

TP Videojuegos

Práctica 5

En esta práctica vais a modificar el juego *Asteroids* para que tenga nuevos tipos de insignias (badges). Asegurate de que tu diseño permite añadir más insignias fácilmente, al mejor se pedirá añadir nuevas insignias al juego más adelante.

Super Bullets Badge

Cuando se obtiene esta insignia, las balas no desaparecen cuando chocan con los asteroides, sino se mantienen en movimiento y podrían destruir más asteroides, etc.

Multi-Bullets Gun Badge

Cuando se obtiene esta insignia, se cambia el arma del caza con una que dispara 6 balas a la vez (es decir, al pulsar la tecla correspondiente una vez) de la siguiente manera: si el vector de la dirección del caza es \vec{d} , entonces dispara una bala en la dirección del vector \vec{d} , una bala en la dirección de \vec{d} girado 60 grados, una en la dirección de \vec{d} girado 120 grados, etc. Como el arma normal, esta arma tiene que permitir sólo 5 disparos cada 3 segundos (pero recuerda que cada disparo genera 6 balas).

Reglas para obtener las insignias

Tenemos 3 tipos de insignias: la normal (B_0), la de súper balas (B_1) y la del arma múltiple-balas (B_2). Las reglas para obtener una insignia son las mismas que antes, pero la primera vez en una ronda usamos B_0 , la segunda vez en la misma ronda usamos B_1 , la tercera vez en la misma ronda usamos B_2 , etc. Después de B_2 comenzamos de nuevo desde B_0 . Todas las insignias se obtienen durante 10 segundos como antes. Usa un ícono diferente para cada insignia.