|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** individual  **Integrantes del grupo:** Facundo Colunga, Guillermo - UO236856. |
| **Juego similar:**  La funcionalidad principal estará basada en el juego Flappy Bird. La mecánica será un poco distinta ya que existirán fantasmas (“enemigos”), que restarán una vida, y pepitas de maíz, que duplicará el tamaño del pájaro durante x iteraciones. La colisión con las tuberías reiniciará el nivel automáticamente. Como elementos power up tendremos las monedas que aumentarán la puntuación, los corazones (“aumentan las vidas”) y el turbo, permite traspasar tuberías durante un tiempo limitado. En cada nivel se aumentará la complejidad del nivel por medio de más tuberías y aumentando la velocidad a la que se desplaza el pájaro. |
| **Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**   * El usuario controlará al personaje principal, los controles serán únicamente el de saltar, ya que la gravedad y la velocidad harán el resto. * Cada nivel estará formado por tuberías, enemigos y elementos power up. * Para superar un nivel se deberá de atravesar el laberinto formado por las tuberías sin colisionar con ninguna tubería y atravesando los fantasmas. * Si el jugador impacta contra una tubería se reiniciará el juego automáticamente. * Si el jugador colisiona contra un fantasma (“enemigo”) se le restará una vida. * Si el jugador colisiona contra una vida se le aumentará la vida en una unidad. * La puntuación aumentará según el tiempo que el jugador permanezca vivo. * Si el jugador impacta con un power-up podrá chocar contra tuberías sin que se reinicie el juego por un tiempo limitado. * Si el jugador colisiona contra una pepita de maíz se duplicará el tamaño del pájaro durante x iteraciones, lo que dificultará pasar entre las tuberías. |
| **Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**   * Tuberías no destruibles. * Power-ups para chocar contra tuberías durante un tiempo determinado. * Enemigos (“fantasmas”) que según el pájaro se acerca intentan atraparlo durante un periodo de tiempo limitado. * Vidas * Enemigos (“Pepitas de maíz”) que duplicarán el tamaño del pájaro durante x iteraciones. (Son estáticos y no se desplazan por el mapa). |
| **Descripción del modo de control:**   * Pulsando en cualquier lugar de la pantalla se saltará con el ratón o con la flecha de arriba del teclado. |
| **Uso de ficheros para la representación de niveles en memoria - obligatorio**  Los ficheros representarán la distribución de las todas las posiciones iniciales de los NPC. |