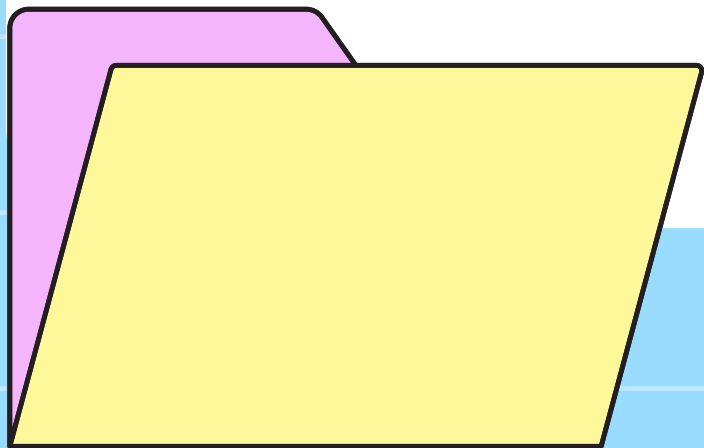
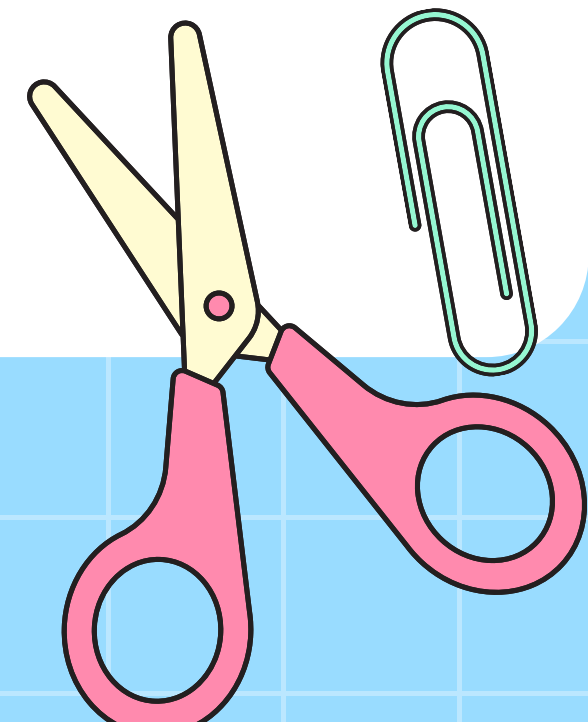


72.97 Introducción a la programación de videojuegos



Agustin Spitzner - Legajo 60142
Matias Lombardi - Legajo 60527
Igal Leonel Revich - Legajo 60390
Segundo cuatrimestre 2023



