



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CIUDAD MADERO

Departamento: Sistemas

Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales

Materia: Graficación

Tarea: Juego 3D

Unidad: 3

Integrantes:

- ☐ Chiu Flores Fernando. 22070307
- ☐ Hernández Martínez José Antonio. 22070302

Maestro: Jorge Peralta Escobar

Lugar: Cd. Madero, Tamaulipas. Fecha: 16 de Diciembre del 2024.

Videojuego Godot 2D

El proyecto en cuestión es un juego de pelota, hecho con el motor de juego Godot 2D.



Controles:

Movimiento

Presionar flecha izquierda para moverse a la izquierda.

Presionar flecha derecha para moverse a la derecha.

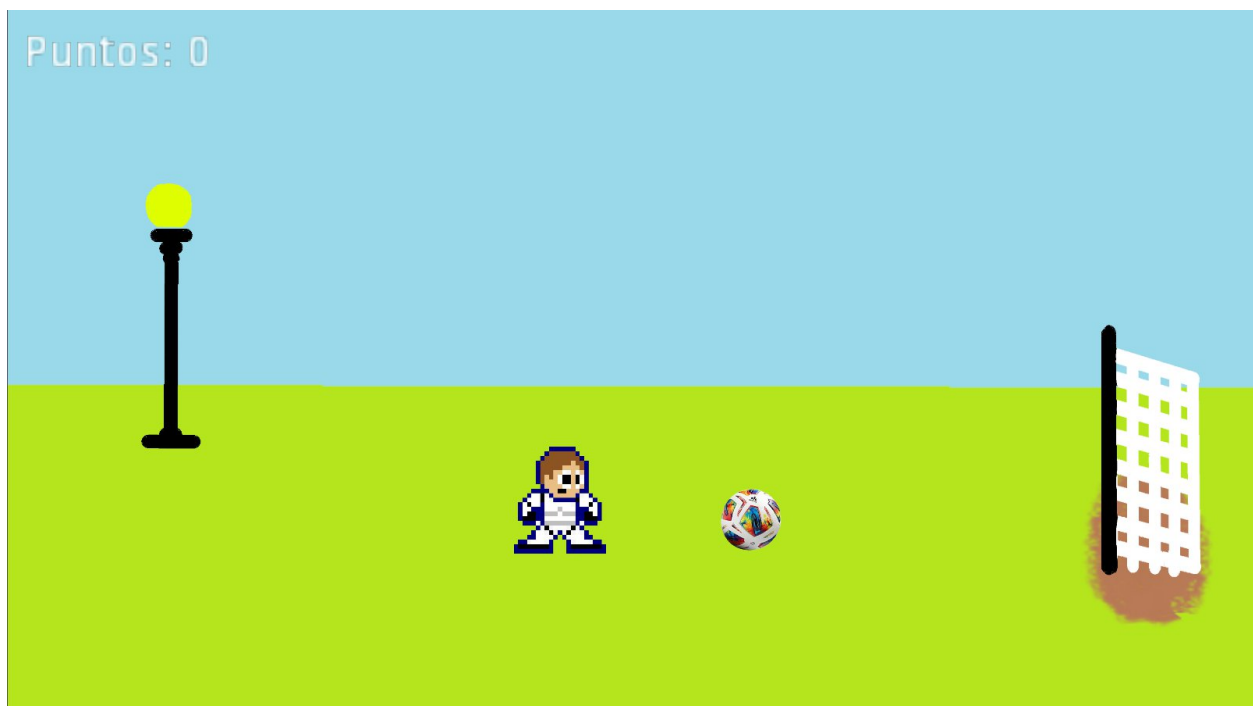
Presionar flecha arriba para saltar.

Control del balón

Presionar espacio para levantar la pelota.

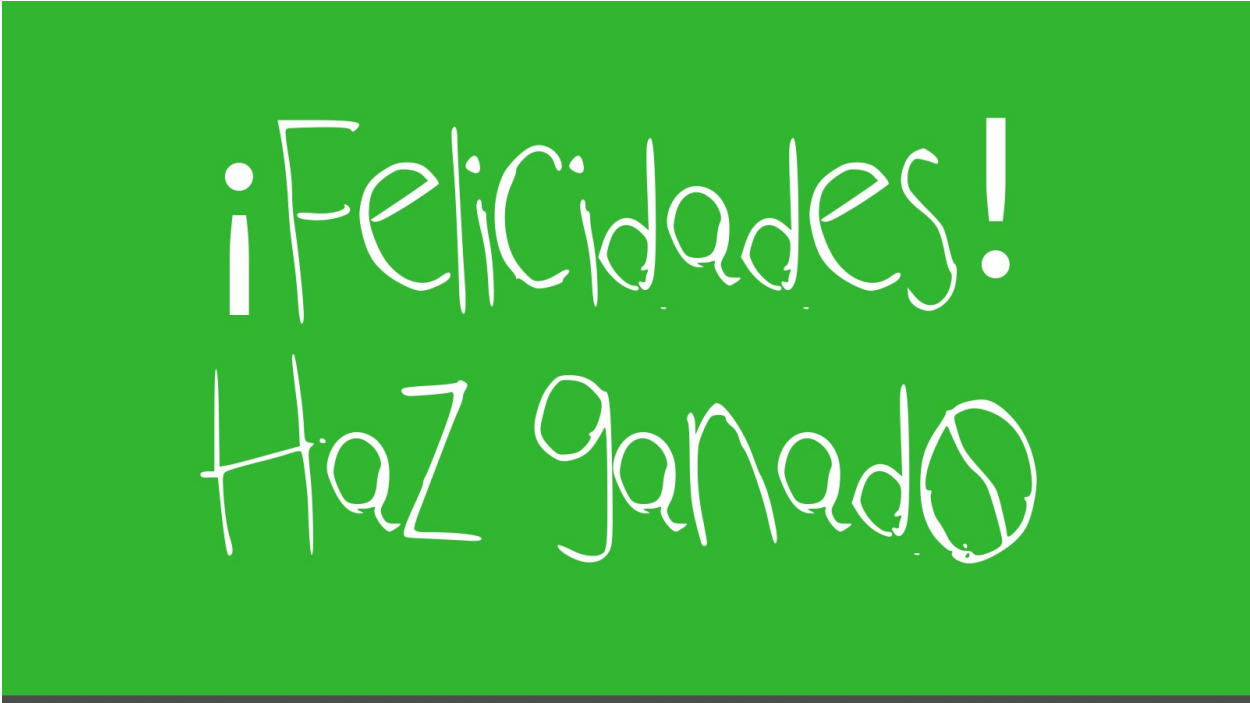


Presionar la letra P o entrar para patear el balón hacia la portería.



Objetivo del juego

El objetivo del juego, es patear el balón, hasta lograr anotarlo en la portería, y por lo tanto obtener un punto, los puntos se acumulan, y al obtener 10, ganarás el juego, lo que inmediatamente te redirigirá al menú, para poder iniciar otra partida de ser deseado



¡Felicidades!
Haz ganado

Todo esto posible, gracias a las posibles combinaciones y jugadas que se pueden desarrollar usando la habilidad de la tecla espacio y la tecla P para lograr anotar. Siendo la movilidad del jugador así como sus diferentes habilidades siendo controladas por el script llamado Jugador.gd, encargado de detectar las distintas teclas presionadas y de detectar hacia que lado se debe mover el jugador.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CIUDAD MADERO



"POR MI PATRIA Y POR MI BIE"

