

REGLAS DEL JUEGO

El proyecto de Road Fighter es desarrollado bajo la librería gráfica de TKINTER en Python, para dos jugadores los cuales son controlados por el teclado:

JUGADOR 1 con las teclas A y D.

JUGADOR 2 con las teclas J y L

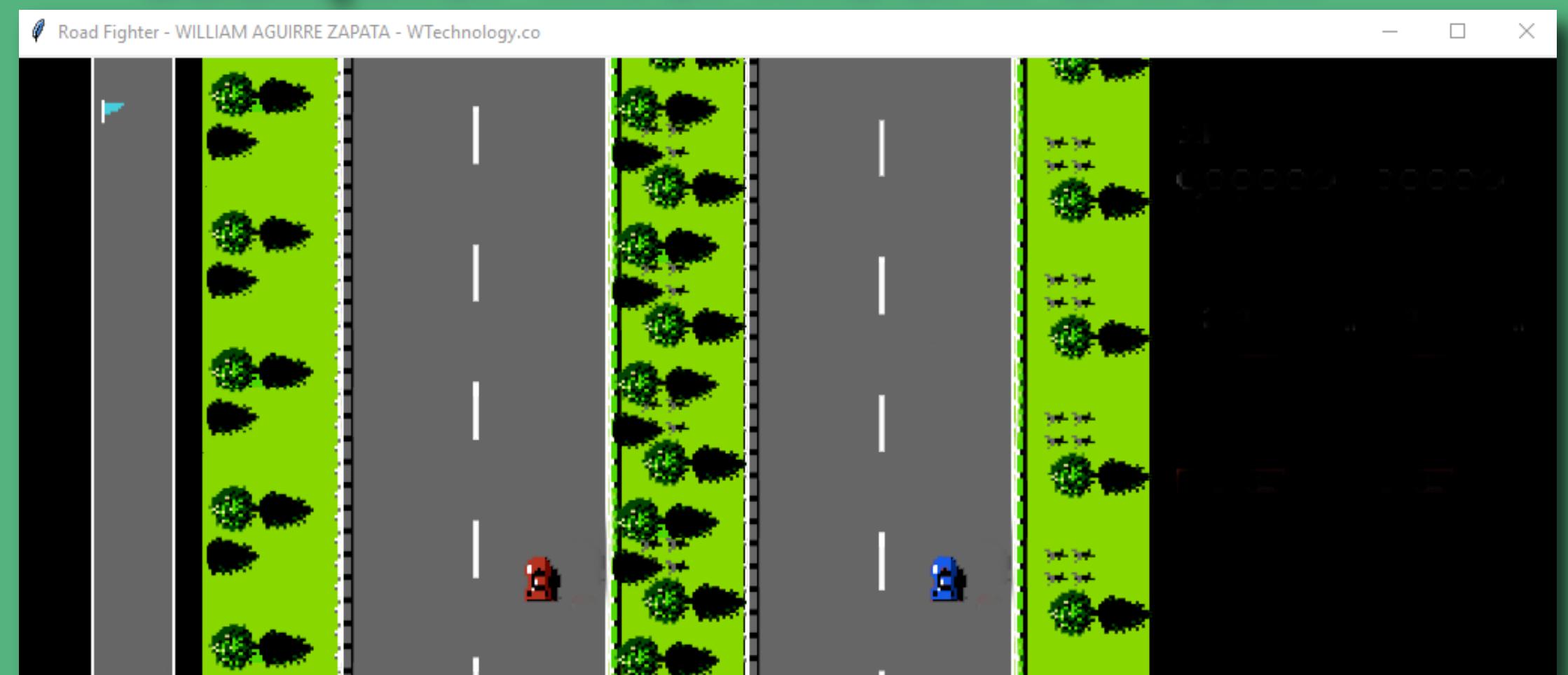


PROTOTIPO GRÁFICO

Menú principal:



Cualquier nivel MULTIPLAYER:



DESARROLLO

La idea del juego es esquivar los Carros enemigos, y huecos que van apareciendo a lo largo de la carretera desde la parte superior del mapa. Si se toca un carro enemigo o un hueco, el carro del jugador disminuye su velocidad y cantidad de gasolina. El PERDEDOR es que llegue a cero su nivel de gasolina, automáticamente esto ocurría el contrincante que sobrevive con más gasolina será el GANADOR.



DIFICULTAD

Road Fighter cuenta con 5 niveles diferentes en cada modo de Juego.

Cada nivel va aumentado y por ende su DIFICULTAD. Las características principales se denotan en el ancho del mapa (carretera), la velocidad de los enemigos, la cantidad de rivales que se interponen y el agotamiento del Galón de Gasolina y su correspondiente carro de aumento de Gasolina.



CONCLUSIONES

Tkinter es una herramienta que fue de gran ayuda en la creación de este juego. Este proyecto reúne todo lo aprendido durante el curso de Intro. a la programación, por lo que es ideal para finalizarlo y proporciona todo el conocimiento en un proyecto didáctico.

CÓDIGO DEL JUEGO

Manejador de versiones:

<https://github.com/monowilliam/Road-Fighter>

Manual de usuarios e instalación:

<http://roadfighter.wtechnology.co/>

REFERENCIAS

Graphical User Interfaces with Tk. Recuperado de: <https://docs.python.org/3/library/tk.html>

<http://www.lawebdelprogramador.com/cursos/Python/7494-Manual-de-Tkinter-para-Python.html>

ROAD FIGHTER

Proyecto final Introducción a la programación 2017-1
William Aguirre Zapata

GRÁFICOS

