

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: Víctor José Rubia López

Nombre de Alumno/a: Claudia Salado Méndez

Nombre de la Aplicación: CrazyKarting

DESCRIPCIÓN



Vamos a hacer un juego basado en el clásico Mario Kart.

1. Funcionalidad mínima que se va a incluir

1. El coche se controlará mediante WASD. Desplazar el ratón moverá la cámara.
2. La cámara seguirá al coche en todo momento
3. El objetivo del juego es ganar la carrera, que será, en principio, dos vueltas.
4. Incluiremos objetos de ayuda en el recorrido que harán más dinámica la carrera.
5. Las pistas de carreras son guiadas y están basadas en tener obstáculos de tipo muro para dificultar la carrera.
6. Las pistas tienen objetos, en principio de tipo velocidad y de tipo obstáculo.
7. Intentaremos que los coches sean modelos jerárquicos y que sus ruedas estén animadas según estén parados o en desplazamiento.

8. El sistema tiene un ranking según la posición que se ocupa en la carrera y se indica el número de vuelta en la que se encuentra.
2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo.
 1. Incluir varios tipos de coche con distintos factores de aceleración y velocidad.
 2. Incluir varios personajes
 3. Incluir varios mapas

INTERACCIÓN

La interacción con el coche será mediante WASD. El ratón moverá la cámara alrededor del coche. El click izquierdo de ratón lanza los objetos, que se pueden recoger en la pista, hacia delante y el click derecho los lanza hacia detrás.