

JALEO GAMES
presenta

GRAFFIC-JAM

Grupo A:

Luna Bouzón Rodríguez

Yeray da Silva de las Heras

Rafael González de Canales Lora

Marta Raboso Gómez

Fabio Elías Rengifo García

Lucas Rubio Lezana



INTRODUCCIÓN



En presentaciones anteriores...

BEAT EM UP

GRAFFITEROS

RONDAS DE ENEMIGOS

WEBSOCKETS: PROTOCOLO

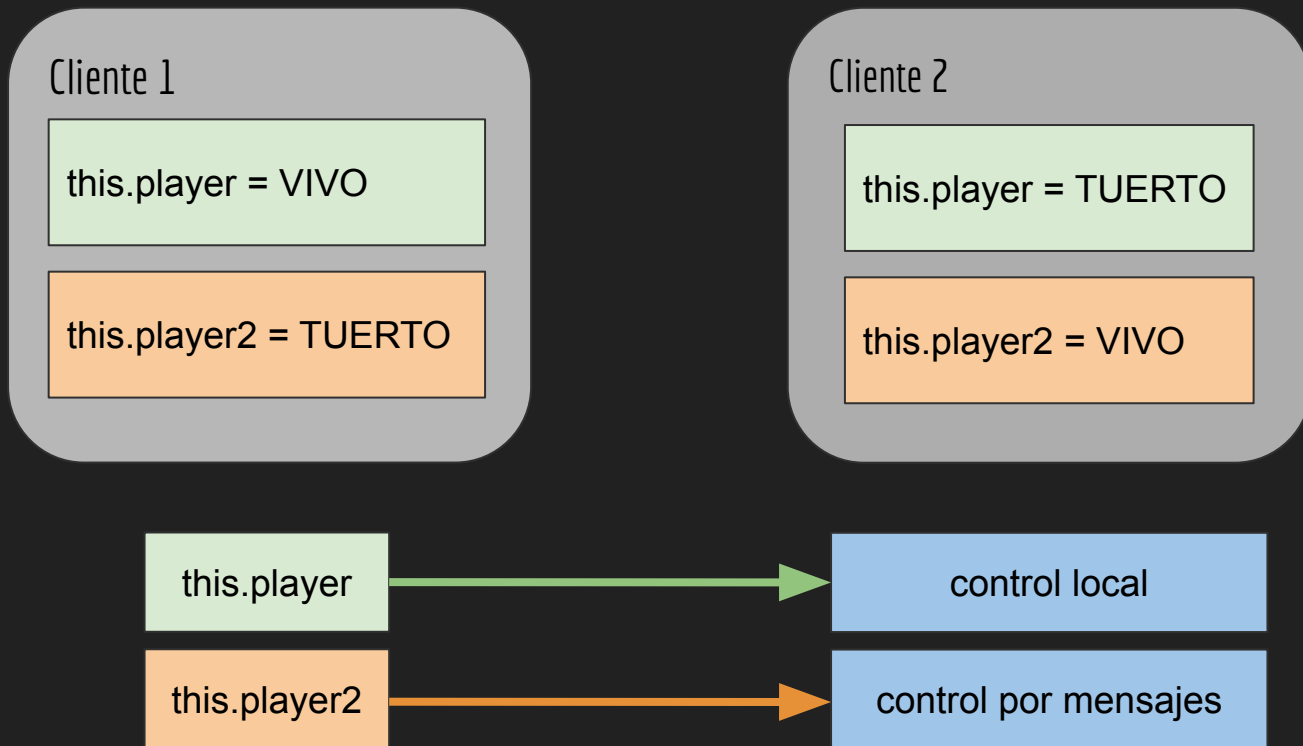
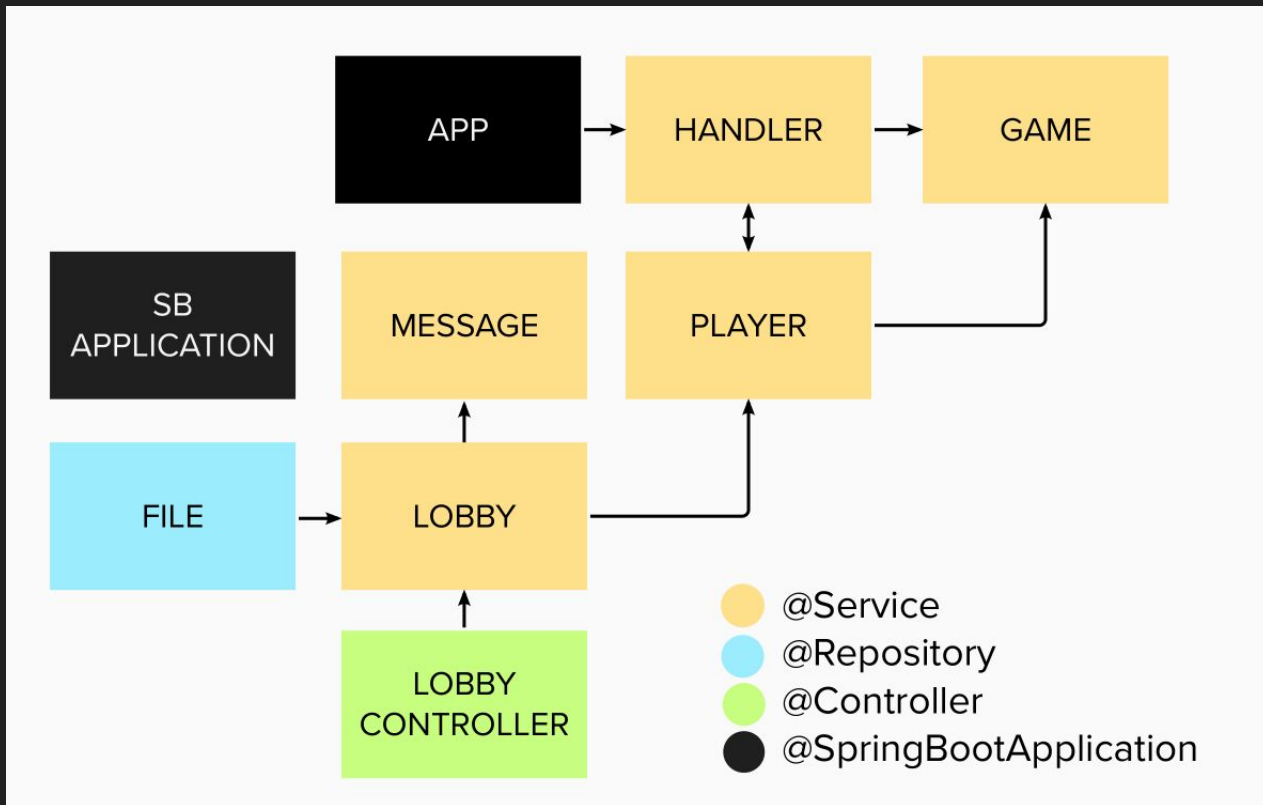




