Frogger app (versión perritos: Dogger)

V1.0.0: MVP

1. Canvas (tamaño fijo 600x700)
   1. Zonas de condiciones: abajo del todo y arriba del todo
   2. Zona de seguridad: mismo tamaño que la anterior antes de los terrenos peligrosos
   3. Terrenos peligrosos: 2 carreteras con 3 filas de coches pasando
   4. Zona de ganar el juego: rellenas los 5 huecos de las ranas
      1. En cada hueco relleno aparece una ranita e impide que lo dejes ahí
2. Condiciones:
   1. Popino sale del medio de la zona de seguridad inicial
   2. Carretera con 4 filas de coches y 1 de camiones
      1. Primera y última filas hacia un lado y la del medio hacia el contrario
      2. La fila del medio más rápido
      3. La de camiones más despacio pero con menos hueco
   3. Segunda carretera: misma que la primera
   4. Final con:
      1. Rellenos en los que NO te puedes poner:
      2. Espacios para dejar los cachorros (5)
      3. En cada espacio aparece aparcado uno cuando llegas la 1ª vez
         1. No puedes volver a llegar al mismo sitio
3. Organización:
   1. Carpetas y ficheros:
      1. Html,
      2. CSS/styles,
      3. Imágenes/,
      4. JS/
         1. froggyodoggy,
         2. obstacles (coches o camiones)
         3. Gameboard (canvas),
         4. game,
         5. index-dom,
4. Work planification:
   1. Canvas y elementos fijos: serían los elementos fijos que no se mueven por la pantalla
      1. Barra de vida/tiempo:
         1. Canvas con las 6 zonas diferenciadas
         2. Barra de tiempo (fácil): rectángulo que crece a medida que pasan los segundos o frames. Cuando se completa/ rellena -> acaba el juego
         3. Vidas en forma de minicachorros (popinillos)
      2. Temas de imágenes: buscar césped, líneas discontínuas en asfalto, y roca al final (o lo que quieras)
   2. Animaciones: elementos que se mueven por la pantalla
      1. Froggy-doggy: elementos clase …
      2. Obstacles: elementos clase coche y clase camión
5. Lógica:
   1. Start game: inicia el juego
      1. 7 vidas
      2. Tiempo con barrita al principio
   2. Coches:
      1. Velocidad
      2. Distancia
      3. Tamaño
   3. Semi-final:
      1. Lo relleno no pasa la rana
      2. En lo no relleno: aparece una rana nueva
      3. Vuelves al inicio
   4. Game Over:
      1. Cuando te pilla un coche
      2. Time-out
      3. Pierdes todas las vidas
   5. Ganas:
      1. 5 ranas en sus huecos
      2. Pasas de pantalla/ Nivel 2
6. Forma de currar:

Primero tener la movilidad y el canvas

* 1. Para el lunes:
     1. Versión con rectángulos y plana (utilizando window.size etc.) (Guille)
     2. Movilidad (Mario)
  2. Lunes:
     1. Poner en común el canvas (Mario)
     2. Buscar todos los elementos de canvas y sprites (Guille)
     3. Vincularlo todo (Guille y Mario)
  3. Martes:
     1. Nivel 2 (entiendo que es fácil) (Guille)
        1. Research
        2. Establecer “power-ups” a los elementos (Mario)
           1. Cambiaría algún color o tono de elementos
           2. Añadiría velocidad (10%)
     2. Investigar cómo montar el agua y los troncos (Mario)
  4. Miércoles:
     1. Html, CSS -> Guille (algo guapo y retro)
     2. Implantar el 2º nivel con troncos y agua
  5. Jueves
     1. Descanso y preparación de la presentación
     2. Ayudar a Aschraf y Yerai

Gráficos 2D, sprites, tiles/tilesets/tilemaps, backgrounds, user interfaces...

>>>>>>>>>> HERRAMIENTAS

Para manejar sprites:

https://www.piskelapp.com/

Para manejar tiles, tilesets, tilemaps:

https://www.mapeditor.org/

>>>>>>>>>> GAME ASSETS

https://kenney.nl/assets

https://craftpix.net/freebies/

https://mobilegamegraphics.com/product-category/all\_products/freestuff/

https://www.creativegameassets.com/free-assets

https://www.gameart2d.com/freebies.html

https://gameartpartners.com/downloads/totally-free-goodies/

https://graphicriver.net/game-assets [TOTALMENTE DE PAGO]

https://itch.io/game-assets/free

https://www.gamedevmarket.net/category/2d/?type=free

https://www.scirra.com/store

https://www.spriters-resource.com/

http://opengameart.org/

>>>>>>>>>> SONIDOS Y MÚSICA

http://www.noiseforfun.com/

https://www.playonloop.com/

https://www.soundjay.com/

https://freesound.org/

http://www.soundgator.com/

https://www.pacdv.com/sounds/index.html

https://www.freesfx.co.uk/

http://dig.ccmixter.org/

https://www.bensound.com/

https://musopen.org/

>>>>>>>>>> IMÁGENES VECTORIALES

https://www.freepik.com/

vecteezy.com/

https://www.flaticon.es/