Contenido

01

Descripción

Objetivo del juego, enemigos y obstáculos

02

Iteraciones

Versión del juego realizadas en cada entrega

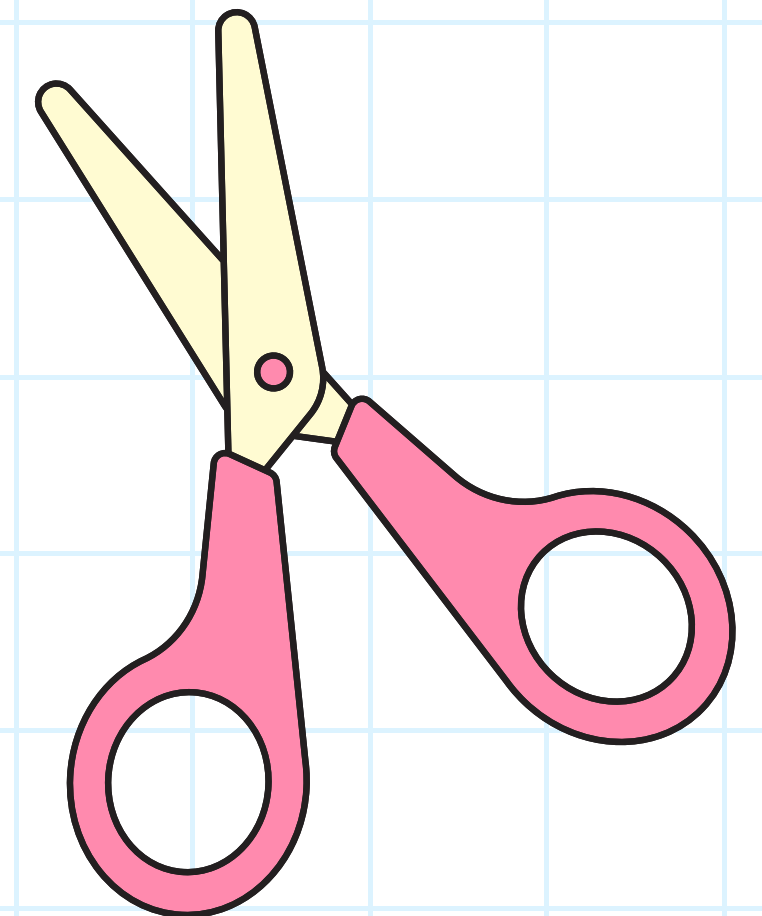
03

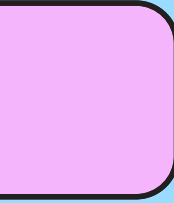
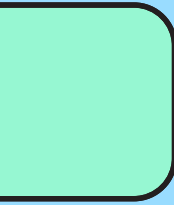
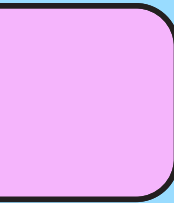
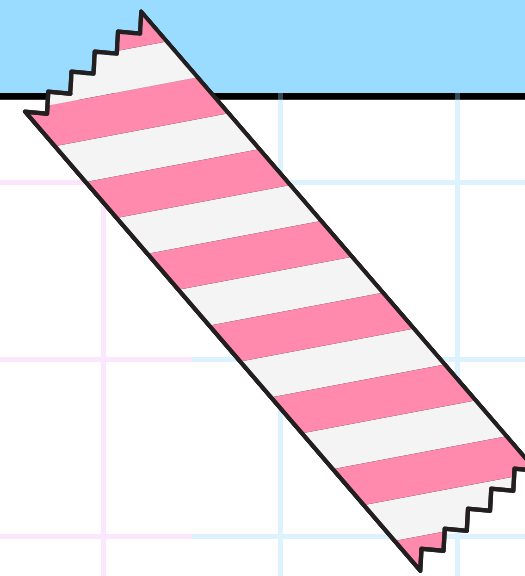
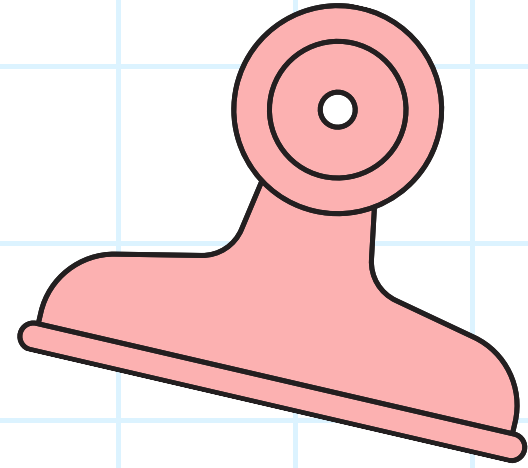
Trabajo futuro

