

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS
POTOSI
FACULTAD DE INGENIERÍA
ÁREA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

MATERIA: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

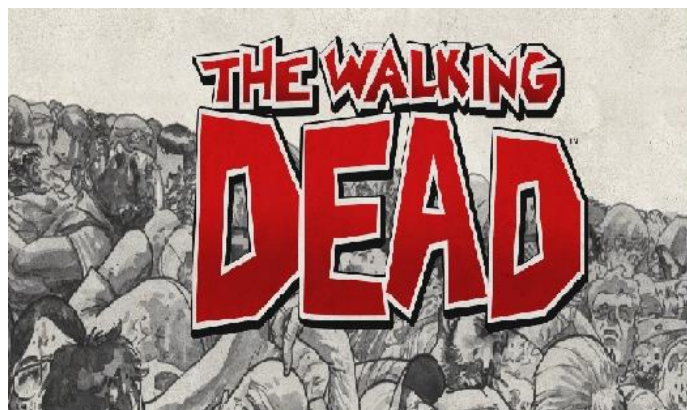
INTEGRANTES:

ILSE OLIVIA SERRANO RODRIGUEZ

XOCHITL GUERRA GARCÍA

215554

**MANUAL DEL
PROGRAMADOR**



PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

PROPUESTA DE PROYECTO

Semestre 2014-2015/I

- **No de proyecto**

131

- **Nombre del proyecto**

The walking dead.

- **Integrantes del equipo**

Paola Fernanda Rodríguez Posadas 224836

Ilse Olivia Serrano Rodríguez 195463

Xochitl Guerra García. 215554

- **Objetivo del proyecto**

Este es llegar al mundo real del jugador, matando a los zombies y evitando que estos lo maten.

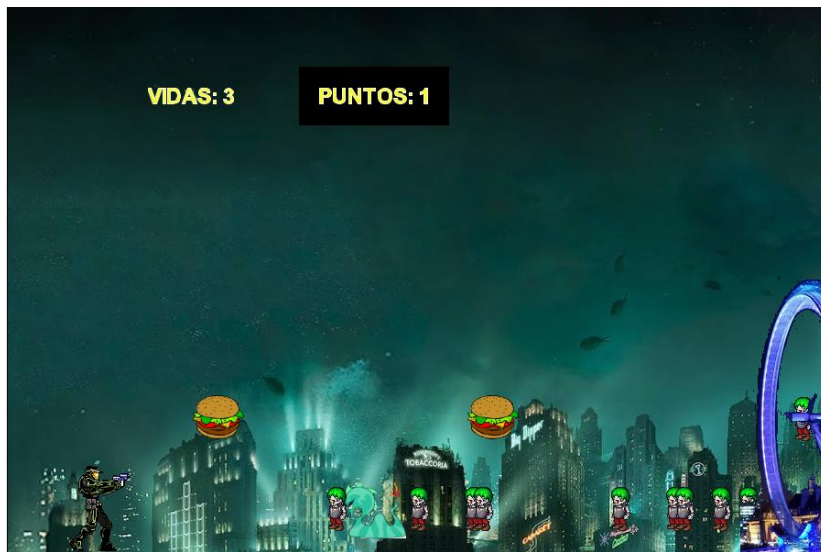
- **Descripción del proyecto**

Este es un mundo de zombies al cual el jugador entra sin querer, su misión será salir vivo de él y poder regresar a su propio mundo; para poder lograrlo se encontrará con seres extraños a los cuales tendrá que matar, si no ellos mismos lo matarán a él, este contra de tres niveles, y en cada nivel la dificultad para sobrevivir irá aumentando.

- **Descripción e imágenes de cada nivel**

El juego deberá tener por lo menos tres niveles de dificultad, pero se pueden tener más si así lo requiere el proyecto. Para cada uno de los niveles, además de las imágenes del escenario, se debe describir claramente las dificultades que el jugador tiene que superara para pasar al siguiente nivel. Incluir como parte del escenario las estadísticas de cada nivel, por ejemplo, puntos, vidas, tiempo, nivel, etc, según sea requerido en el proyecto.

NIVEL1:



Este es el escenario del nivel 1 en el cual hay que matar los zombies que se presenten disparando ya sea con la tecla F, Q o W hay que comer hamburguesas para que haga vidas y no se acaben las vidas.

En este escenario tenemos puntos vida y la meta, para llegar a la meta se debió de matar a todos los zombies.

NIVEL 2:



Este escenario corresponde al nivel 2 donde aparecen tres tipos de zombies y solo un zombie genera puntos sin embargo si te toca la bomba pierdes vida, además de que la comida disminuye y tienes que ganarle en disparar a los zombies para que sus balas no te quiten las vidas.

NIVEL 3:



En nuestro último nivel las cosas se ponen difícil ya que solo hay 1 comida y los enemigos atacan mucho al mismo tiempo, sin embargo nuestras balas los matan rápido.



Si no matas rápido a los enemigos, se te acaban tus puntos y pierdes.

- **Diagrama de clases UML**

Elaborar un diagrama de clases colocando únicamente el nombre de las clases y sus relaciones de uso y herencia. Los nombres de los métodos y las características serán descritos en la siguiente sección.

• Características y comportamiento de cada clase

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

Nombre de la clase:	Portada
Características:	solo tiene en su constructor la superficie
	tiene la imagen que muestra los integrantes del equipo y los agradecimientos.
	es hija de la clase world.
Comportamiento:	aparece al termino del juego.
	al hacer click sobre ella se regresa al menu

** 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:	mundo1
Características:	en este mundo se encuentran los 3 tipos de zombies
	inicia con 3 vidas y hay la posibilidad de al matar a los zombies, estos mueran.
	hay comida para seguir vivo, la cual se la puede comer el jugador con un simple toque.
	es hija de la clase world.
Comportamiento:	la meta hace que cuando el jugador la toca, se pasa al siguiente nivel.
	se inserta el jugador y este tiene las funciones de matar con los tres tipos de bala y acumular puntos
	los zombies tambien pueden matar al jugador con sus balas o con tocarlos.
	su portada es un paisaje con naturaleza nocturno.
	al momento de que al jugador se le terminan las vidas, manda llamar a la clase perdiste y aparece el letrero.

** 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:	mundo2
---------------------	--------

Características:	tiene los tres tipos de zombies, solo que estos son mas letales y hay mas cantidad de ellos.
	el jugador tiene sus vidas, y puede acumular puntos .
	tambien tiene las tres tipos de balas y los zombies tambien existe la bala enemigo.
	es hija de la clase worl.
Comportamiento:	al tocar la meta, el jugador pasa el siguiente mundo
	inserta a los zombies, jugador.
	su portada es en una ciudad de noche
	al momento de que al jugador se le terminan las vidas, manda llamar a la clase perdiste y aparece el letrero.

** 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:	mundo3
Características:	contiene a los 3 zombies pero ellos quitan mas vidas.
	hay la posibilidad de acumular puntos.
	el jugador tiene las tres balas.
	es hija de la clase world.
Comportamiento:	al tocar la meta se termina el juego.
	inserta a los zombies y al jugador.
	su portada es de noche
	al momento de que al jugador se le terminan las vidas, manda llamar a la clase perdiste y aparece el letrero.

** 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:	Meta
Características:	esta en todos los mundos
	es hija de la clase actor actor.

Comportamiento:	cuando el jugador la toca, este pasa al siguiente mundo.

** 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:	menu2
Características:	contiene 4 botones (play, ayuda, credits y salir) .
	su fondo es de unos zombies.
	al entrar al menu2, comienza una musica.
	es hija de world.
Comportamiento:	al hacer click a cualquiera de sus botones, estos se van a la clase de ellos mismos, es decir si hacemos click en ayuda, se va a la clase ayuda, en la cual nos muestra una pantalla con las reglas del juego y asi sucesivamente.

** 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:	bala (superclase).
Características:	es padre de tres balas.
	contiene la direccion de las balas.
Comportamiento:	hereda los atributos a sus tres clases hijas.

** 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:	bala1
Características:	hereda la direccion de su padre.

	es una luz infraroja.
	mata zombies.
	es hija de la clase bala.
Comportamiento:	al tocar a los zombies esta y ellos desaparecen.
	inserta su propia imagen al momento de que el jugador hace clic en la tecla F.
	cuando toca a un zombie agrega un punto.

* 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:	bala2
Características:	es una bala gusano fulminante .
	hereda la direccion de su padre.
	mata zombies.
	es hija de la clase bala.
Comportamiento:	cuando el jugador hace click en la tecla Q , la bala sale disparada.
	al momento de tocar a cualquier zombie, lo desaparece y ella tambien.
	al tocar al zombie agrega 2 puntos.

* 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:	bala3
Características:	esta bala es una bombita.
	es hija de la clase bala.
	mata zombies.
Comportamiento:	cuando el jugador presiona la tecla W, la bala sale disparada.
	al momento de tocar a cualquier zombie, lella desaparece y el zombie tambien.
	hereda la direccion de su padre.
	al tocar al zombie, esta suma 3 puntos.

* 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:	Enemigo
Características:	clase hija de clase actor.
	clase padre de tres monstruos.
Comportamiento:	hereda los puntos a sus hijos.

** 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:	Mounstruo
Características:	es un zombie dragon.
	este dispara la bala enemigo.
	mata al jugador.
	aparece en los tres niveles.
	se mueve aleatoriamente.
Comportamiento:	al momento de tocar al jugador este muere
	lanza aleatoriamente balas.

** 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:	mounstruo1
Características:	es un zombie verde de ciudad.
	se mueve aleatoriamente.
	esta en los tres niveles.
	dispara aleatoriamente la bala enemigo.
	lo matan las tres balas del jugador.

Comportamiento:	al momento de que lo toca una bala, este desaparece y la bala tambien.
	al momento de que la bala lo toca, agrega puntos para el jugador.

** 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:	mounstruo 2
Características:	este es un zombie comun y corriente.
	se mueve aleatoriamente.
	lo matan las tres balas del jugador.
	dispara aleatoriamente la bala enemigo aleatoriamente.
	esta en los tres niveles.
	es hija de la clase enemigo.
	hereda los puntos de la clase enemigo.
Comportamiento:	al momento de que lo toca una bala, este desaparece y la bala tambien.
	al momento de que la bala lo toca, agrega puntos para el jugador.

** 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:	Jugador
Características:	aparece en los tres niveles
	dispara balas
	muere si una bala enemigo lo toca.
	camina y salta.
	muere si un zombie lo toca.
	es hija de la clase actor.
	cuenta con vidas.
	al matar suma puntos.

	come para agregar vidas.
Comportamiento:	al tocar la meta se va a otro nivel.
	al precionar las teclas q,w,f dispara balas.
	al momento de que un zombie lo toca o una bala enemigo, se le resta una vida, y la bala enemigo desaparece.
	con las teclas up, salta, con la tecla right va a la derecha, y con la tecla left va a la izquierda.
	al comento de tocar la comida, de le suma una vida.

* 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:	balaenemigo
Características:	es lanzada por los zombies
	al momento de tocar al jugador esta lo mata.
Comportamiento:	aparece aleatoriamente desde los zombies.
	cuando toca al jugador, esta desaparece y le quita una vida al jugador.

* 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:	Comida
Características:	esta clase es hija de clase actor.
	le suma vidas al jugador, cuando se manda llamar.
Comportamiento:	aparece en el mundo uno.
	al momento de que el jugador la toca, esta desaparece y le suma una vida al jugador.

--	--

** 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

esta parte del programa de la utilización de java, nosotros la implementamos en hacer solamente dos clases padre (superclases), la primer superclase que hicimos fue “bala” de la cual derivan 3 clases hijas (subclases), estas heredan los atributos que creímos las tres balas necesitaban; un ejemplo de este es la ubicación, es decir las direcciones de las tres balas ya que las tres salen de la misma pistola de nuestro jugador. La segunda superclase que tenemos es enemigo, de la cual derivan los tres tipos de monstruos que hay en nuestro juego, estos de igual manera heredaron los atributos esenciales de un monstruo.

• 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=HY0tYxNbDG0>
- 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 titulo: 11 de diciembre

Fecha de Inicio	Fecha de Término	Actividad por realizar
10/09/16	12/09/16	Propuesta de proyecto
12/09/16	6/12/16	Juego
29/11/16	7/12/16	Manual del programados (plantilla)
5/12/16	7/12/16	Manual del usuario
6/12/16	7/12/16	Código

6/12/16	7/12/16	Video
7/12/16	7/12/16	Link a Greenfoot

* 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
10/09/16	Comenzamos a ver que haríamos como proyecto .
12/09/16	Se hizo la propuesta del proyecto .
01/11/16	Se acepto nuestra propuesta de proyecto en moodle .
12/09/16	Comenzamos a juntar imágenes para el proyecto.
1/11/16	Hicimos nuestros diagramas de clases.
3/11/16	Implementamos nuestras primeras clases juntos con las imágenes ya previamente recopiladas.
5/11/16	Comenzamos a hacer nuestras superclases, para así ir programando con las partes que las subclasses heredarían.
6/11/16	Hicimos las portadas, e implementamos los fondos de los mundos, junto con los botones que llevan las portadas.
9/11/16	Agregamos los movimientos tanto del jugador como de los enemigos.
13/11/16	Agregamos la interacción de la bala con el enemigo y de igual manera la bala enemigo la interacción que tiene con el jugador.
20/11/16	Agregamos la interacción entre los enemigos, el jugador y los mundos.
21/11/16	Agregamos las vidas para el jugador y los puntos.
29/11/16	Comenzamos con el manual del programador(plantilla).
30/11/16	Agregamos la meta y el cambio que hay entre los mundos gracias a ella.
2/12/16	Agregamos la comida disponible para el jugador, para que de esta manera pueda tener mas oportunidad de vivir.
3/12/16	Agregamos los sonidos para las acciones que se hagan.
5/12/16	Comenzamos a hacer el manual del usuario
6/12/16	Hicimos el video y terminamos de hacer el manual del usuario y del programador.
7/12/16	Terminamos de entregar toda la documentación del proyecto y las entregas.