

Sofía García Barbés

Juego Libre 1: El jueguito

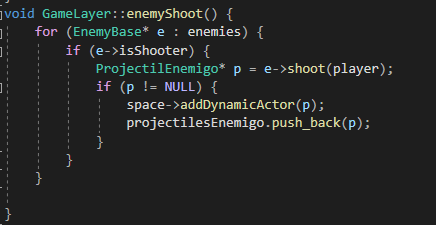
Elementos del juego según los requisitos:

* Elementos que intervienen en el juego:
  + Enemigo estático con 3 vidas que dispara en dirección al jugador.
  + Enemigo dinámico que rebota por las paredes diagonalmente, no dispara.
  + Jugador.
  + Proyectiles del jugador.
  + Proyectiles enemigos.
  + Obstáculos destruibles.
  + Recolectable vida.
  + Recolectable bomba.
  + Copa / Portal al siguiente nivel.
* Elementos animados:
  + Jugador mover.
  + Enemigo mover.
  + Enemigo morir por disparo.
  + Enemigo morir por explosión.
  + Jugador perder vida.
  + Jugador con escudo.
* Elementos de interfaz de usuario:
  + Botón jugar.
  + Indicador de vida.
  + Indicador de bombas en inventario.
  + Indicador de recarga de escudo.
  + Indicador de puntos.
* Efectos de sonido:
  + Disparo del jugador.
  + Usar bomba.
  + Banda sonora.
* Menús o pantallas:
  + Pantalla de inicio.
  + Pantalla de cómo jugar.
  + Pantalla de ayuda (F1): Controles.

# **Resumen del juego**

El jugador puede moverse en 8 direcciones, así como disparar hacia donde se esté dirigiendo. Estos disparos cuando colisionan con un enemigo restan una vida.

Hay dos tipos de enemigos: Los estáticos, de color rojo, que tienen tres vidas y disparan en dirección al jugador, y los dinámicos, que se mueven de manera aleatoria por la pantalla, rebotando en los márgenes. En caso de que el jugador choque con cualquiera de ellos, se le restará una vida.



La implementación del método shoot está en la clase EnemyStatic, ya que es el que dispara.

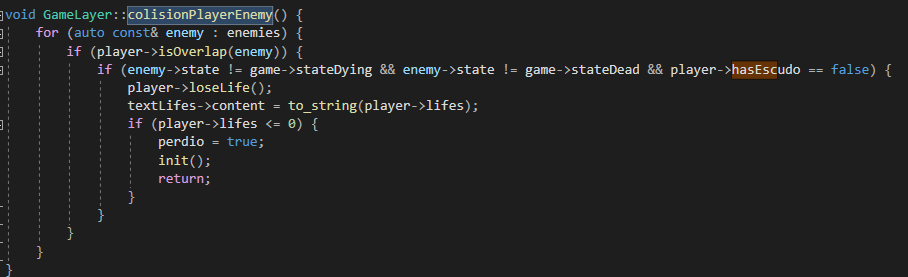
He implementado 3 niveles en ficheros de texto. Cuando el jugador elimina todos los enemigos de un nivel, se le permitirá pasar al siguiente, a través de un portal, que estará inhabilitado hasta entonces.

El jugador puede utilizar dos elementos: bombas y escudos.

Las bombas las implementé como elemento recolectable y se usan con la tecla Q. Al hacer explotar una bomba, se les resta una vida a todos los enemigos que se encuentran en pantalla. Si el enemigo muere, se ejecuta una animación de explosión por cada enemigo.

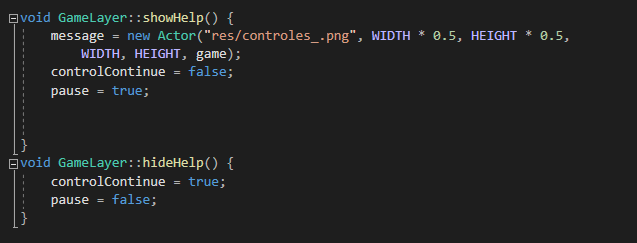
El escudo es un elemento que el jugador puede usar siempre que esté cargado: Inicialmente el escudo se encuentra a 0, y sólo se podrá activar cuando este valor esté a 100.





Tanto la vida como el número de bombas y la recarga de escudo se mantendrán cuando el jugador pase al siguiente nivel, es decir, que no se inicializan a no ser que el jugador pierda todas sus vidas.

Si durante el juego se pulsa la tecla F1, aparecerá una pantalla con los controles del juego.



También completé la implementación de los controles por mando: Escudo (B), Bomba (Y), Disparo (X), Continuar (A).