Clases del juego

Johan Marcelo Mendoza

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Atributos** | **Métodos** |
| Jugador | Estatura  Ancho  Posición Inicial  Forma | * **Moverse:** desplazamiento en el eje “x”. Va a tener una velocidad constante, solo aumentará o disminuirá dependiendo de la dificultad. * **Saltar:** desplazamiento en eje “y” y en el eje “x”. * **Agacharse:** modificar su estatura. * **Coger objetos:** Agarrarse de la cuerda. Va a coger dardos y los va a lanzar hacia un objetivo. |
| Menú principal | Imagen  Altura  Ancho  Sonido | * **Un jugador:** Dificultad de juego = El usuario puede elegir en que dificultad quiere jugar   Selección del personaje = Se puede seleccionar el diseño del jugador  Creación de usuario = Nombre   * **Modo multijugador:**   Dificultad de juego = El usuario puede elegir en que dificultad quiere jugar  Selección de los personajes = Se puede seleccionar el diseño del jugador  Creación de los usuarios = Nombres   * **Puntajes:** El usuario visualizará todos los nombres registrados con los respectivos puntajes.   En el modo un jugador los puntajes se registrarán respectivamente desde el menor tiempo de llegada para mostrarse en pantalla los mejores tiempos.  En el modo multijugador se tomará en cuenta el número de niveles ganados por el jugador se mostrar en pantalla los dos jugadores enfrentados y el nombre del ganador.   * **Instrucciones de juego:** este será un breve resumen de cómo funcionará el juego y sus mecánicas para jugarlo. |
| Enemigos y jefe final | Estatura  Ancho  Posición  Imagen | * Quitar vidas: el jugador toca los enemigos perderá una vida * Disparar: el jefe podrá dispara para intentar hacer daño al jugador * Movimiento: los jugadores tendrán un movimiento preestablecido igual que el jefe |
| Hueco | Ancho  Largo  Color  Posición en pantalla | * Quitar vidas: Si el jugador cae en el hueco automáticamente morirá y por defecto se le quitará una de sus vidas. * Aparecer y desaparecer: El hueco aparecerá en un momento inesperado durante el desarrollo del juego en determinado nivel de dificultad. |
| Vidas | Estructura – marco  Estilo de Fuente  Archivo  Posición en pantalla | * Cantidad de vidas: muestra cuantas tiene el jugador durante todo el desarrollo del juego. * Actualización de vidas: Está actualizándose cada vez que el jugador gana o pierde vidas. * Autoguardado: Al pasar cada nivel guarda las vidas para continuar en el siguiente nivel con las que tenía en el nivel anterior. |
| Usuario | Nombre  Puntaje  Vidas  Nivel  Archivo | * Guardar: si el jugador alcanza el nivel final, se guardará el puntaje echo por el jugador con su respectivo nombre. * Guardar partida: si el jugador se aburre del juego, pero dese guardar su progreso, guardara el nombre del jugador, el puntaje, el nivel en que se encuentra y las vidas que tiene * Cargar partida: si el jugador desea retomar su partida, tendrá que ingresar el nombre del archivo donde la guardo. |
| Obstáculo | Forma  Alto  Ancho  dirección | * Moverse: desplazamiento en el eje “x” y en el eje “y”, la velocidad del movimiento dependerá de la dificultad que el jugador escoja. * Generar: con esto se creará el obstáculo, teniendo en cuenta la forma, el alto, el ancho y dirección; |
| Pantalla Final | Imagen  mensaje | * Decisión: Este tomara la decisión de que mensaje imprimir en pantalla ya sea “perdiste” o “Fin del juego” |
|  |  |  |