Posibles funcionalidades a agregar

04

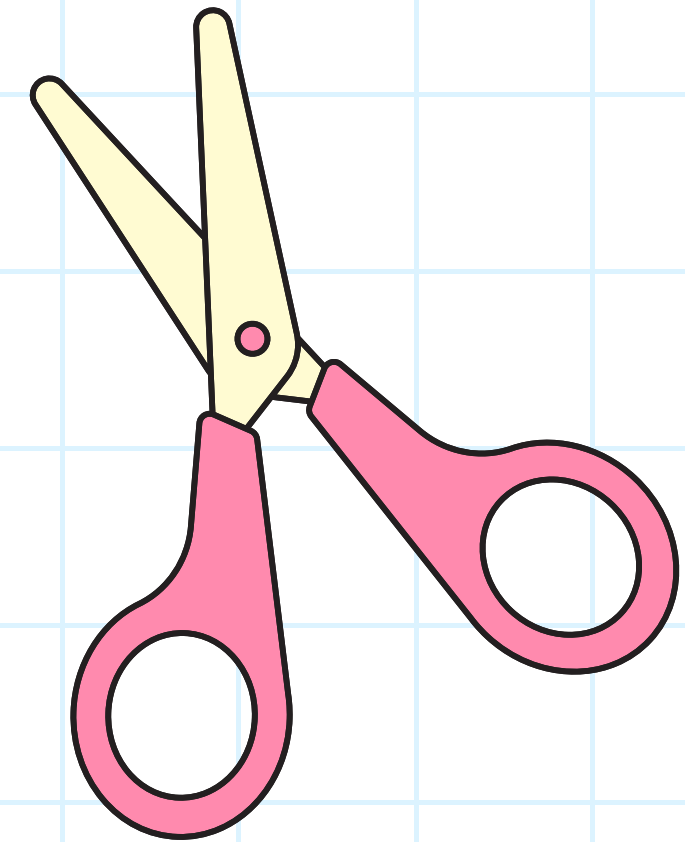
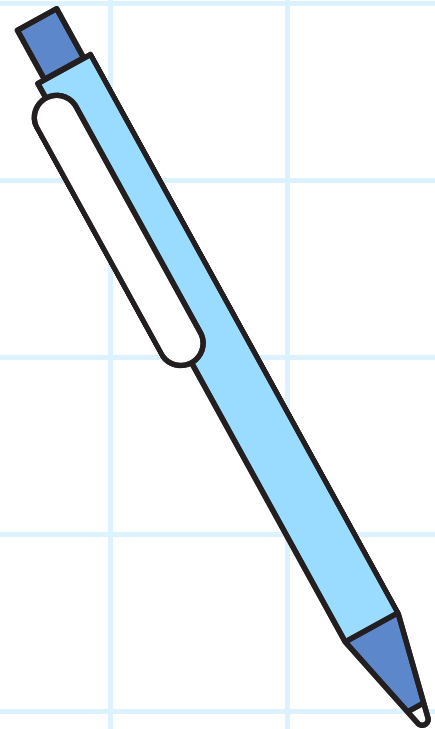
Demo



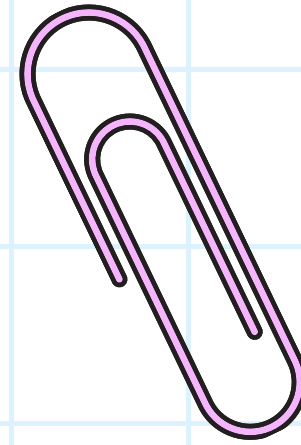


01

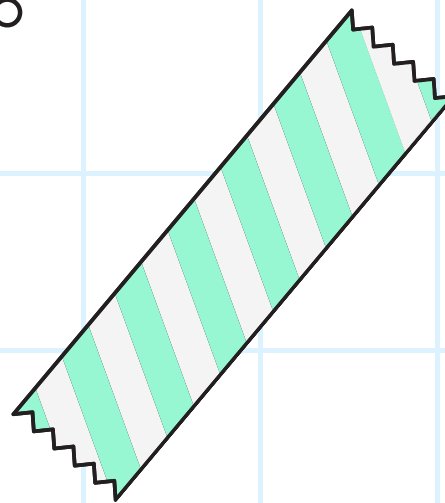
Descripción

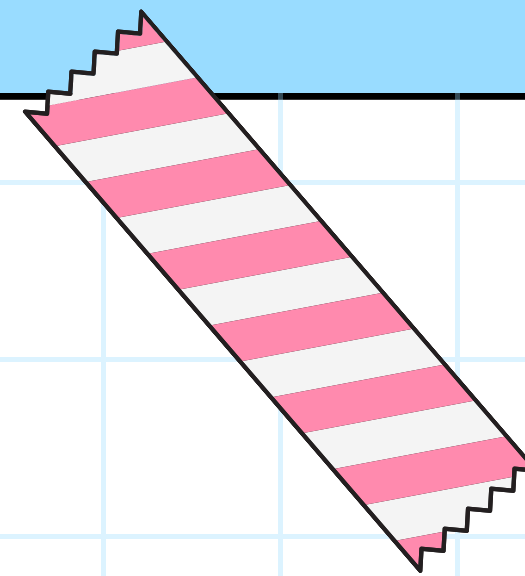
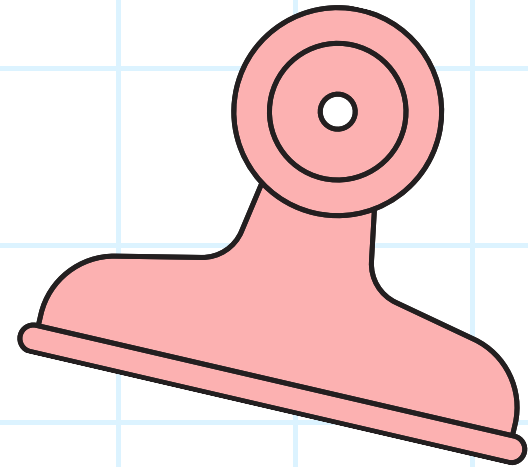


