

# *PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS*

## *PROPUESTA DE PROYECTO*

*Semestre 2014-2015/I*

---

[No de proyecto](#)

[Nombre del proyecto](#)

[Integrantes del equipo](#)

[Objetivo del proyecto](#)

[Descripción del proyecto](#)

[Descripción e imágenes de cada nivel](#)

[ivel Principiante](#)

[Nivel Intermedio](#)

[Nivel Avanzado](#)

[Diagrama de clases UML](#)

[Características y comportamiento de cada clase](#)

[Herencia y polimorfismo](#)

[Cronograma de actividades \(plan de trabajo\)](#)

[Bitácora de actividades \(historial\)](#)

---

## **No de proyecto**

185

## **Nombre del proyecto**

Survival Z.

## **Integrantes del equipo**

0172179 Juan Carlos Rangel Blanco.

## **Objetivo del proyecto**

El jugador estará en centro de un circulo que estará atrincherado del cual hay que disparar a zombies y sus variaciones y rescatar a algunos supervivientes.

## **Descripción del proyecto**

Clases

Superviviente:

Aparición random el cual podrá entregar al jugador 1 de los 3 items.

Zombie:

Es el enemigo que mas aparece en el juego resistencia o vida de 100 puntos

Super-zombie:

Es el enemigo que aparece al matar 50 zombies , con vida de 150 puntos

Necrófago:

Es el enemigo mas lento pero en grupos de 2-6, su vida es de 75 puntos.

Zombie radiactivo:

Este aparecerá random, pero aparece regularmente en la central nuclear, puntos de vida 125, además de que merma la salud de jugador.

Jugador:

Nuestro protagonista el cual cuenta con escopeta (munición infinita), y 120 de vida. Se cura con RAD AWAY y se quita la radiación.

Items

RAD AWAY:

Quita radiación y cura en 25 puntos la vida del jugador.

Radio:

Siguiente nivel.

Paquete BRISK:

Entrega al jugador un paquete de una torreta que ayuda al jugador y fortalece barricada en 100

puntos mas,(solo super zombies).

## Escenarios

Nota para seguir al siguiente nivel hay que liquidar a 100 zombies o adquirir la radio.

### \*Ciudad

Contenidos:

Supervivientes

Zombie 99%

Super-zombie (obligatorio el zombie #100) aparecera despues de liquidar al zombie "X" no. 99.

1%

Paquete BRSK

### \*Central Nuclear

Contenidos:

Zombie 20%

Necrofago 35%

Zombie radiactivo 44%

Super zombie 1%

Paquete BRSK

Radio 0.1 % probabilidad de salir de un zombie.

RAD AWAY (1/3 zombies soltaran este item) solo aparecera el item aqui ya que hay una abundancia de zombies radiactivos.

### \*Hospital

Contenidos:

Superviviente 1%

Zombie 80%

Radio 0.1 % probabilidad de salir de un zombie.

Necrofago 10%

Super zombie 9%

## Descripción e imágenes de cada nivel

El juego en si solo es una dificultad puesto que entre más espera más zombies de diferentes tipos aparecerán algunos más comunes pero el radiactivo o el jefe serán raros de encontrar si se sobrevive.

