

## **Propuesta Proyecto Final-Informatica2**

### **Integrantes:**

- Juan Camilo Restrepo Marín
- Mary Andrea Doria Gomez

### **1.IDEA**

#### **Descripción:**

El juego que se realizara su temática será basada en la serie Rick y Morty ,este juego tendrá 2 niveles los cuales se desarrollaran en 2 planetas diferentes y 3 personajes para escoger ,contendrá plataformas en las cuales habrán frutas que cambiara la gravedad del personaje a la del planeta en los diferentes niveles , los niveles de dificultad estarán definidos por la gravedad inicial a la que está sometido el personaje;Fácil,Intermedio y Difícil, Dado que son 2 niveles habrá para cada nivel dos tipos de enemigos diferentes, la historia se basa en que el personaje escogido por el jugador quiere volver a su planeta natal (Tierra) para esto debe pasar los dos niveles ,en los cuales aparecerán en pantalla pistas para que el personaje pueda alcanzar su objetivo, este juego también tendrá la opción Multijugador podrán escoger 2 personajes de las 3 opciones dadas, para guardar y eliminar las partidas se tendrá la opción de Crear un usuario ,de lo contrario estará la opción de invitado pero esta no tendrá la opción de guardar la partida .

#### **Opciones de personajes:**

1. Rick Pepinillo
2. Morty
3. Summer

#### **Enemigos:**

1. Gromflamite Soldiers
2. Bluu

#### **Historia:**

El personaje inicialmente se encuentra en otro mundo al cual llevo por un portal y no puede devolverse a la Tierra porque el transportador de mundos se dañó, este porque no estaba lo suficientemente cargado, dado que al planeta que llevo (Nivel1) es un planeta primitivo no hay energía se quedó varado en este, pero al derrotar a todos sus enemigos podrá llegar a una planta que lo transporta a otro mundo el cual hay energía pero no es el planeta Tierra, en este encontrara un Portal a la tierra pero antes deberá pasar todos los obstáculos que tenga ese planeta.

#### **Objetivo del Jugador:**

- Encontrar la fruta que lo pone a la misma gravedad del planeta
- Derrotar a los Bluu y Gromflamite Soldiers con una cantidad determinada de disparos
- Interpretar las pistas.
- Abrir el portal que lo transporta a los otros planetas.

### Partida:

- Guardar Partida (Numero de partida-Puntaje)
- Eliminar Partida (Numero de partida-Puntaje)
- Reiniciar Partida (Puntaje inicial es 0, Iniciar desde el Nivel 1)

### 2.DEFINICION DE CLASES:

1. **Cuerpo-Personaje Jugador:** en esta clase se espera realizar todas las funciones relacionadas con los aspectos de los Personajes-Jugador del juego, Sprites y movimientos del personaje arriba, abajo, derecha, izquierda, salto y vueltas
2. **Muros:** esta clase será utilizada para delimitar la pantalla en la cual se dispondrá para jugar e implementar obstáculos de ser necesarios
3. **Plataforma:** aquí esperamos diseñar las diferentes plataformas en las cuales se espera que los jugadores puedan saltar
4. **Puntuación:** se espera realizar las diferentes funciones que tengan que ver con la marcación de los puntos ya sea el puntaje el cual va obteniendo el jugador o los diferentes puntajes que sean necesarios implementar en el juego como cantidad de disparos
5. **Disparo:** Trayectoria del disparo (Ecuaciones físicas) y como se verá el disparo
6. **Enemigos:** Slots; movimientos de los enemigos en los diferentes niveles y Sprites de los personajes
7. **Frutas:** Imágenes de las frutas en escena y Diferentes métodos en las cuales se implementen las bonificaciones y la fruta que cambia la gravedad del planeta
8. **Partida:** Aquí se guarda, eliminar y reinicia la partida (Para esto se debió crear el usuario)
9. **Usuario:** Se crear la sesión del usuario
10. **Habilidades:** esta clase seria extra por si debe de implementar alguna habilidad necesaria para el personaje
11. **Vidas:** Esta clase se crearán métodos para eliminar las vidas que el personaje-jugador vaya perdiendo y se heredarán clases como puntuación para contarla