01 – Descripción



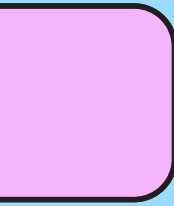
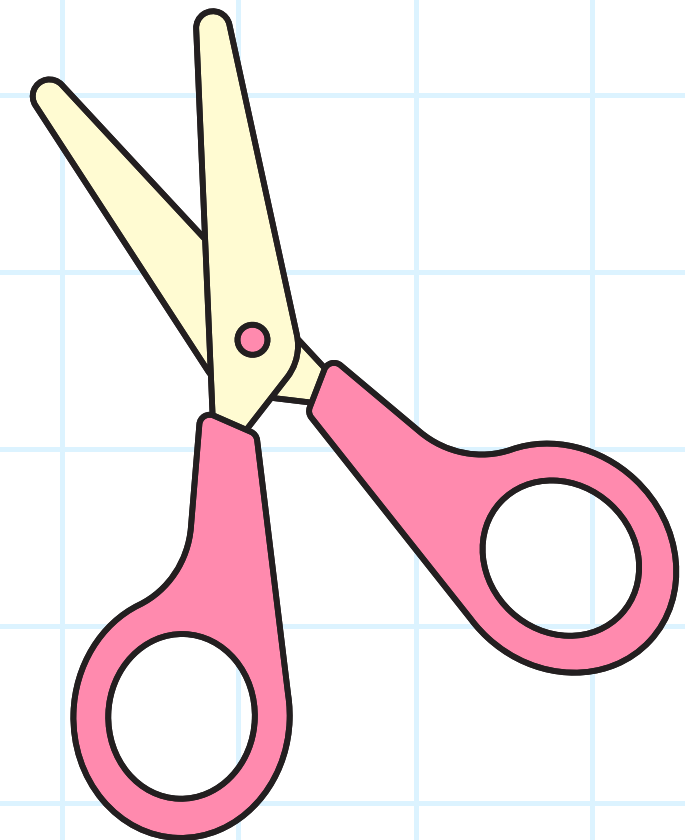
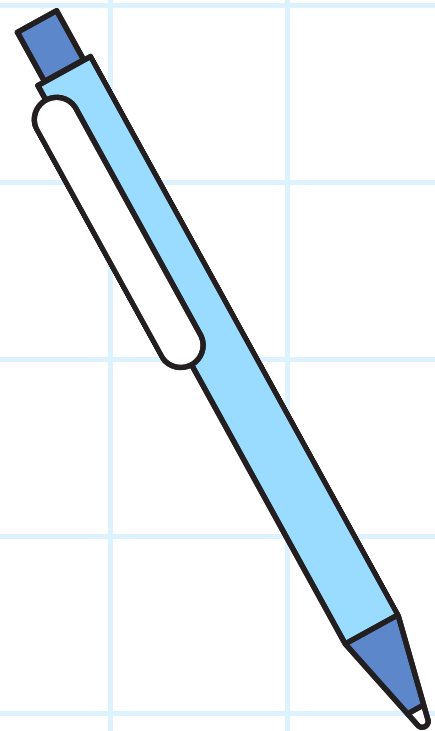
- **Personaje principal:** Estudiante
- **Niveles:** 2 + Introducción
- **Objetivo:** Llegar al aula con vida antes de que se termine el tiempo
- **Enemigos:**
 - **Enemy Student:** Alumno que se mueve de izquierda a derecha, y si detecta al estudiante, lo empieza a seguir en su eje de movimiento (daño: 20%)
 - **Professor:** Profesor que se mueve en círculos, y cuando detecta al estudiante lo arranca a perseguir (daño: 30%)
 - **Final boss professor:** Similar al profesor pero con más velocidad y daño. Se encuentra en la puerta del aula del último nivel (daño: 40%)
- **Obstáculos (daño: 10%):**
 - **Mochilas**
 - **Estantes de libros**





