

# **Proyecto Final Informatica II**

Sidescroller

**Juan Luis Becquet Martinez**

Ingeniería Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Marzo de 2021

# Índice

<b>1. Introducción.</b>	<b>2</b>
<b>2. Mecanicas</b>	<b>2</b>
2.1. Sidescroll . . . . .	2
2.2. Plataformas . . . . .	2
2.3. Partes del codigo del juego . . . . .	2
<b>3. Diseño de personajes</b>	<b>2</b>
3.1. Conceptos iniciales . . . . .	2

## 1. Introducción.

Este proyecto se comienza a desarrollar para aplicar cada una de las habilidades que se obtendrán durante el curso de Informática II, todo siendo aplicado en el lenguaje C++ con ayuda del Framework QT Creator, en este documento poco a poco se irán explicando cada uno de los elementos del juego, tales como mecánicas, ideas generales y partes del código con el que se construirá el mismo, espero que sea de su agrado puesto que es una oportunidad para demostrar el gusto personal que siento por los videojuegos.

## 2. Mecánicas

### 2.1. Sidescroll

El juego se ha ideado principalmente con un sidescroller con plataformas, un modelo de juego similar podría ser Megaman, Mario o Rayman, juegos que van de izquierda a derecha en 2 dimensiones.

### 2.2. Plataformas

Como lo anteriormente mencionado para agregar dificultad al juego se podrían agregar diversos obstáculos como precipicios, espinas y demás, objetos móviles y enemigos esto con el fin de probar la destreza del jugador.

**Albert Einstein** [?]. También es posible citar libros [?] o documentos en línea [?].

Revisar en la última sección el formato de las referencias en IEEE.

### 2.3. Partes del código del juego

Sección en construcción ??, que nos permite incluir en el informe partes de programa que requieran una explicación adicional.

En la sección 3, se presentará como añadir ilustraciones al texto.

## 3. Diseño de personajes

En esta sección se mostrará el progreso que se lleva con el diseño de personajes, niveles y demás.

### 3.1. Conceptos iniciales