- ***Nivel Principiante***



Descripcion solo 5 seg después tenemos 6 zombies persiguiendonos

- ***Nivel Intermedio***



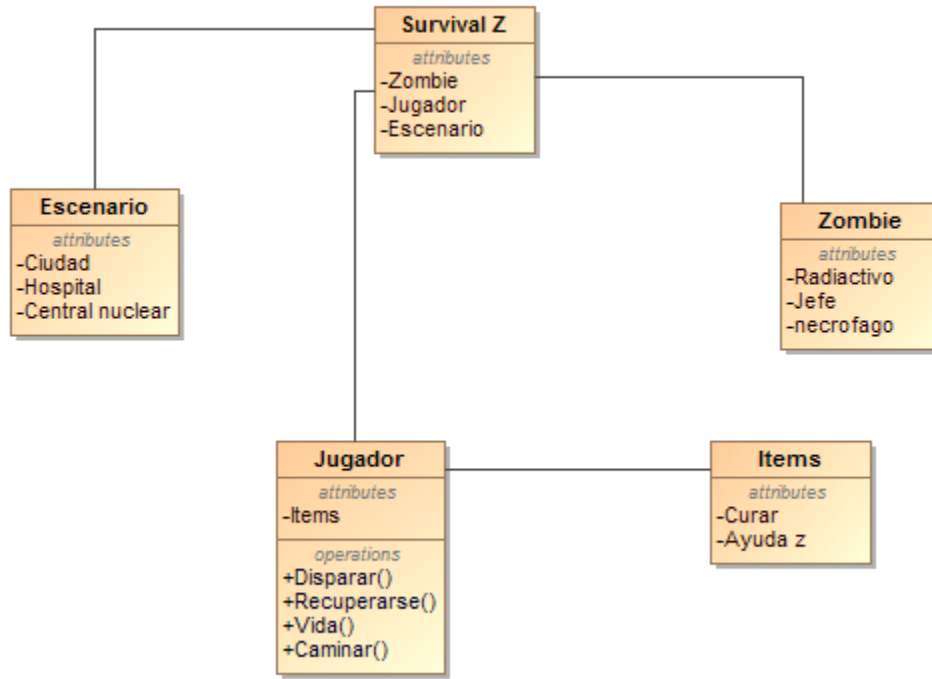
Ya es difícil llegar a tan solo 15 seg de juego puesto que se han generado el doble de zombies, y me han dañado.

- *Nivel Avanzado*



Después de 20 seg es imposible resistir ya que la cantidad de zombies es el triple es imposible continuar, bueno soo huyendo, mas no disparando.

## Diagrama de clases UML



## Características y comportamiento de cada clase

Escribir aquí las características de las principales clases de su proyecto.

Nombre de la clase:	Jugador
Características:	Disparar, caminar , recuperar vida.
Comportamiento:	Evitar morir por contacto con zombies.

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú “Tabla” seleccionar la opción “Insertar una fila debajo”.*

Nombre de la clase:	Items
Características:	Cura al jugador.

Comportamiento:	Aparece en un lugar random del escenario solo 3.

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”*

Nombre de la clase:	Zombie
Características:	Radiactivo, resistente, mas daño.
Comportamiento:	Perseguir al jugador para matarlo.

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”*

## Herencia y polimorfismo

La herencia se puede integrar en el desarrollo de la creación del menú de presentación del juego, los diferentes tipos de personajes o ítems necesarios para el jugador. El polimorfismo es o puede ser utilizado en la clase zombie para desarrollar a zombies más resistentes, más veloces o con más daño hacia el jugador.

## Cronograma de actividades (plan de trabajo)

Describir todas las actividades por realizar desde la propuesta del proyecto hasta la entrega considerando los siguientes entregables:

- Manual del usuario
- Manual del programador (este documento)
- Código
- Video <https://www.youtube.com/watch?v=czv9XheX3iM>
- Link a Greenfoot

Se deben tomar en cuenta las siguientes fechas importantes:

- fecha de entrega para examen de ordinario: 2 de diciembre
- fecha de entrega para examen de extraordinario: 4 de diciembre
- fecha de entrega para examen de título: 11 de diciembre

Fecha de Inicio	Fecha de Término	Actividad por realizar
11/08/15	08/12/15	Entrega de manuales, subir a GitHub.

*\* Para añadir más renglones a la tabla debe seleccionar primero la tabla y después desde el menú “Tabla” seleccionar la opción “Insertar una fila debajo”*

## Bitácora de actividades (historial)

Esta parte será llenada durante la elaboración del proyecto. Aquí se deben describir cada una de las actividades realizadas desde la propuesta hasta la entrega del proyecto.

Fecha (dd/mm/aa)	Descripción de la actividad realizada
24/11/2015	Creación del prototipo del proyecto
27/11/2015	Adelanto del proyecto en escenario y movimiento del jugador.
01/12/2015	Creación de variantes de enemigos.
09/12/2015	Entrega de proyecto.

*\* Para añadir más renglones a la tabla debe seleccionar primero la tabla y después desde el menú “Tabla” seleccionar la opción “Insertar una fila debajo”*