02

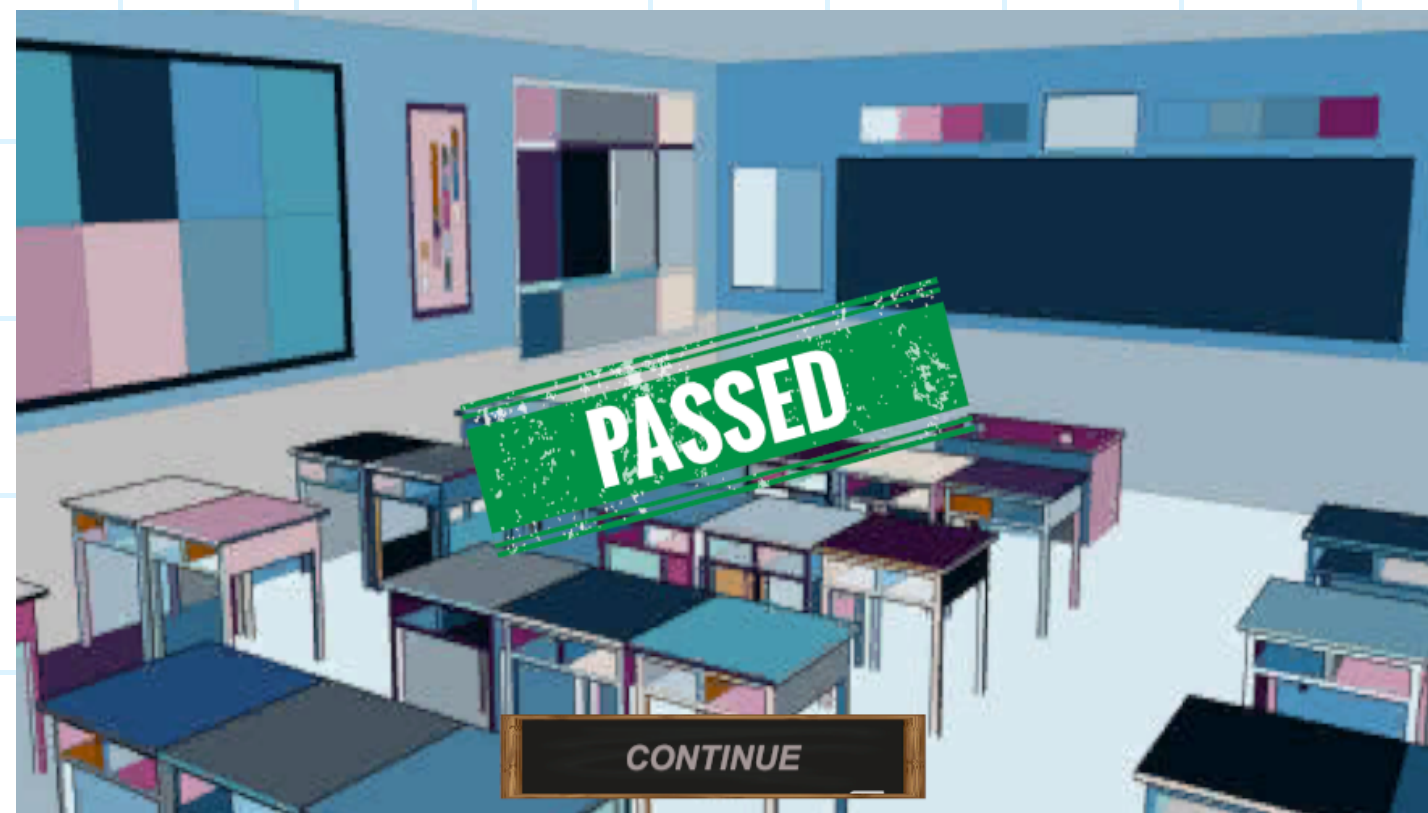
Iteraciones



02 - Iteraciones (Primera entrega)

Primera entrega (06/10)

