

Interfaces de usuario e interacción. Tres Arroyos 2024 – TUDAI

Prof.: Ing. Hernandez Gauna, Jorge G. Prof: A.P. Nelson Garrido Ayudante alumno: Arana, Facundo

Entregable 4:

- El personaje se debe mantener en movimiento constante a lo largo del juego. Se debe lograr esto mediante animaciones keyframe que reflejen el movimiento del personaje y la técnica de parallax scrolling en el fondo que simule el desplazamiento del escenario.
- Se deben incluir elementos animados que aparezcan de forma aleatoria en la escena del juego. Es importante especificar el tipo de elementos y la frecuencia con la que aparecerán para asegurar una experiencia de juego óptima.
- El personaje principal debe ser capaz de interactuar con diversos elementos de la escena, como obstáculos, bonus, vidas, entre otros. Para cada tipo de interacción, se debe incluir una animación acorde que muestre la acción del personaje y la reacción del objeto o elemento en cuestión.
- Se debe desarrollar un sistema de puntaje que permita al usuario acumular puntos durante el juego, y un límite de tiempo que establezca una duración determinada para la partida. El puntaje debe incrementar o decrementar según las acciones realizadas por el jugador, y el límite de tiempo debe ser visible y tener un impacto en la jugabilidad.
- El personaje principal debe contar con animaciones keyframe que reflejen sus acciones y reacciones durante el juego. Estas animaciones deben ser acordes al evento que las desencadena, como una explosión al colisionar con otro elemento, por ejemplo. Es importante que sean visibles y coherentes con la jugabilidad.
- Es necesario incluir una pantalla que muestre claramente los controles necesarios para jugar, junto con un instructivo que explique cómo jugar. Es importante que se incluyan instrucciones detalladas sobre cómo realizar cada acción en el juego, como mover al personaje, saltar, interactuar con los elementos de la escena, entre otros.

Características que debe cumplir el código:

- El código debe estar orientado a clases -> objetos ☐ Se requieren comentarios en el código.
- Se debe utilizar HTML, CSS, JS -> Animaciones keyframe y técnica parallax.

BONUS:

El juego debe contar con un menú principal que sirva de pantalla de inicio del juego.

- **Navegación clara:** El menú principal debe tener una navegación clara y sencilla. Debe ser fácil para el jugador encontrar las diferentes opciones disponibles y navegar por ellas de manera fluida.
- **Opciones principales:** El menú principal debe incluir opciones básicas como "nuevo juego" y "como jugar" Es importante que estas opciones estén claramente etiquetadas y sean fáciles de encontrar.
- **Sonidos y efectos:** El menú principal debe tener sonidos y efectos de sonido adecuados que refuercen la experiencia del jugador y sean coherentes con el tema del juego.

Forma de entrega: Subir un archivo ZIP que contenga todo lo necesario para poder ejecutar el programa, solo los necesarios, el archivo debe tener como nombre {apellido}_{número de entregable} por ej. garrido_1.zip Fecha de entrega límite disponible en Moodle junto al enunciado