

# Documentacion del proyecto Bounce haxe

Murcia Matias, Chacha Hernan, Gomez Emiro

1 de octubre de 2024

## Índice

<b>1. Bounce juego - Haxe con Flixel</b>	<b>1</b>
1.1. Creación del proyecto . . . . .	2
1.1.1. Flixel, OpenFL, Lime . . . . .	2
1.2. Testeo y construcción . . . . .	2
1.3. Desarrollo del player . . . . .	2
1.3.1. Objetivos . . . . .	2
1.3.2. Player . . . . .	2
1.4. Desarrollo de niveles . . . . .	2

## 1. Bounce juego - Haxe con Flixel



Figura 1: HaxeFlixel Icon

Para este proyecto se usará como lenguaje de programación el lenguaje de alto nivel «Haxe» con la librería «Flixel»

El juego es una recreación o inspiración del juego «Bounce Tales»

## 1.1. Creación del proyecto

El proyecto está desarrollado en «Flixel» la cual es una librería para el lenguaje «Haxe», de esta forma se puede compilar para html5 (Web), Neko (para escritorio).

Primero se instala el lenguaje «Haxe» en el siguiente enlace llevará a la página oficial de descarga Haxe Download.

### 1.1.1. Flixel, OpenFL, Lime

Las librerías que se usarán son Flixel, OpenFL, Lime Las cuales se instalan de la siguiente forma:

```
#Instala la librería de Flixel
haxelib install fhttps://github.com/matias101-blip/Bounce-haxe-gamelixel
```

```
#Instala la librería de Lime
haxelib install lime
```

```
#Instala la librería de OpenFL
haxelib install openfl
```

Con las librerías instaladas podemos construir el proyecto.

## 1.2. Testeo y construcción

Para testar el juego es necesario clonar el repositorio de GitHub o bajar el ZIP, en una consola o terminal ejecutar:

```
#Para HTML5, este se ejecuta en el navegador.
haxelib run lime test html5
```

```
#Para el escritorio, se ejecuta de forma nativa.
haxelib run lime test neko
```

## 1.3. Desarrollo del player

A continuación, en este apartado se explicará el desarrollo del proyecto.

### 1.3.1. Objetivos

### 1.3.2. Player

## 1.4. Desarrollo de niveles