

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Manual de Usuario: Gravity2D

Víctor Bricio Blázquez
vbricio@correo.ugr.es

7 de junio de 2020

Controles del personaje

En mi aplicación nos encarnaremos en la piel de una esfera que quiere conseguir los objetos coleccionables del nivel. Los controles son los siguientes:

- Para girar hacia los lados deberemos pulsar los cursores, es decir, para ir a la derecha pulsaremos el cursor de la derecha y para ir a la izquierda pulsaremos el cursor de la izquierda.
- Cuando queramos saltar debemos pulsar el cursor de arriba.
- Si lo que queremos es cambiar el sentido de la gravedad presionaremos el botón de espacio.
- Al pulsar la tecla Q se verá un breve resumen de los controles.

Hay dos cosas a tener en cuenta relativas a los controles:

- Está programado para que el personaje solo se pueda mover (derecha, izquierda o salto) si su movimiento se efectuaba en horizontal.
- Cuando la gravedad es hacia abajo (la habitual) el salto del personaje se ejecutará hacia arriba, sin embargo, si la gravedad es la contraria, el salto se efectuará hacia abajo.

Si el personaje colisiona con un elemento de la clase Thorn (los conos naranjas) se mostrará un mensaje diciendo que se ha perdido la partida, y se volverá a ejecutar el juego. Si el personaje ha podido obtener satisfactoriamente los 4 coleccionables del nivel se mostrará un mensaje diciendo que se ha ganado el juego, y se volverá a ejecutar el juego.