Katerine Andrea Sanchez Londoño

Augusto Enrique Salazar

Informática

Mayo 2023

Primera parte: Trabajo final

Escalada Mortal

El juego consiste en que nuestro personaje tiene subir hasta la cima en un determinado tiempo, pero a medida que va avanzando empiezan las dificultades en el recorrido, se encuentra con una especie de objeto ayuda que se encarga de darle más tiempo o vidas, pero cuando es lastimado con otros objetos pierde vidas o tiempo, se cuenta con dos escenarios, la vista del juego será en 2D y nos mostrará la escena completa. Los movimientos del personaje son desplazamientos a la izquierda, derecha y saltos.

Primera escena:

El personaje cae por un precipicio el cual cuenta con una especie de barras o camino por las cuales puede ir avanzando, hasta volver a salir, pero en el camino se le presentan objetos rodando o rebotando los cuales si llegan a chocar le hacen perder vidas o tiempo, después de salir de este lugar pasa al segundo escenario.

Segunda escena:

Al salir a la superficie tiene que seguir recorriendo el trayecto en el cual le puede caer cosas del cielo o rodando, en este nivel tiene que tener mucho cuidado o caería y le tocaría volver a recorrer la primera escena.

Físicas para implementar:

* Distancia: Cuando el personaje choca con un objeto se presenta una colisión la cual es utilizada para restarle tiempo o vidas.
* Gravedad: El personaje cae con una velocidad constante hasta aterrizar en una superficie, lo mismo pasaría con los objetos que caen del cielo.
* Movimiento rotacional: Se puede utilizar para contar el tiempo.
* Movimiento de Parábola: Para un objeto que caiga del cielo.

Clases:

* Personaje principal
* Primera escena
* Segunda escena
* Objeto
* Daños