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. Estos obstáculos serán tanto los pájaros como la inclusión de péndulos que están colgando en la torre, impidiendo el paso de goku

• Movimiento Parabólico: Para lograr un efecto más realista en el péndulo y esquives de goku, se empleará la física del movimiento parabólico en el movimiento del péndulo

• 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