacción:

TECLAS W, A, S, D Y/O FLECHITAS: Direccionar al personaje.

ESPACIO: Reinicia el juego (en caso de victoria o derrota).

ENTER: Inicia el juego (post instrucciones).

Clases a utilizar:

- Personaje
 - Métodos: dibujar() y mover().
- AutoDePolicia
 - Métodos: dibujar(), mover() y colision(personaje)
- Obstaculos
 - Métodos: dibujar() y colision(personaje)