

Proyecto Final

Ideación, Diseño y Planteación

Maria Fernanda Tasco Alquichire

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Octubre de 2021

Índice

1. Introducción	2
2. Ideación	2
2.1. introducción	2
2.2. Espacio del juego	2
2.3. Las dimensiones mecánicas: Reglas del juego	2
2.4. El juego es movimiento	2
3. Diseño y Planeación	3
3.1. introducción	3
3.2. Desarrollo del juego	3
3.3. Clases a usar y relación entre ellas	5
3.4. Cronograma	5

1. Introducción

El proyecto final de la materia de informatica 2 consta del diseño y la creación de un video juego, usando C++ en QT creator. En este documento se presenta la etapa del diseño plasmando las ideas [1], tematica, movimientos posibles que nos dará una idea y será una base para el desarrollo del video juego.

2. Ideación

2.1. introducción

2.2. Espacio del juego

El mensajero (The Harbinger). llevar un mensaje a los 3 pueblos elegidos (Romans, Galatians, Colossians) para lo cual tendrá que pasar por muchas travesias. Cada pueblo tendrá su adversario con sus características para impedir llevar el mensaje.

2.3. Las dimenciones mecanicas: Reglas del juego

Al iniciar el juego se podrá elegir el persona entre mujer u hombre.

En cada pueblo de darán algunas virtudes (movimientos) al jugador que le ayudará a enfrentar a su adversario y llevar el mensaje.

Si el adversario logrará quitarle el mensaje, el mensajero tendrá 3 vidas u oportunidades para volver a intentarlo, de lo contrario el mensajero volverá al pueblo donde inicio.

En el primer pueblo (Romans) El adversario estará en un lugar del pueblo lanzando piedras desde distintos lugares aleatorios con un tiro parabolico, el mensajero tendrá que saltar esquivando las piedras para no ser golpeado ya que al ser golpeado perderá 1 de 3 vidas u oportunidades para llevar el mensaje a ese pueblo.

En el segundo pueblo (Galatians), cada vez que el adversario lance la llama de la quietud al mensajero, este tendrá 3 herramientas que le ayudarán a liberarse, la idea es poder entregar el mensaje sin ser tocado por esa llama.

En el tercer pueblo (Colossians) constará de superficies o pequeñas plataformas en movimiento en las cuales el mensajero tendrá que subir hasta llegar a la cima donde entregará el último mensaje; pero ahora tendrá a dos adversarios (los mismos de los pueblos anteriores) atacando e impidiendo llegar a la cima. El mensajero tendrá ayudas para poder llegar: como impulso para saltar más alto, y protección.

2.4. El juego es movimiento

Algunos de los mivimientos planteados son: saltar, agarrar o quitar, tiro parabolico, quietud. Algunas magnitudes como fuerza, impulso (magnitud vectorial

que tiene la dirección y el sentido de la fuerza que lo produce), medidas como angulo para el tiro parabolico.

3. Diseño y Planeación

3.1. introducción

3.2. Desarrollo del juego

El juego sera multijugador, exactamente dos jugadores, estos se ayudarán entre sí para llevar el mensaje.

Al inicio y solo para el primer nivel los jugadores pondrán elegir quién llevará el mensaje, en los otros 2 niveles será aleatorio. Esta tarea estará en el constructor de la clase escenario/nivel/pueblo

En cada nivel la idea básica es que para que el mensajero cumpla su misión tendrá que subir a través de barras ,sin dejar de un lado los obstaculos que se pueden llegar a encontrar en cada nivel. Como esta idea se va a encontrar en cada pueblo se usará una clase plantilla.

El desarrollo del juego se dividirá en tres niveles, más específicamente hablando en tres pueblo:

ROMANS:

- para el enemigo:

* Tiro parabólico con piedras , el enemigo iniciara en la parte de arriba del juego e ira descendiendo hasta el final, para volver arriba. Iniciando con un angulo pequeño que va a ir aumentando, al igual que la fuerza de lanzamiento. El enemigo podrá aparecer en la esquina derecha o izquierda.

* Habrá un método que se llamará “dar en el blanco”, el cual el enemigo fijo le da al o los mensajeros, esto será cuando en una de la barras halla un diseño diferente (De ahora en adelante las llamaremos estas barras serán aleatorias y con una cantidad definida)

- Para los mensajeros:

* Cuando el jugador caiga en el lodo tendrá un tiempo y una oportunidad para avanzar y no ser apedreado. (usar un do while método escapar)

GALATIANS:

- para el enemigo:

* Tiro parabólico con llamas de la quietud , el enemigo iniciara en la parte de arriba del juego e ira descendiendo hasta el final, para volver arriba. Iniciando con un angulo pequeño que va a ir aumentando, al igual que la fuerza. El enemigo podrá aparecer en la esquina derecha o izquierda.

* Las llamas de la quietud harán que el mensajero se quede inmóvil por un tiempo, dando así oportunidad al enemigo de quitarle el mensaje, más sin embargo en este tiempo de quietud el mensajero tendrá una oportunidad para seguir avanzando la cuál será por medio de la solución de un reto, si el mensajero lo logra solucionar antes del tiempo determinado. (cómo colocar tiempo en un video juego qt c++)

- Para el mensajero:

* Cuando el jugador caiga en el lodo tendrá un tiempo y una oportunidad para avanzar y no ser apedreado. (usar un do while método escapar)

COLOSSIANS:

- Para los enemigos:

* Estarán los dos enemigos con sus mismas características.

- Para los mensajero:

* lo único que se añadirá a diferencia de los otros 2 pueblos es que los mensajeros tendrán un escudo que podrán usar 2 veces cuando caigan en la barra de diferente diseño, ellos tendrán la opción de usar el escudo o realizar el reto correspondiente.

* Tendrán una ayuda de resorte.

3.3. Clases a usar y relación entre ellas

3.4. Cronograma

Referencias

- [1] G. Frasca, “Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción.” *revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, vol. 1, no. 7, pp. 37–44, 2009.