**Protesta para Proyecto final**

Juan Manuel Rivera Flórez

Daniel Felipe Yépez Taimal

**Descripción:** Nuestro juego consta de 4 niveles, que denominaremos salas, en la primera y en la tercera sala encontraremos unas hordas de enemigos, a los que el jugador deberá derrotar para poder seguir avanzando, en nuestro mundo existen tres tipos de enemigos, el primer tipo es un enemigo que sigue al jugador a lo largo de la sala, el segundo tipo ataca al jugador a distancia después de ser detectado e el tercero se mueve aleatoriamente en la sala y ataca al jugador cuando lo detecte. El jugador también se va a encontrar con dos jefes finales, ubicados en las salas 2 y 4, estos jefes van a tener una serie de ataques donde vamos a poner a prueba la habilidad de reacción del jugador.

A medida que el jugador avance entre las diferentes salas la vida, daño y velocidad de los enemigos va a ir aumentando, así pues, hemos agregado a lo largo del juego una serie de ayudas para el jugador que aparecerán aleatoriamente en las salas, que le van a permitir al jugador recuperar vida, aumentar daño, aumentar velocidad y aumentar salto, estos tres últimos de tiempo limitado.

**Justificación:** A raíz de los conocimientos obtenidos y los códigos realizados en el laboratorio de Informática II, hemos tomado la decisión de realizar un juego tipo rogue like o juego de mazmorras, puesto que estamos en capacidad de realizarlo en el tiempo y la calidad deseada.

**Motivación:** Nuestro videojuego tiene una base en dos juegos bastante conocidos, como lo son *Binding of Isaac* y *Undertale*, del primero tomamos su dinámica de juego, salas, acciones del personaje y combate, del segundo juego tomamos su dinámica de ataque para los jefes finales de cada sala. Escogimos estos juegos porque los conocemos bastante y tenemos algunas horas de juego acumuladas, así mismo decidimos colocarle un toque personal, agregando algunos ítems y acciones que no están en estos juegos, también pensamos agregar una diferente interfaz de personajes y escenarios.

**Desafíos para afrontar**

* La implementación de sistemas físicos en el primer videojuego que vamos a crear.
* La creación de los objetos que el jugador pueda recoger
* El manejo de la dificultad en el juego ya sea en un jugador o en multijugador
* El estilo del juego, artístico y su jugabilidad, el uso del teclado tiene que ser cómodo para que este no se vuelva una molestia para el jugador, y a nivel artístico no debería tener muchos detalles para que el escenario, los enemigos o al jugar en multijugador, sean molestos visualmente al jugador aun así estos deben tener la misma temática
* Crear una cantidad de escenarios ya que al ejecutar el juego no siempre aparezcan los mismos escenarios
* Crear una cantidad de jefes finales para que no sea repetitivo
* El uso de sprites para las animaciones

**Distintas partes del proyecto**

**Clases:**

* Una clase estándar para los enemigos que esta contenga la vida, el daño, la velocidad y una estructura que nos especifique las características del enemigo, si ataca a distancia o a melee, etc.
* Una clase para los escenarios y dentro de esta una función que abra un txt con las coordenadas de los muros o los obstáculos
* Una clase para el jugador y así sea más fácil la implementación del multijugador
* Una clase estándar para los jefes finales, no usamos las de los enemigos debido a que pelear con los jefes va a ser diferente
* Una clase para los objetos ya que estos le van a ir aumentando las características al/los jugador/es