- Menu
- Nivel 1 con enemigos y obstáculos estáticos
- Pantallas de victoria y derrota



02 - Iteraciones (Segunda entrega)

Segunda entrega (24/11)

- Spawn random de enemigos y obstáculos
- Ranking
- Introducción
- Nivel 2 con pasillo más largo y charcos de agua (reducción de velocidad)
- Sonido que indica cercanía con el aula (Raycast)



Level	Result	Time remaining
2	Won	00:18
2	Lost	00:00
2	Lost	00:20

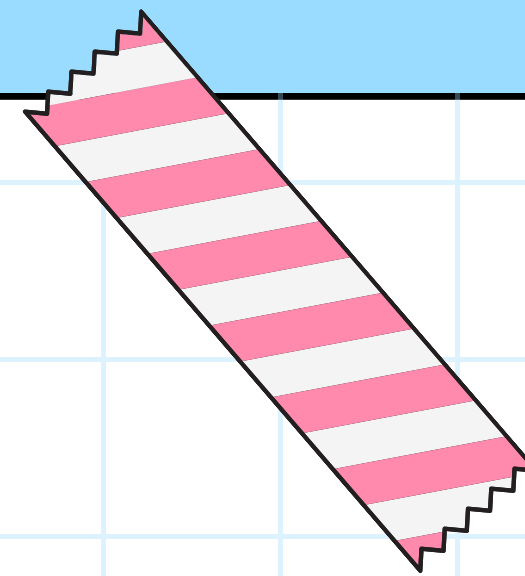
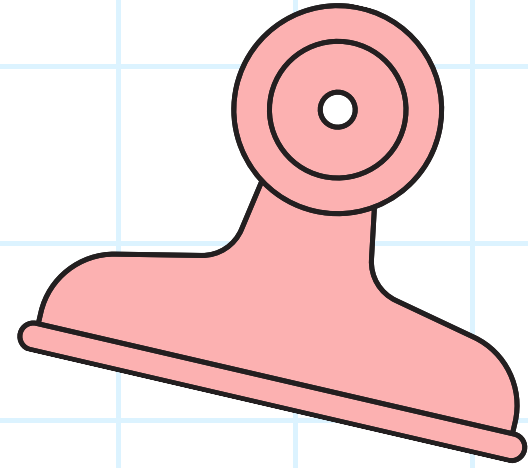


02 – Iteraciones (Entrega Final)

Entrega final (15/12)

- Tutorial en la introducción
- Nivel 2 con más obstáculos
- Final boss

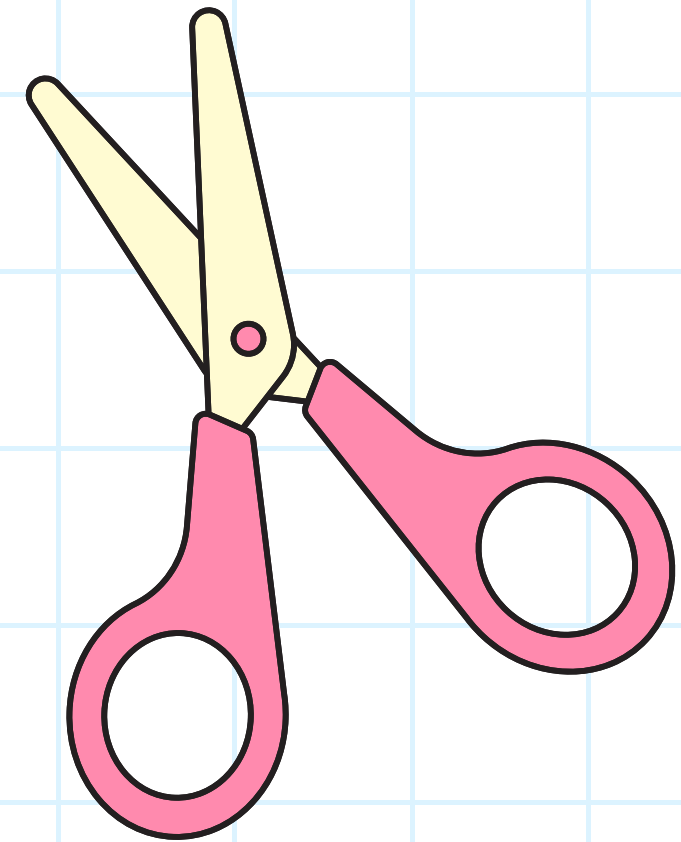
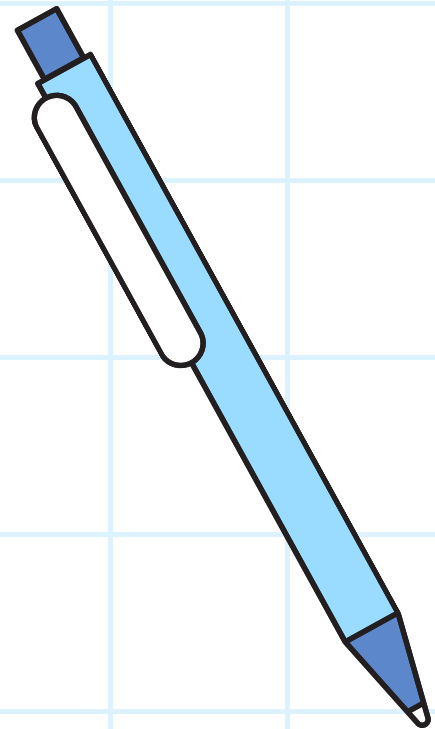




