

---

# Mapusky

---

## TRV: Tecnología de videojuegos

### Información Extra



*Jorge González Rodrigo (Jefe de equipo)*

*Guillermo Almagro Alonso*

*Ana M<sup>a</sup> de la Fuente Aguilar*

*Álvaro Sáez contreras*

*Francisco Sánchez Jabonero*

*Pedro Barquín Ayuso*

Para la realización de este juego ha sido necesaria la recopilación de información de internet procedentes de distintas web y videos, con los cuales se ha comprendido con mayor facilidad algunos de los conceptos, por lo que añadimos a este documento enlaces a las paginas que creemos nos han sido de mas utilidad a la hora de realizar dicha actividad.

<http://slick.ninjacave.com/javadoc/>

<https://thejavablog.wordpress.com/2008/06/08/using-slick-2d-to-write-a-game/>

<https://www.youtube.com/watch?v=iAPf4xzYDp8&list=PL173D1B442B7F4C3F>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3Zl3wyJwWOpdhYedID-yCB7WQoHf-My>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3Zl3wyJwWO7p6xpTzs-QR58DRg2Ln0V>

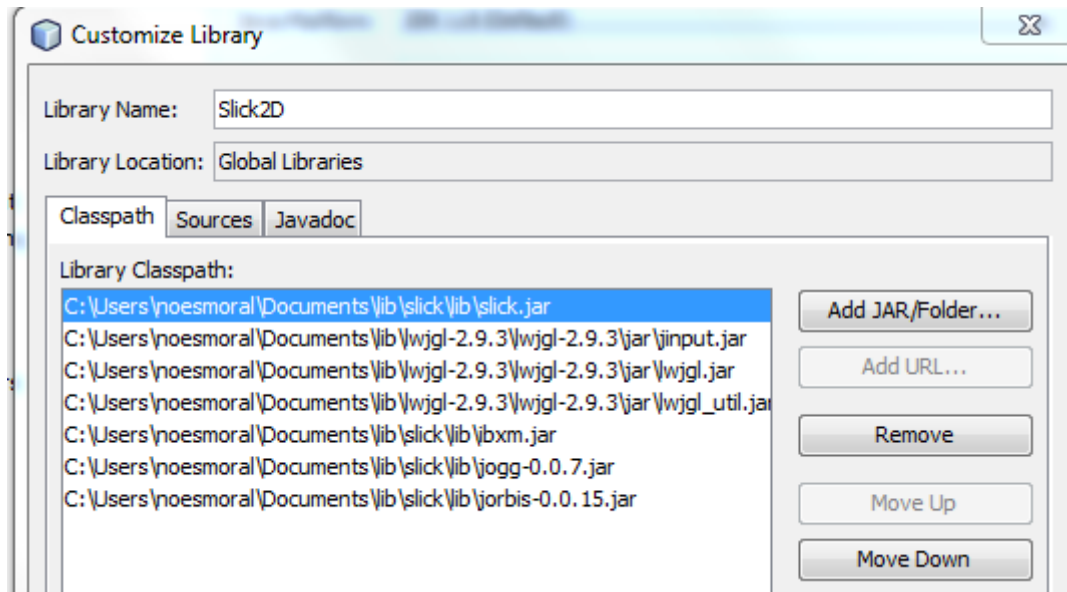
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3Zl3wyJwWMpFSRpeMmSBGDShbkiV1Cq>

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3Zl3wyJwWOkXKMWvuH5y\\_41\\_SjBNVAd](https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3Zl3wyJwWOkXKMWvuH5y_41_SjBNVAd)

<http://opengameart.org/>

Por motivos de tiempo no se ha desarrollado algunas ideas interesantes de toda la información de la que disponíamos, pero creemos que el resultado final es bastante satisfactorio.

Nota: Seguramente tenga que añadir las mismas librerías que hemos utilizado nosotros para el uso de música y demás y también ha de modificar la ruta de ejecución del código para su correcto funcionamiento.



En caso de querer alternar entre el uso del control por teclado o control por mando solo ha de comentar las líneas de la imagen Las cuales están en el archivo LevelState.

```

public void init(GameContainer container, StateBasedGame sbg) throws SlickException
{
    player = new Player(posX, (float) posY);
    level = new Level(startingLevel, player);
    playerController = new MouseAndKeyBoardPlayerController(player);
    // playerController = new XboxController(player);
    physics = new Physics();
    physics.phsysics();
    try

```