

ProyectoPro

Introduction

Pagina de documentación del Proyecto de programación.

Indice 1: Indice de las clases del proyecto

Clases:

1-**Program**: Esta sera la clase principal del proyecto donde estará todo el juego.

2-**Tablero**: Esta clase sera el mapa del juego donde crearemos el tablero donde se moverá nuestro jugador.

3-**Celda**: Esta clase tendrá todas las propiedades de las celdas del tablero.

4-**TipoCelda**: Esta clase estática nos servirá para ponerle nombres a los números que serán las celdas.

5-**Jugador**: En esta clase como su nombre indica irán las propiedades del jugador, movimientos y acciones.

6-**Inventario**: Esta clase recogerá todos los items del mapa y estará ligada al jugador.

7-**Items**: Esta sera una clase abstracta de donde van a derivar otras clases se podría decir que esta es la clase padre.

8-**Llaves,monedas,Marca,PocionG,PocionV,Brújula**: Estas clases serian los items del juego que derivan de la clase padre "Items".

9-**IEnemigos**: Esta es una clase interfaz donde están las propiedades que los enemigos deben de tener como mínimo.

10-**Zombie,RocaRodante**: Estas clases serán los enemigos con las propiedades de la clase IEnemigos.

11-**SpawnEnemy**s: Esta sera la clase que pondrá a los enemigos en un arraylist y los spawneara en el mapa.

Descripcion 2: Descripcion general del proyecto

El proyecto se basaba en un juego tipo roguelike que no es ni mas ni menos un juego con mecánicas básicas y rápido con laberintos aleatorios y muertes rápidas con rápidos reinicios.

Mi juego se basa en el que el jugador debe recoger 3 llaves y encontrar la salida para poder escapar de lo que yo llamo la cueva del alquimista ya que una de las mecánicas es recoger pociones que te ayuden con la búsqueda o para huir de los enemigos que hay en el mapa, también hay monedas por el mapa que te permiten subir tu puntuación y así intentar llegar a a más.