

- JUEGO TEMÁTICA LIBRE COCOS2D: SOKOBAN -

Guillermo Facundo Colunga

Pablo Menéndez Suárez

PROFESORADO:Jordán Pascual Espada - pascualjordan@uniovi.es

SUMARIO

Datos del proyecto	1
Resumen del proyecto	1
Cómo jugar	2

DATOS DEL PROYECTO

A continuación se exponen los datos básicos del proyecto y del equipo que los desarrollará.

NOMBRE DEL PROYECTO	Videojuego Sokoban implementado en JS con Cocos2d.
IDENTIFICADOR	NOMBRE Y APELLIDOS
U0236856	Guillermo Facundo Colunga
U0252406	Pablo Menéndez Suárez

RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto se centra en la realización de un juego de temática libre enmarcado en el bloque 2 de la asignatura donde se estudia el framework cocos2d y el motor de fuerzas chipmunk. Como inspiración para la realización del videojuego elegimos el clásico [sokoban](#), un videojuego que propone un rompecabezas al usuario donde el personaje principal es el encargado de un almacén que tiene que empujar las diferentes tipo de cajas hasta las posiciones finales.

Actualmente el juego está formado por 3 niveles de distinta dificultad y cada nivel está formado por 3 tipos diferentes de cajas (marrones, azules y verdes), obstáculos (agujeros y muros) y las posiciones finales para cada tipo de caja.

CÓMO JUGAR

Una vez se accede al juego se muestra una pantalla de inicio dónde se explican los distintos elementos del juego así como los controles. La idea es que se pueda jugar únicamente con el teclado del ordenador.



Una vez se pulsa en cualquier tecla del teclado se inicia el juego en el primer nivel. Ahora el usuario, haciendo uso de los controles tiene que empujar las cajas hasta sus posiciones finales en cada nivel hasta llegar al último. Si durante algún momento el usuario llega a alguna posición en la que le resulta imposible colocar la caja en la posición final se entiende como que ha perdido y ha de reiniciar el juego.

