

# **Proyecto final**

Diseño Videojuego

**Juan Esteban Garcia Durango**  
**Jessica Valentina Gaviria Samboni**

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Octubre de 2021

# Índice

1. Prefacio	2
2. Clases empleadas	2
3. Esquema juego	3

## 1. Prefacio

A continuación se presenta un pequeña descripción a groso modo respecto al modelamiento de los objetos requeridos para el desarrollo del videojuego.

## 2. Clases empleadas

### 1)Clase Personaje Principal

Esta clase hace referencia al único jugador existente, el cual tendrá leves variaciones en cuanto a su aspectos, al cambiar entre niveles, y dentro de cada nivel. Cuenta con un método importante que va a existir en todo el desarrollo del juego que es el movimiento vertical(saltos), y los desplazamientos por medio de teclado manipulados por el usuario(desplazamientos hacia la derecha y la izquierda).

### 2)Clase Enemigos

A lo largo de la escena para cada uno de los tres niveles, se distribuirán enemigos, como por ejemplo objetos filudos que al entrar en contacto con el personaje provocarán que este pierda una vida.

### 3)Clase Amenaza

Esta clase hace referencia a cada uno de los objetos de los cuales debe escapar el jugador, estos son : lava, chuzos, y tigres feroces ( uno para cada nivel). La función principal de estos es desplazarse verticalmente con el fin de entrar en contacto con el jugador y provocar que pierda el juego, por lo cual el método principal para esta clase, implica el movimiento que debe realizar a lo largo de la escena.

