PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

PROPUESTA DE PROYECTO

Semestre 2014-2015/I

[No de proyecto](#h.z8dwovkpuhl8)

196

[Nombre del proyecto](#h.mnxc81u1z897)

Scooby game.

[Integrantes del equipo](#h.dntok8juv9p3)

Castañeda Estrada Pablo Andrés

Rodríguez Guerra José Mauro

[Objetivo del proyecto](#h.bsu9evf8nxs1)

Conseguir la Scooby Galleta para que puedas pasar de nivel, tendrás que esquivar todos los enemigos y obstáculos.

[Descripción del proyecto](#h.eivcmejh9ing)

EL JUEGO CONSISTIRA EN IR CORRIENDO Y EVITAR QUE TE TOQUEN LOS FANTASMAS YBRINCAR OBSTACULOS PARA PODER LLEGAR A LAS SCOOBY GALLETAS EL JUEGO SE GANA CUANDO ENCUENTRAS LAS SCOOBY GALLETAS.PARA EVITAR QUE LOS ENEMIGOS APARESCAN TENDRA QUE OBTENER LINTERNA A LO LARGO DEL CAMINO.

EL JUEGO CONSTARA DE TRES NIVELES:

TODOS LOS NIVELES DEL JUEGO TERMINAN AL ENCONTRAR LAS SCOOBY GALLETAS.

[Descripción e imágenes de cada nivel](#h.dipcv9h52uj1)

* FACIL.-CONTIENE UNA SOLA SUBCLASE DE ENEMIGOS Y POCOS OBSTACULOS.EL ESCENARIO SERA UN BOSQUE.
* INTERMEDIA.- CONTIENE DOS SUBCLASES DE ENEMIGOS Y MÁS OBSTACULOS. EL ESCENARIO SERA UNA MINA ABANDONADA.
* DIFICIL.- CONTIENE LAS TRES SUBCLASES DE ENEMIGOS Y MUCHOS OBSTACULOS. EL ESCENARIO SERA UN CEMENTERIO.
* PRIMER NIVEL



* EL JUGADOR SE NUEVE CON LAS FLECHAS DE DIRRECIÓN

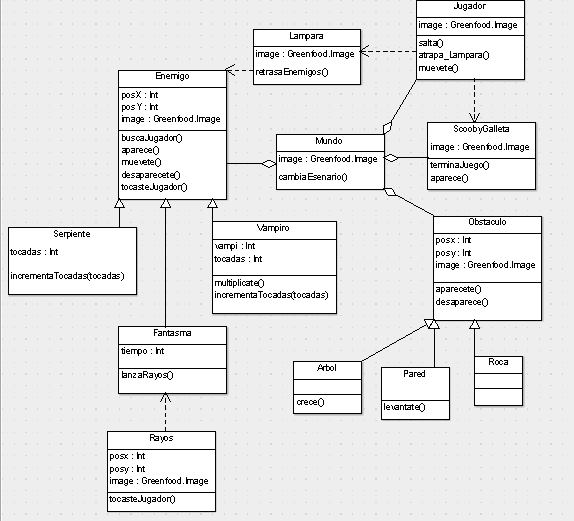
|  |  |
| --- | --- |
| MOVIMIENTO | TECLA |
| DERECHA |  |
| IZQUIERDA |  |
| SALTO DERECHA |  |
| SALTO IZQUIERDA |  |

* SEGUNDO NIVEL



* TERCER NIVEL

[Diagrama de clases UML](#h.g0vt53pc7r37)



[Características y comportamiento de cada clase](#h.mtuw3jfplyj6)

[Herencia y polimorfismo](#h.k1a372vuic1q)

Herencia:

* La clase obstáculo hereda los métodos aparece y crece jugador.
* La clase enemigo hereda a sus métodos la clase muévete, aparécete y tocaste jugador.

Polimorfismo:

* El método de la clase mundo adiosMusica() y el método de la clase Scooby getX() getY() pueden ser usadas por las demás clases.

[Cronograma de actividades (plan de trabajo)](#h.30zz6o5p35xo)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha de Inicio | Fecha de Término | Actividad por realizar |
| 27/enero/2015 | 30/enero/2015 | Definición del proyecto |
| 01/febrero/2015 | 27/febrero/2015 | Planeación de atributos y métodos de cada clase |
| 1/marzo/2015 | 27/abril/2015 | Desarrollo de niveles y validaciones |
| 1/mayo/2015 | 27/mayo/2015 | Revisiones y entrega final |

[Bitácora de actividades (historial)](#h.rr6kuez6yf7u)

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha (dd/mm/aa) | Descripción de la actividad realizada |
| 2/febrero/2015 | Creación de clases |
| 8/mayo/2015 | Inicio de programación |
| 11/mayo/2015 | Implementación de niveles |
| 15/mayo/2015 | Afinación de problemas que se presentan el clase vampiro y scooby galletas |
| 27/mayo/2015 | Valoración final por parte del profesor |
| 29/mayo/2015 | Entrega del Proyecto |