03

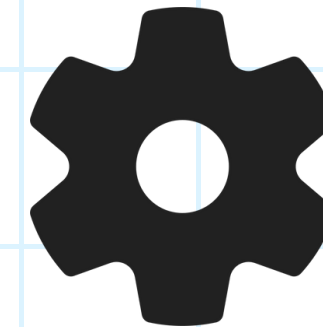
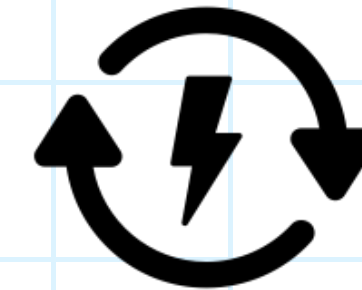
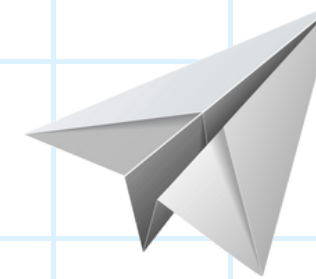


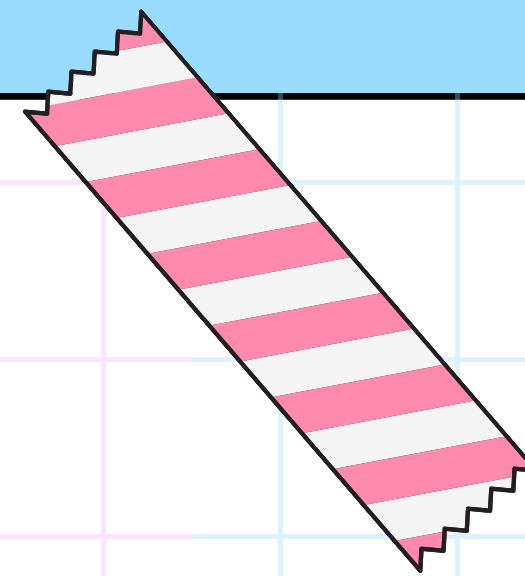
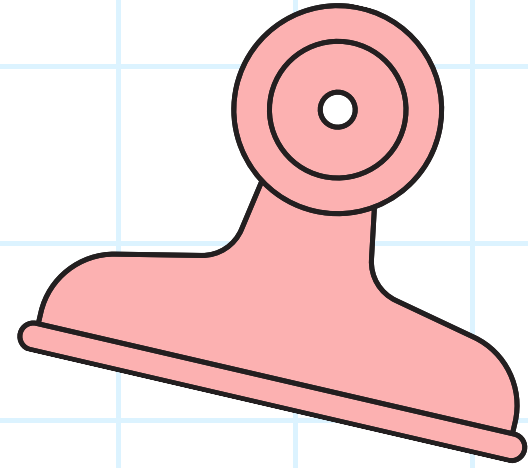
Trabajo futuro



