Nabil Ali Asserhaou

Pablo Delgado García

**Práctica 2: Jump Ball**

**Manual de Usuario**

**Ejecución:**

Debemos abrir la consola en el directorio raíz de nuestro proyecto (donde se encuentran las carpetas *Jump Ball*, *imgs*, *libs* y *physijs*) y ejecutar ***python –m http.server.*** A continuación, abrimos algún navegador (Mozilla, Google Chrome, Microsoft Edge…) y vamos a la dirección *localhost:8000* y seleccionamos la carpeta *JumpBall.*

**Controles:**

Flecha derecha → Mover bola a la derecha.

Flecha izquierda → Mover bola a la derecha.

Barra espaciadora → Hacer saltar la bola.

**Mecánicas:**

Se trata de un juego de plataformas en el que controlamos a una pelota que debe superar los diferentes obstáculos/enemigos para llegar al final del mapa.

Desde el principio contamos con 3 vidas (los corazones de la esquina superior izquierda) que con cada contacto con el cuerpo de un enemigo, fuego o ciertos obstáculos, estas se reducen, haciéndonos reaparecer en el punto de control (*check point*) anterior.

Si golpeamos a los enemigos en la cabeza, estos son eliminados.

Existen dos *check points*: al comienzo del juego y a la mitad del mapa, este último representado por una caja (**IMPORTANTE**: no se activará hasta que tocamos dicha caja, lo que la hará cambiar de color). Hasta que no lleguemos al *check point* de la mitad del mapa no se nos reducirán las vidas, ya que estamos volviendo al principio del mapa.

Si ya hemos activado este segundo punto de control, cada muerte si nos las reducirá, y, en caso de perderlas todas, volveríamos al principio del mapa con las vidas iniciales.

Existe un objeto en el mapa que nos aporta una vida más al recogerlo, colisionando con él.

Al llegar al final del juego, nos aparece un mensaje felicitándonos por haberlo terminado ☺.