

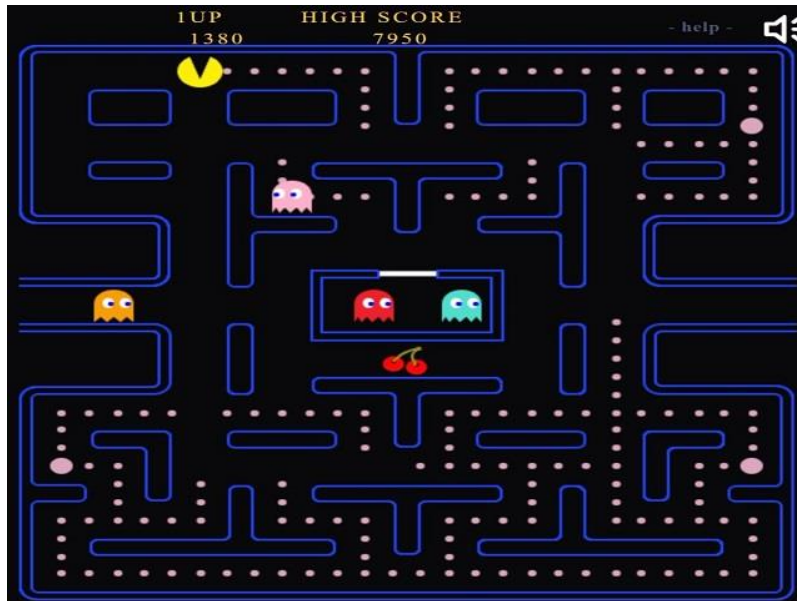
Tipo de trabajo: individual

Integrante: Martin Fernández Prieto

Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente)

La funcionalidad principal estará basada en el juego PacMan

<https://www.youtube.com/watch?v=AuoH0vz3Mqk> la funcionalidad será la misma del juego, la diferencia será que habrá distintos niveles los cuales podrás ir superando con distintos puntos. En función de los fantasmas que comas podrás conseguir mas o menos puntos, pero para superar el nivel deberás comer todas las semillas del juego.



Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:

- El usuario controlará al personaje principal, puede mover al jugar
- Cada nivel está formado por 2 tipos de enemigos, al principio en función de los enemigos que quieras generar en el nivel, habrá tan solo esos niveles, y luego además, podrás elegir que cuando queden menos del 50% de las semillas o el porcentaje que se desee se genere un super boss, que ira siguiendo desde el principio al jugador, y tendrá un poco más de velocidad.
- Para superar un nivel se debe comer todas las semillas.
- Si un enemigo impacta al jugador el jugador perdera el nivel, y tendrá que volver a empezar ese nivel, tendrá 3 oportunidades en total para pasarse todos los niveles, si no tendrá que empezar desde el principio.
- También habrá dos puntos de teletransporte, que servirá para teletransportarse los enemigos
- Habrá una cantidad limitada de balas por el suelo, por ejemplo 3 por nivel, que el jugador podrá recoger para poder disparar a los enemigos cuando le persiguen.

Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):

- Paredes, las cuales no pueden ser atravesadas ni destruidas.

- Enemigo básico que rebota por las paredes, si el jugador está en su campo de visión lo seguirá, si lo pierde irá a rebotar de nuevo a la pared. Tienen un punto de vida. Al matarlos con balas desaparecen.
- Enemigo Jefe, usará el algoritmo wavefront para seguir al jugador. Tiene 3 puntos de vida, por lo que será más difícil matarlo.
- Caja de vida extra, que se generará aleatoriamente solo una por nivel
- Semillas, las que el jugador deberá comer para poder generar puntos y ganar la partida
- Semillas grandes, los enemigos podrán ser asesinados por el jugador en un tiempo determinado.

Descripción del modo de control:

- Teclas del teclado, para ir arriba, abajo, derecha e izquierda, espacio para disparar si tiene balas.
- Se implementará también el control para mando, con la A dispararas.

Uso de ficheros para la representación de niveles en memoria - obligatorio

Se podrán implementar niveles, definidos en archivos de texto txt. Se deberá respetar las dimensiones.