DIAGRAMA DE CLASES





BETA TESTING - GLITCHES DE CÓDIGO

DAÑO JUGADORES

Los enemigos solo quitan un corazón cuando te atacan



SUPERPOSICIÓN

Los personajes tienen profundidad



BETA TESTING - GLITCHES DE CÓDIGO



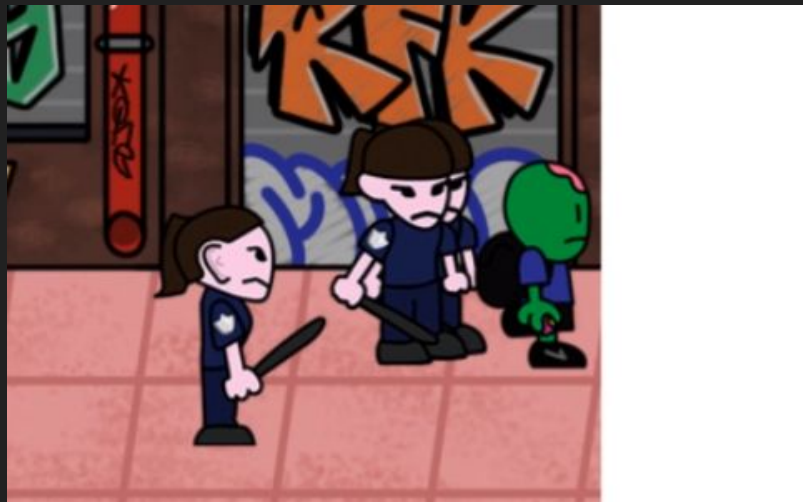
ENEMY COLLIDER

Solo se quitaba vida si el jugador está atacando y corriendo hacia el enemigo



WORLD COLLIDER

Los enemigos no te empujan fuera de los límites de la pantalla



BETA TESTING - GLITCHES DE CÓDIGO



PANTALLA DE VICTORIA

Si pausabas el nivel durante la partida, salía otra vez el menú de pausa al ganar



PANTALLA DE DERROTA

Si ganabas y jugabas otra vez, salía la pantalla de victoria independientemente del resultado

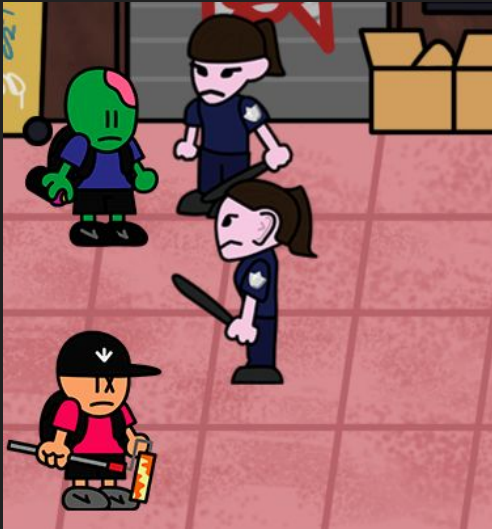


BETA TESTING - FALLOS ESTÉTICOS



RESOLUCIÓN

Todos los personajes tienen la misma resolución



ATAQUE ENEMIGOS

La animación de los enemigos es muy rápida



NUEVAS IMPLEMENTACIONES



3



CUENTA ATRÁS

NUEVOS NIVELES



VERSIÓN FINAL



PANTALLA DE INICIO



SELECTOR DE MODO



VERSIÓN FINAL



LOBBY



SELECTOR DE NIVELES



VERSIÓN FINAL



CUENTA ATRÁS

3

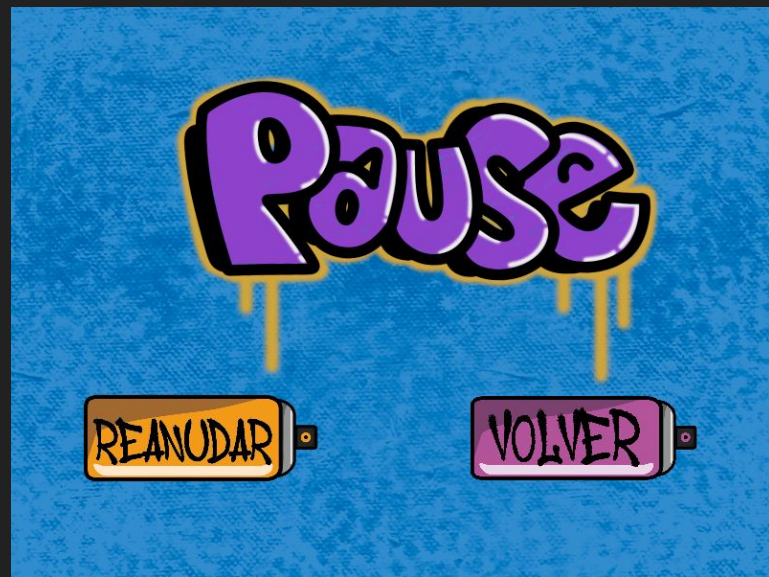
VERSIÓN FINAL



NIVEL



MENÚ PAUSA



VERSIÓN FINAL



PANTALLA VICTORIA



PANTALLA DERROTA



¡GRACIAS POR ESCUCHARNOS!

¿PREGUNTAS?

