

Proyecto Final

Diseño

Miguel Ángel Alvarez Guzmán

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Introducción.	2
2. Clases.	2
2.1. Clases de interfaz.	2
2.2. Clases de cámara.	2
2.3. Clases de personajes.	2
2.4. Clases extra.	2
3. Cronograma.	3

1. Introducción.

El propósito de este documento es dar a conocer la forma de implementación de las clases que se van a dar en el juego para presentarlo en informática ii en el entorno C++ junto con su cronograma respectivo.

2. Clases.

2.1. Clases de interfaz.

Se incluirán todas las clases correspondientes con el motor gráfico de QT-creator para poder trabajar la interfaz de la forma mas acorde a lo planteado por los docentes.

2.2. Clases de cámara.

Se tomara la cámara como una clase en especifico para poder manipularla al antojo y así lograr un comportamiento óptimo entre la iluminación y el movimiento de los personajes.

2.3. Clases de personajes.

Sera la clase mas principal por decirlo de algún modo en la cual se dará los factores de movimiento a los personajes y sus físicas.

2.4. Clases extra.

Se implementaran mas clases dentro del desarrollo pero estas no se tomaran en cuenta ya que no son tan representativas.

3. Cronograma.

Trabajo\Dia	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
Interfaz	X	X	X	X	X
Informe		X		X	
Personajes		X	X	X	
Sprites		X	X		
Ideacion	X				
Pruebas			X		X
Fisicas		X	X		
Extras			X	X	