**Universidad de Antioquia**

**Andres Guiza**

**Jharold Moreno Saldarriaga**

**Informática II – Proyecto Final**

**Título del juego:** GuerraZombi

Guerra Zombi trata de un juego de plataformas… esta introducción continuará a lo largo de este semestre.

**Historia**

El oficial Xavier estaba desempeñando su trabajando como oficial de policía recibieron un reporte de tráfico de drogas pero lo que descubrió era que una de las drogas no era lo que él pensaba era una sepa de un virus zombi un prototipo al descubrir esto él se dispone a salir del lugar pero con tan mala suerte que uno de los delincuentes le dispara con una escopeta por suerte traía un chaleco antibalas

El cae pero su compañero le dispara al atacante y queda inconsciente después él se despierta en el hospital pero se da cuenta que nadie lo asiste cuando oprime el botón rojo el sale de la habitación se da cuenta que la ciudad está en ruinas y hay un ataque zombi el decide prepararse con las cosas que encuentre y buscar un refugio seguro.

**Flujo del juego**

**Menú principal**

Este juego cuenta dentro menú principal con las siguientes opciones:

**1. Partida nueva**

Esta opción inicia el juego.

**2. Mis logros**

En esta opción permite visualizar el progreso del jugador como distancia recorrida, puntaje y monedas.

**3. Configuración**

Permite configurar sonido.

**4. Salir**

Esta opción permite salir del juego.

**Menú en partida**

1. **Pausar**

Sirve pausar la partida.

1. **Reiniciar**

Reinicia la partida.

1. **Salir**

Sale de la partida y lo lleva al menú principal.

Clases

Vista General

Enemigo



Personaje principal



Se encuentra en coma



Ciudad

Luego el personaje aparecerá en el mapa principal siendo seguido por un zombi

Nombre jugador, Puntaje Obtenido



El personaje huirá del zombie a través de obstáculos como cajas, paredes, mesas, entre otros objetos que serán aleatorios, entre más tiempo pase se generaran objetos cada vez más rápido, la velocidad del personaje también aumentará proporcionalmente al tiempo. Se registrará el puntaje de cada intento de fuga, y este queda guardado si es superior al anterior

Si este es capturado por los zombis puede volver a iniciar la partida con el marcador en cero

**Clases a implementar**

**Personaje**

**Atributos**

1. Posición en X y Y
2. Puntaje (score)

**Métodos**

1. Correr
2. Saltar
3. Doble salto
4. deslizarse

**Zombi**

**Atributos**

1. Posición en X y Y

**Métodos**

1. correr
2. saltar
3. destruir objetos

**Obstáculos u objetos**

**Atributos**

1. dimensiones (altura, largo, ancho)
2. Posición en X y Y
3. Color

**Métodos**

1. Desplazamiento por el mapa
2. Destruir o desaparecer

**Tablero**

**Atributos**

1. Personaje\*
2. Zombi\*
3. Vector de obstáculos\*
4. Tiempo\*

**Métodos**

1. Generar mapa aleatorio
2. Pausar
3. Reanudar
4. Salir