

Space Doom

JUEGO EN C++ PARA SEV

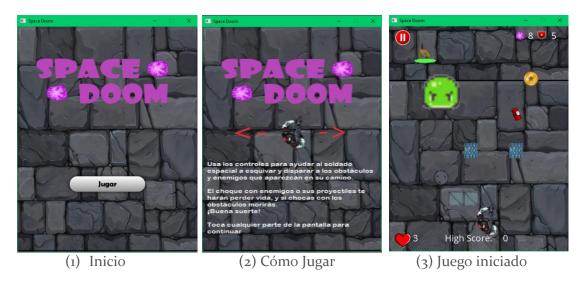
Iván Rodríguez Ovín | UO265368 | 25-11-2020

¿Qué es Space Doom?

Space Doom es un juego arcade del tipo runner en disposición vertical en el que tendremos que evitar obstáculos, eliminar enemigos y recoger items (solo pudiendonos mover en el eje X) hasta superar todos sus niveles.

INTERFAZ

Al iniciar el juego nos encontramos con la siguiente ventana (1), la cual con pulsar en "Jugar" nos llevará a la siguiente pantalla (2), la cual nos indica un pequeño resumen sobre qué hacer en el juego. Una vez pulsemos de nuevo en la pantalla, comenzará el nivel (3).



A continuación, podemos observar la imagen (3) editada de tal manera que aparecen elementos marcados en pantalla (4). Procederé a explicar en qué consiste cada uno de ellos:



- A -> Botón de pausa: al pulsar sobre él se detiene el juego.
- B -> Icono de munición: número de balas que le quedan a nuestro personaje durante el nivel actual.
- C -> Icono de puntos: número de puntos acumulados durante la partida.
- D-> Icono de vidas: número de impactos que podemos recibir sin morir. Cambia de forma si la invencibilidad está activa.
- E -> High Score: máxima puntuación conseguida durante la sesión de juego.

<- (4)

Cada vez que perdamos en un nivel veremos la ventana (5) y con tocar en la pantalla reapareceremos al comienzo del mismo nivel. Algo similar ocurre al completar un nivel, pues veremos (6) y con pulsar en la pantalla comenzaremos el siguiente nivel. De forma equivalente sucede al completar el juego, de tal forma que observaremos (7) y con tocar en la pantalla comenzaremos el juego de nuevo.



(5) Nivel perdido

(6) Nivel completado

(7) Juego completado

CÓMO JUGAR

Space Doom puede ser jugado de 3 formas distintas:

- A través del teclado
 - Tecla A -> Mover el personaje a la izquierda (movimiento en el eje X).
 - o Tecla D -> Mover el personaje a la derecha (movimiento en el eje X).
 - o Tecla Q -> Activar/Desactivar pausa.
 - o Barra Espaciadora -> Disparar en el eje Y hacia arriba.
 - o Tecla ESC -> Salir de la sesión de juego.
- A través del gamepad de XBOX
 - o Joystic izquierdo -> controlar el movimiento del personaje en el eje X.
 - o Button A -> Disparar en el eje Y hacia arriba.
 - Button START -> Activar/Desactivar pausa.

Mediante ratón haciendo clicks en la pantalla (8):

- o 1 -> Mover el personaje a la izquierda (movimiento en el eje X).
- o 2 -> Mover el personaje a la derecha (movimiento en el eje X).
- o 3 -> Disparar en el eje Y hacia arriba.
- o Botón de pausa -> Activar/Desactivar pausa.
- o Tecla ESC -> Salir de la sesión de juego.



ELEMENTOS DEL JUEGO

Podemos clasificarlos en: Jugador, Enemigo, Item, Proyectil y Tile.

Elementos del Juego	Descripción	Imagen
Player	Es el jugador y lo	
	controlaremos nosotros.	4
	Se podrá mover en el eje X	
	y disparar en el eje Y hacia	100 (8)
	arriba. Si su contador de	5
	vida baja a o se reinicia el	
	nivel.	
	Tipo: Jugador	
Player (invencibilidad)	Igual que Player, pero es	
	invencible durante X	and a
	segundos al recoger el	<u> </u>
	ítem de Invencibilidad. La	10 B
	colisión con CommonTile	
	y Turret sigue siendo igual	
	(choque = derrota)	
	Tipo: Jugador	
CloseEnemy	Enemigo que Player puede	
	eliminar disparándole. Si	4
	colisiona con Player, el	
	jugador pierde una vida.	
	Tipo: Enemigo	
ShooterEnemy	Enemigo que dispara.	
-	Player puede eliminarle	
	disparándole. Si colisiona	
	con Player, el jugador	100 001
	pierde una vida.	100
	Tipo: Enemigo)
Coin	Al recoger aumenta la	
	puntuación en 5 unidades.	
	Tipo: Item	
ExtraAmmo	Al recoger aumenta la	TANCAN BALLANCE
	munición en 5 unidades.	erepenso.
	Tipo: Item	***
ExtraLife	Al recoger aumenta la vida	
	en 1 unidad.	
	Tipo: Item	_
Invencible	Al recoger hace a Player	_
	invencible durante unos	
	segundos. Cualquier	
	enemigo o	
	DestroyableTile con la que	
	colisione será eliminada.	
	Tipo: Item	

Nuclear	Al recoger elimina	
Nuclear	cualquier elemento	48
	destruible en el nivel.	
	Tipo: Item	
Projectile	Disparado por Player, su	
riojectne	impacto con cualquier	
	enemigo y DestroyableTile	
	los elimina.	1
	Tipo: Proyectil	-
ProjectileEnemy	Disparado por	
FrojectneEnemy	ShooterEnemy. Su	
	impacto con Player le hace	
	perder una vida al	
	jugador.	
	Tipo: Proyectil	
ProjectileTurret	Disparado por Turret. Su	
1 Tojectile i uffet	impacto con Player le hace	
	perder una vida al	
	*	
	jugador.	
CommonTile	Tipo: Proyectil	
Common me	Elemento con el que si	
	Player colisiona comienza el nivel de nuevo.	
	Tipo: Tile	
DestroyableTile	Elemento con el que si	
Destroyable file	Player colisiona comienza	GUESTINE
	el nivel de nuevo. Puede	1079/5/1
	ser eliminada si el Player	3302C
	le dispara.	1800
	Tipo: Tile	distribution of the same of th
Turret	Elemento con el que si	
Turret	Player colisiona comienza	
	el nivel de nuevo. Puede	
	disparar.	
	Tipo: Tile	
Meta	Si Player colisiona con ella	
171000	se completa el nivel y se	90000
	avanza al siguiente (o se	2000
	finaliza el juego). Los	30000
	puntos se acumulan entre	00000
	niveles. Cada vez que se	
	avanza de nivel, se suman	
	las vidas y munición	
	restantes de ese nivel al	
	casillero de puntos. (1 de	
	vida y 4 de munición al	
	acabar un nivel -> 5	
	puntos extra).	
	Tipo: Tile	
	Tipo. Tile	

^{*}Imágenes escaladas.