

Propuesta proyecto final FPII:

SOPA DE LETRAS (WORD SEARCH)

Funcionamiento del juego:

El juego de la sopa de letras consiste en encontrar una o varias palabras que se han formado en una serie de filas y columnas repletas de letras. Las palabras se pueden encontrar de forma vertical, horizontal o diagonal, dando igual la dirección de escritura (tanto “perro” como “orrep” son válidas). Esta versión del juego será en Inglés, para dar un enfoque educativo.



Todos los niveles son accesibles desde el inicio, ya que el objetivo no es solo pasárselos sino también sacar la mayor puntuación en ellos. Se contarán puntos en función de cuanto tiempo se tarde, siendo menos mejor, además de poder indicar que tipo de palabra es (“noun”, “verb”, etc.). También hay un modo “Contrarreloj” en el cual hay que acabar el nivel en un tiempo limitado. Una vez acabado un nivel se vuelve a la selección de niveles, habiéndose guardado las puntuaciones más altas para cada nivel en una pantalla aparte.

Mecánicas a implementar:

De base, las mecánicas necesarias van a ser:

1. Lectura de niveles
2. Seleccionar un nivel
3. Dibujo del nivel
4. Interacción con el nivel
5. Poder acabar el nivel

Otras mecánicas a implementar serán:

1. Puntuación basada en el tiempo
2. Bonus por saber el tipo de palabra
3. Una UI sencilla (menú, contador de tiempo, “scoreboard”, etc.)
4. Almacenamiento de puntuación

MEMORIA:

Se inicia el juego y aparece el menú. Mediante escribiendo 1 o 2 se elegirá el modo de juego, entre crucigrama y sopa de letras, y al pulsar enter se procederá a la selección del nivel. Si se escribe un nivel inválido, se predeterminará al 00.

Tras ello, el jugador se deberá guiar tanto por las descripciones de las palabras como de lo que muestra la pantalla para completar el nivel.