03 - Trabajo futuro

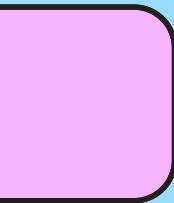
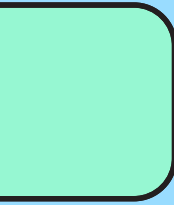
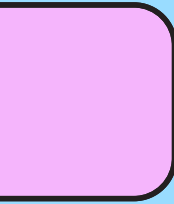
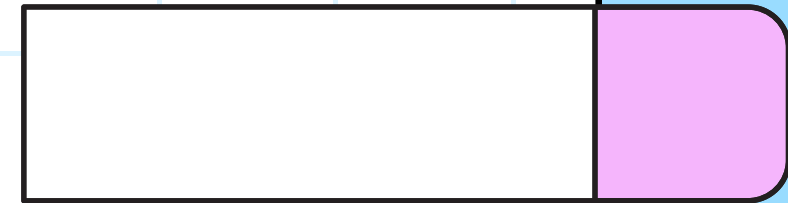
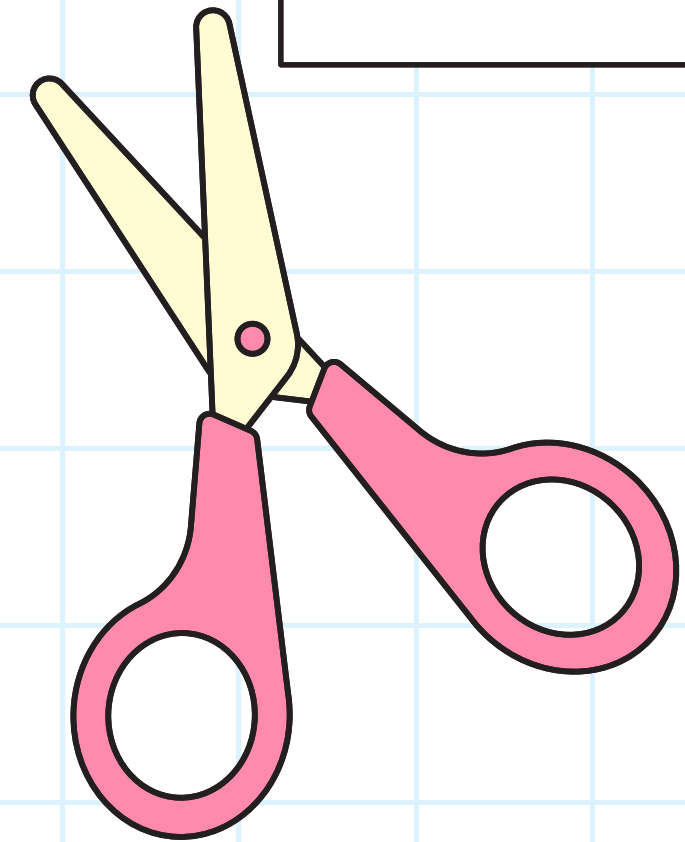
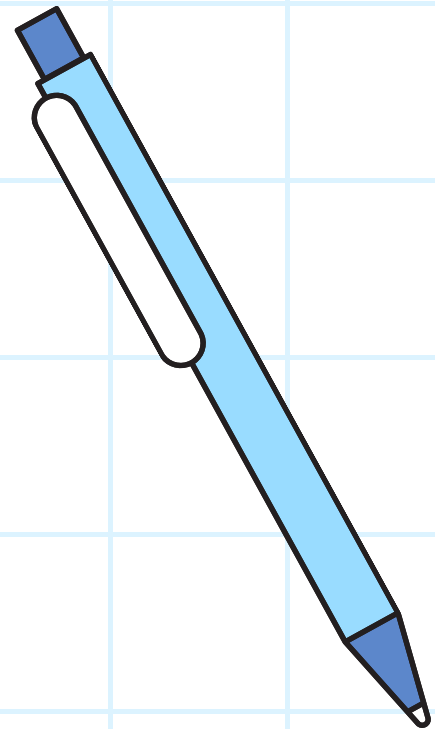
- Agregar sistema de luces
- Posibilidad de que el estudiante pueda arrojar cosas a los enemigos (ej:aviones de papel)
- Agregar objetos que recarguen la vida del estudiante u otorguen más tiempo al mismo
- Agregar posibilidad de configurar parámetros (dificultad, volumen de la música, etc)





04

Demo



Muchas gracias!

