REALIZADO POR:

KEWI YILIAN MOYA CATAÑO

MARDEY SOLANYI ARIAS GAVIRIA

Descripción General:

Este informe presenta el desarrollo conceptual de los primeros dos niveles del proyecto final para la asignatura de Informática II. El juego está inspirado en el universo de Dragon Ball y tiene como protagonista a Goku durante su entrenamiento en la Torre Karin. Cada nivel refleja un momento específico del entrenamiento, integrando elementos interactivos, obstáculos y mecánicas de juego acordes al contexto.

Nivel 1: Ascenso por la Torre Karin

Objetivo del Nivel: El jugador controla a Goku, quien debe ascender por la Torre Karin durante un tiempo aproximado de 30 segundos, esquivando diversos obstáculos que simulan ser pájaros que lo atacan o se cruzan en su camino.

Mecánicas y Elementos del Juego:

• Obstáculos Dinámicos: Los pájaros representarán obstáculos en movimiento que el jugador debe esquivar en tiempo real.

• Ilusión de Altitud: Se implementará un sistema visual en el que las nubes cambiarán de posición de manera progresiva, generando la sensación de que Goku está subiendo cada vez más alto.

• Movimiento Parabólico: Para lograr un efecto más realista en los saltos y esquives, se empleará la física del movimiento parabólico.

• Duración: El nivel se extiende por 30 segundos, incrementando la dificultad conforme avanza el tiempo.

Nivel 2: Entrenamiento con el Maestro Karin

Objetivo del Nivel:

Este nivel representa el entrenamiento que Goku realiza con el Maestro Karin. A diferencia del nivel anterior, este no es un combate, sino un ejercicio de agilidad, concentración y reflejos.

Mecánicas y Elementos del Juego:

• Interacción con el Maestro Karin: El jugador debe intentar quitarle un vaso de agua al Maestro Karin. Sin embargo, este es muy ágil y lo esquiva constantemente, haciendo que Goku se desconcentre.

• No es una pelea: Se enfatiza que este nivel es de entrenamiento, no de combate. El jugador debe usar precisión y tiempo adecuado para lograr su objetivo.

• Condiciones de victoria/derrota: Si el jugador logra quitarle el vaso al Maestro Karin, gana el nivel. En caso contrario, lo pierde.

LINK DEL DIAGRAMA DE CLASE: <https://miro.com/app/board/uXjVIo0zSPM=/>

SPRITES QUE SE PRETENDEN UTILIZAR







