

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Víctor Bricio Blázquez

Nombre de Alumno: _____

Nombre de la Aplicación: Gravity2D

DESCRIPCIÓN

La aplicación que me gustaría realizar es un juego en 2D en el que la mecánica interesante sea que el personaje principal pueda cambiar el sentido de la gravedad a voluntad (pudiendo caer hacia abajo o hacia arriba), para así poder sortear los obstáculos frente a él.

Además de esto habrán ciertos objetos con los que al colisionar supondrá volver a comenzar el nivel.

Las funcionalidades mínimas serían el poder cambiar el sentido de la gravedad, los objetos que resultan “letales” para el personaje, y algunos objetos que se muevan influenciados por el cambio de sentido de la gravedad.

Las funcionalidades extra serían la posibilidad de recoger objetos que equivalgan puntos y un contador de tiempo que suponga el reinicio del nivel en caso de no haberlo terminado en el tiempo marcado.

INTERACCIÓN

Se podrá mover al personaje con los cursores derecha (para ir a la derecha), izquierda (para ir a la izquierda) y arriba (para saltar). Para cambiar el sentido de la gravedad se pulsaría una tecla del teclado determinada a priori.