

# Informe proyecto final

Por: Kevin Daniel Uribe Pérez

Profesores: Augusto Salazar, Aníbal Guerra.

Informática II

2024-1



## Historia del juego:

Eres un hombre común y corriente del presente, que un día despierta en el neolítico, preocupado y confundido empiezas a explorar este nuevo mundo basto, cruel y lleno de peligros, consigues una piedra para defenderte y a medida que avanzas en este mundo tus armas evolucionan, este viaje espacio temporal te otorgo inmortalidad, por lo cual pudiste volver a tu época pero con muchas más vivencias.

## Análisis y consideraciones iniciales:

- Para empezar quise crear una clase que tuviera como atributos nombre de imagen, vida, daño, posx, posy por que creo que el resto de clases deben de heredar de esta clase estos atributos, esta clase la utilizare como clase madre además, de utilizarla para poner cada bloque del juego, aunque los bloques no tienen vida creo que si cumple el rol de entidad y se le pone la vida y el daño 0, esta clase tendrá el método de mostrarse y el método de saber si entidad está siendo tocada por otra entidad.
- Quiero una clase que cree el personaje principal con ningún atributo extra pero varios metodos extra, como por ejemplo el de el salto hacia adelante y el salto hacia atrás que deben de ser animaciones para estas animaciones utilizare un QTimer y un private slot que reciba la señal cada que el tiempo cambie y se pueda mover.
- Quiero otra clase la cual creará la partícula o el proyectil esta se tendrá que mover a la par con el personaje por lo tanto tendrá que heredar los

atributos del personaje para el salto ya que el resto de movimientos se harán desde el mainwindow, además de esto tendrá atributos para conocer las posiciones de los enemigos y los obstáculos para poder colisionar, además de eso actualizará su posición en tiempo de ejecución para saber si le puede hacer daño a los enemigos.

- Quiero otra clase que me cree a todos los enemigos esta heredará de entidad y además de ello tendrá la animación de ataque, también actualizará su posición en tiempo real y como atributos extra recibirá a las armas para saber si le hicieron daño.
- Quiero una clase que me cree los obstáculos de fuego esta será muy similar a la clase anterior con la diferencia que su movimiento será circular uniforme y no puede recibir daño.

-