

Univesidad San Ignacio de Loyola
Curso: Desarrollo de Software IV
Profesor: Daniel Subauste.
Ciclo: 2011 - 2
Dungeon Maze

En grupos de hasta dos personas desarrollar un juego que consiste en lo siguiente:

El jugador podrá seleccionar entre tres tipos de personaje: Guerrero, Clérigo, Valkiria. Cada uno con las siguientes características

Guerrero

Ataque: 10
Defensa: 14
Daño: 15
Vida: 100

Clérigo

Ataque: 5
Defensa: 16
Daño: 5
Vida: 150

Valkiria

Ataque: 10
Defensa: 12
Daño: 20
Vida: 50

Una vez seleccionados los personajes el juego mostrará la primera de tres habitaciones. En estas habitaciones habrá una llave que permite pasar a la siguiente. Adicionalmente habrá oro y monstruos que atacarán al personaje.

Los monstruos serán:

Goblin

Ataque: 5
Defensa: 10
Vida: 10
Daño: 5

Orco

Ataque: 10
Defensa: 12
Vida: 20
Daño: 10

Siempre la cantidad de enemigos debe sumar entre 40 y 80 puntos de vida en la habitación. La

cantidad de oro 100 y solamente una llave.

Cuando el personaje aparece los enemigos se acercarán a atacarlo. Cuando ambos se encuentren en la misma posición se dará un combate, pueden haber más atacantes en la misma posición en cuyo caso atacarán tantos como estén en la posición. El personaje siempre ataca primero.

Para el ataque se lanzan dos dados de 6 y a eso se le suma el valor del ataque. Si este es mayor que la defensa entonces le hace el daño que indica la ficha del personaje.

Si el personaje toma la llave y sale antes de la habitación puede evadir las peleas.

Cada acción se dará por turno. Cada turno cada elemento del juego hará una acción que puede ser caminar, atacar, defenderse, recoger algo. La única acción controlada por el jugador será la de caminar hacia un lugar. El atacar se dará cuando se encuentre en la misma coordenada con el enemigo, el defenderse se dará cuando sea atacado y el recoger algo cuando su posición coincida con el oro o la llave.

El juego terminará cuando el personaje salga de la 3era habitación o muera por quedar con 0 o menos puntos de vida.

Se deberá considerar una caja de texto que describa y muestre los valores de los golpes dados y los puntos de vida le quedan al personaje y monstruos luego de cada golpe.

La forma de las habitaciones quedan a criterio de los miembros del grupo.

Se pueden hacer otras innovaciones que serán consideradas en la nota.

La calidad gráfica será decisión del grupo, puede ser desde puntos de colores que representen a los personajes hasta sprites o imágenes de otro tipo.

Evaluación

- La evaluación se hará sobre los aportes de cada miembro del grupo sobre el proyecto mostrados en los commit del gitHub sobre el proyecto llamado Dungeon Maze.
- Se considerará la funcionalidad y facilidad de uso del juego como parámetros de evaluación.
- Cualquier aporte adicional será considerado favorablemente en la nota.
- La fecha de cierre del proyecto será el 24 de noviembre y se entregará en un CD o DVD. Luego de esa fecha no se considerarán los aportes adicionales en GitHub.
- El proyecto será presentado por el grupo durante la clase.
- Cualquier duda deberá considerarse en el foro.