TRABAJO PRACTICO 01

Nombre: Matias Nahuel

Apellido: Aramayo

LU: TUDV000491

Profesores: Vega Ariel – Buczek Guillermo

Historia de usuario:

Como usuario quiero que el auto rojo se mueva de izquierda a derecha y también de abajo hacia arriba para recolectar honguitos.

Precondición: Antes de que aparezca el auto se tiene que dibujar el escenario del juego

Table de EPS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Entrada | Proceso | Salida |
| Obtener Hongos | Verificar que haya colisión para obtener un hongo | Hongo obtenido y crear uno nuevo |
| Velocidad de los movimientos | Estar actualizando la posición | Que se obtenga un movimiento fluido |
| Teclas w,s,a,d | Detectar la entrada del teclado para mover el auto | Nuevas posiciones del auto |
| Posición del hongo | Determinar donde comienza su posición | Crear nuevos hongos cuando desaparezca o sea obtenido |

Fase de Diseño

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

implementación HU01(definir tareas y programarlas)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| T01 | Crear la clase Personaje con sus atributos y operaciones |  |
| T02 | Dibujar y mover el auto |  |
| T03 | Crear la clase Hongo con sus atributos y operaciones |  |
| T04 | Dibujar y mostrar el hongo |  |
| T05 | Crear la clase Escenario con sus atributos y operaciones |  |
| T06 | Dibujar y mostrar el escenario |  |
| T07 | Implementar el deltaTime y el gameObject a las clases |  |
| T08 | Agregar el método obtenerHongo |  |

Criterios de aceptación HU01

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CA01 | Detectar que las teclas se muevan en las 4 direcciones (w,s,a,d) |  |
| CA02 | El hongo al salirse de la pantalla tiene que crearse de nuevo |  |
| CA03 | El auto colisiona con el hongo y lo obtiene y se crea un nuevo hongo |  |
| CA04 | Se debe implementar el deltaTime |  |

Practico01











