UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE INGENIERIA

INGENIERIA ELECTRONICA

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL:

INFORAMATICA II

AUTOR: RAUL ANDRES DAZA LIÑAN.

PROFESOR: AUGUSTO ENRIQUE SALAZAR JIMENEZ.

2020.

Descripción del proyecto

* Justificación: El juego en líneas generales trata sobre un objeto que lanza bolas a enemigos estáticos, la idea es tratar de atinarles con el movimiento parabólico que debe realizar la bola para alcanzar el objetivo teniendo en cuenta la resistencia, fricción, obstáculos y fuerza con la que es lanzada.
* Motivación: Lo que más motiva es la oportunidad de desarrollar los conocimientos adquiridos de programación en C++ y el manejo gráfico de Qt por medio de un videojuego. Un videojuego puede desarrollar la creatividad al abrir un sinfín de posibilidades que pueden ser plasmadas a como pueda imaginar el programador además de lo divertido y satisfactorio que puede llegar a ser jugar un videojuego programado por uno mismo.
* Desafíos a afrontar: Lo más complicado será implementar todas las ideas en código, existen diversos escenarios, acciones o funciones que pueden estar en el juego, quizás se puede tratar imaginar como programar esos aspectos sin embargo es cuando se está programando estos donde aparecen los verdaderos problemas y dificultades no previstas.
* Distintas partes del proyecto:
  + Bola: Una bola que interaccionará con la resistencia del viendo o fricción del suelo. Esta será el proyectil tirado por la lanzadora con una fuerza adecuada para que supere la resistencia del viento y fricción del suelo, debe atravesar los obstáculos para llegar al enemigo.
  + Lanzadora: No está definido que será (probablemente sea un arma de guerra), la idea es que funcione a modo de resorte.
  + Obstáculos: bloques rectangulares que dificulten la llegada de la bola a los enemigos.
  + Enemigos: No está definido que será (probablemente una base de guerra), esta recibirá los ataques (las bolas) hecho por la lanzadora.