Proyecto Final Paradigmas y Técnicas de la programación: SpellBound Forest

Contenido

[1. Sobre el desarrollo del videojuego 1](#_Toc187078407)

[2. Comparación del UML 1](#_Toc187078408)

# Sobre el desarrollo del videojuego

Para el movimiento del hechicero, primero se planteó utilizar las flechas del teclado y que se pudiera mover en ángulos de 0, 45, 90, 135 o 180 grados dejando la cámara estática centrada en el hechicero. Sin embargo, posteriormente se planteó que un movimiento más fluido sería mejor para que el usuario disfrutase más del juego. Por lo tanto, se cambiaron las teclas para la comodidad del usuario, permitiendo únicamente que el hechicero se mueva hacia delante o hacia atrás (W o S respectivamente) y su rotación con A o D. También se decidió implementar un control manual de la cámara independiente del movimiento del hechicero mediante el movimiento del cursor. El lanzamiento de los hechizos se realizó con los botones izquierdo y derecho del ratón, para los hechizos más “normales”, así como con la tecla Q para el hechizo que requiere cooldown.

# Comparación del UML

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente