

**PROYECTO W3C – JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES**

**TRABAJO REALIZADO POR:**

**Raúl Caño Arévalo.**

**Darío González Fernández.**

**Adrián Soriano Valencia.**

1 – Descripción del juego

# 1.1 - Introducción

**Demon’s Survivor** es un videojuego web perteneciente al género arcade, con una temática medievo-fantástica. El objetivo principal es conseguir sobrevivir a las continuas hordas de enemigos. Para conseguirlo, el jugador tendrá que tener la habilidad de esquivar cualquier hostilidad que haya a su alrededor.

# 1.2 – Reglas

El videojuego cuenta con las siguientes reglas:

* Cada jugador contará con tres vidas.
* Cada daño recibido por el jugador se penalizará con una vida menos.
* Si se agotan todas las vidas, termina la partida.
* El jugador tendrá que sobrevivir durante un minuto.
* Al final de cada nivel habrá que enfrentarse a un jefe final para completarlo.
* Existen dos niveles de dificultad.
* A lo largo del nivel aparecen monedas recolectables de forma temporal.
* Objetos de bonificación:
  + Escudo: protege de un golpe al jugador.
  + Botas ligeras: aumenta la velocidad de movimiento del jugador hasta recibir daño.
* En el caso de haber 2 jugadores, gana el jugador que sobreviva o el que mayor puntuación tenga.

# 1.3 – Puntuación

* **Recoger moneda** 🡺 10 puntos.
* **Recoger vida con máximo de vidas (3 por jugador)** 🡺 20 puntos.
* **Según el número de vidas con que se termine el nivel:**
  + **3 vidas**: 30 puntos.
  + **2 vidas**: 15 puntos.
  + **1 vida:** no suma puntos.
* **Si se termina nivel sin recibir un solo golpe** 🡺 50 puntos.
* **Finalizar un nivel** 🡺 250 puntos.

# 1.4 – Personajes

## Protagonistas:

Los protagonistas son heróicos caballeros de armadura pesada que buscan completar los desafíos del guardián del inframundo *Hades* para lograr así fama y riqueza.

|  |  |
| --- | --- |
| JUGADOR 1 | JUGADOR 2 |
| C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Prota.png | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Prota2.png |

## Enemigos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Forma | Descripción |
| No-Muerto | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Enemy4.png | Es el enemigo más común. Son lentos pero numerosos. Se mueve en línea recta. |
| Esbirro del infierno | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Enemy2.png | Es el enemigo más rápido.  Se mueve en línea recta. |
| Teniente infernal | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Enemy3.png | Es el enemigo menos predecible. Se mueve haciendo zig-zag. |
| Calavera Escupefuego | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Enemy5.png | Se mueve en cualquier dirección dejando fuego a su paso. |
| Minotauro | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Boss1.png | Es el jefe final del nivel 1. Es rápido e impredecible. |
| Señor de la muerte | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Boss2.png | Jefe final del segundo nivel. Lanza enemigos por doquier. |
| Espíritu vengativo | C:\Users\ADRI\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Enemy1.png | Enemigos lanzados por el señor de la muerte. |

2 – Desglose de páginas

# 2.1 – Main.html

Es la página principal del videojuego. Cuenta con:

* Título.
* Menú principal:
  + Jugar:
    - Versión escritorio: lleva a la pantalla de selección de números de jugadores.
    - Versión móvil: lleva a la pantalla del primer nivel.
  + Instrucciones:
    - Reglas del juego.
    - Controles.
  + Puntuaciones: desglose de las 10 mejores puntuaciones.
  + Créditos:
    - Nombres de los creadores.
    - Email de contacto.
  + Opciones.
    - Idioma 🡺 español o inglés.
    - Sonido 🡺 con o sin sonido.
    - Ambas opciones únicamente se pueden cambiar en este menú y se mantendrán en el resto de páginas.
* Copyright.

Esta página además cuenta con un código JavaScript. Para que cada opción se aplicara de forma dinámica se ha utilizado jQuery. Las mayores complicaciones han sido el poder cambiar de idioma y apagar o encender el sonido, y que además dichas opciones se respetaran en el resto de páginas.

**Para el idioma:**

Para cambiar el idioma hemos creado una variable que guarda la cadena de texto del final de la URL. En este caso puede ser EN (en el caso del idioma inglés) o ES (en el caso del español). Dependiendo del botón que esté activo en el momento (bandera inglesa o española) se cargará el contenido en uno u otro idioma y se actualizará la URL automáticamente a EN o a ES sin necesidad de volver a cargar la página. En el caso de pasar a la siguiente página, este final de URL se mantiene para cargar el contenido con el idioma correcto. Esto funciona tanto hacia adelante como hacia atrás.

**En cuanto al sonido:**

Automáticamente, al cargar la página se reproduce una música que se repite al terminar. En el caso de “mutear” el sonido de la web a través del botón de silencio, se cambia el valor de una booleana y dicho valor se guarda en la memoria local. Este método funciona bien hacia adelante, y cuando se cargan posteriores páginas se comprueba la booleana de sonido y se reproduce o no la música.

En el caso de volver hacia atrás, puesto que en el script se limpia la memoria local para evitar errores, es imposible mantener la opción correcta de sonido. Para solventarlo, se sigue un procedimiento similar al idioma. Mediante la URL se añade un ESOFF (español con sonido muteado) o un ENOFF (inglés con sonido muteado) y dependiendo de esto, se reproduce o no el sonido.

# 2.2 – ElegirNumJugadores.html

Esta página es exclusiva de la versión de escritorio y cuenta con:

* Título.
* Elegir número de jugadores:
  + Un jugador 🡺 lleva a la pantalla del primer nivel con un solo jugador.
  + Dos jugadores 🡺 lleva a la pantalla del primer nivel con dos jugadores.
* Atrás 🡺 vuelve al menú anterior (main.html).

Al igual que el main.html cuenta con código integrado JavaScript en el cual, de forma dinámica con jQuery, el contenido se carga en uno u otro idioma. Para saber el idioma elegido por el jugador basta con comprobar el final de la URL.

Para respetar la opción de sonido se guarda en una variable el contenido de una de las variables guardadas en la memoria local. Dependiendo del valor de dicha variable, se carga o no el sonido y se limpia la memoria para evitar errores.

# 2.3 – UnJugador.html

# 2.4 – DosJugadores.html

3 – Diseño

# 3.1 – Apartado Visual

Se ha seguido una estética similar a la que se puede encontrar en juegos como Diablo (Blizzard).

Los tres fondos de pantalla han sido descargados de distintas webs. (Referencia).

Para generar las fuentes de los títulos y la fuente de los botones se ha utilizado una web generadora de fuentes (referencia). Posteriormente, estas fuentes han sido modificadas con Photoshop.

La fuente utilizada en descripciones o similares, ha sido la fuente Carousel (Referencia).

Para los botones se ha partido de una base (Referencia), modificándose en Photoshop y añadiéndose la fuente necesaria.

Para las imágenes de las instrucciones se ha seguido el mismo procedimiento que con los botones.

Los personajes, enemigos, ítems del juego e imágenes de créditos se han conseguido a partir de diversas páginas (referencia). Se ha intentado seguir un estilo uniforme en la elección de estos elementos.

Además, hemos incluido una imagen de favicon (referencia) y hemos cambiado el estilo del ratón (referencia).

# 3.2 - Sonido