

Jannet Casas A00640385
Jesus Gonzalez A00987096

Chroma to the past

El juego elaborado para esta materia es de tipo Puzzle, Aventure y se juega por el método Clic and Point.

Dentro del juego se encuentran las siguientes funcionalidades:

-Inventario: El inventario mantiene los items del héroe. El programa debe de llevar el control de 2 tipos de items: Enumerables y no enumerables. Según el tipo del item, este se desplegará de forma distinta (mostrando la cantidad disponible en el caso de los items enumerables). También, cuando se añade un item al inventario, el inventario debe de checar, en el caso de que el item sea enumerable, que si este ya existe, solo debe de incrementar su cantidad y no agregar otra imagen.

-Audio: Se seleccionó un audio adecuado para el juego, por lo que se puso uno para "tittle" screen y otro para el nivel del juego. Además se agregaron ciertos efectos de sonido al momento de agarrar objetos como la llave.

-Conexión con Facebook: El juego permite al usuario iniciar sesión desde Facebook (si así lo desea) y publica en Facebook cuando esto se hace.

-Percepción en 3d: para esto se creo una clase camera la cual hace los cálculos necesarios para que al momento que un objeto este alejado de la cámara se vea mas chico y a su vez aumente la velocidad. Es decir, los objetos que estás mas lejos, se mueven más rápido que los de adelante.

-Extensión de Framework: se añadieron atributos de tamaño y posición para el espacio 3d dimensional. Y mediante una cámara virtual interpretábamos el espacio 3d en uno de 2 dimensiones.

-Se abstraeron las dimensiones del dispositivo de tal forma que si estas cambiaran se mantendrían las coordenadas de manera proporcional. En nuestro caso era particularmente difícil porque teníamos que considerar el eje z que no existe de manera física en la pantalla de los dispositivos. Sin embargo, esto nos da la ventaja de que si se fuera a utilizar en otro dispositivo iOS las proporciones se mantendrían.

-Se automatizó la carga de sprites apoyándonos en una convención para las animaciones al cambiar los elementos de la máquina de estado. Por ejemplo: cambiar el estado del "camaleón" de "Looking" a "Walking".

Planes a futuro

Uso del acelerómetro: Se usará el acelerómetro para que por medio de este la cámara se mueva y se pueda mostrar el movimiento de los planos provocando un efecto de 3ddimensionalidad.

Extensión del juego: Se planea que el juego tenga mas dimensiones

Para la elaboración del juego primeramente se creo un Framework el cual contiene las siguientes clases:

