

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Pablo Delgado García

Nombre de Alumno: Nabil Ali Asserhaou

Nombre de la Aplicación: Jump Ball

DESCRIPCIÓN

La aplicación a realizar será un videojuego similar al famoso “Super Mario Bros.”, en 3D y con una cámara situada un poco detrás del personaje. En este caso, el personaje que controlamos será una esfera que gira para avanzar, retroceder y también puede saltar. Obviamente es un juego de plataformas, donde tendremos que evitar caer, chocar con los enemigos y los diferentes elementos del mapa que podrían desplazar y hacer caer a nuestra esfera. Antes de empezar a jugar se nos mostrará una pantalla con los controles.

Si diese tiempo podríamos tratar de diseñar varios tipos de enemigos, incluso que el personaje fuese algo más complejo que una esfera. También incluir más de un nivel, o elementos que permitan, por ejemplo, aumentar la velocidad de la esfera.

INTERACCIÓN

La interacción se basa en las dos flechas laterales para desplazar la esfera y la barra espaciadora para hacer que salte. En la pantalla inicial, tras ver los controles, empezamos a jugar pulsando la tecla espaciadora. Al mover la esfera, la cámara sigue a la esfera desde una posición lateral pero un poco detrás de ésta.