### 3. Esquema juego

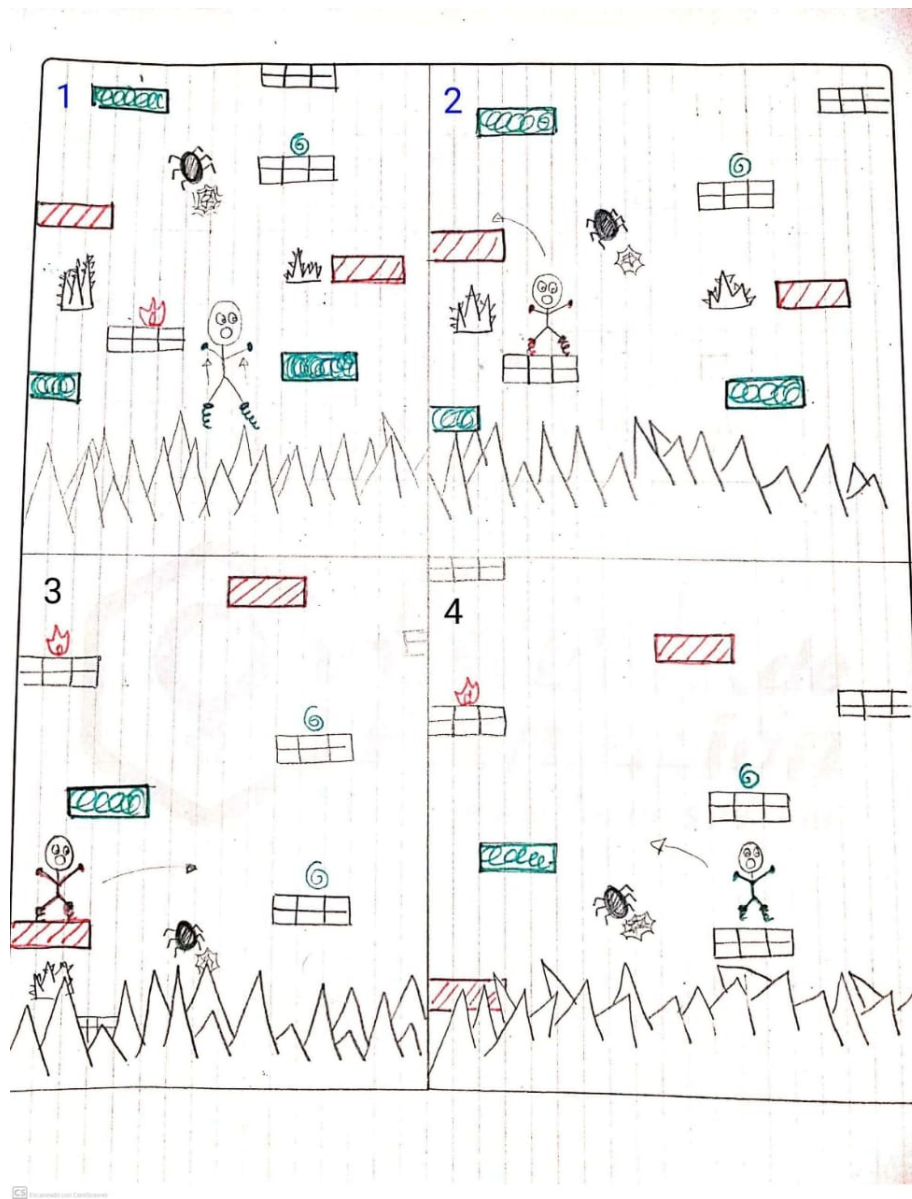


Figura 1: Esquema Juego

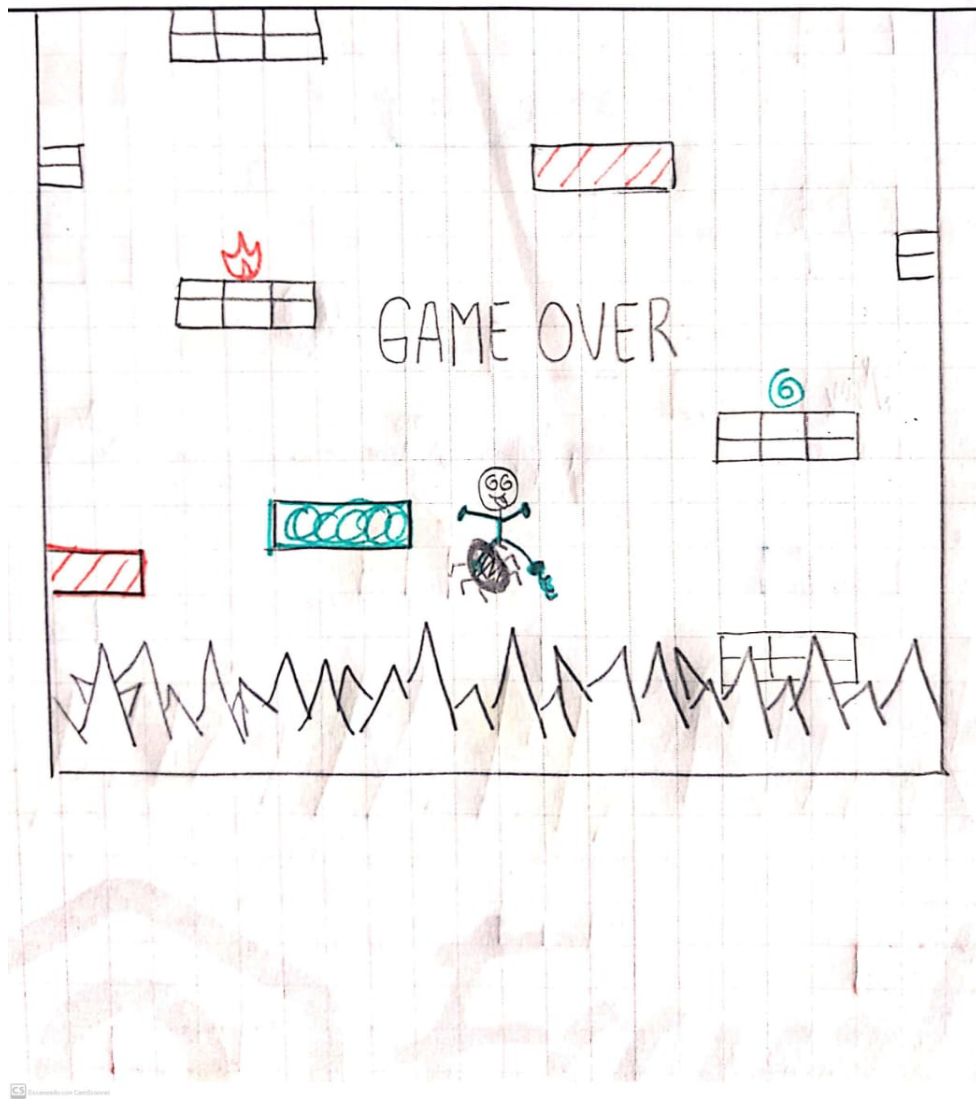


Figura 2: Esquema Juego

Lo anterior son las gráficas correspondientes al primer nivel del juego, el personaje salta constantemente hacia arriba y abajo, mientras que el jugador decide si moverse hacia la derecha o izquierda, con el fin de lograr subir a la cima antes de ser alcanzado por los chuzos de la parte inferior, desplazándose entre los escalones. En este caso el jugador pierde, ya que choca con la araña.