**Propuesta de tema, objetivos y procedimiento del proyecto final (Videojuego)**

Presentado por:

**Andrés Felipe Giraldo Yusti**

**Juan Alejandro Gualteros Fonseca**

Curso:

**Informática II**

Docente:

**Augusto Enrique Salazar Jimenes**

Universidad de Antioquia - Sede central Medellín

Facultad de Ingeniería

2021

# Contra-Cruzada

Icono

Descripción generada automáticamenteEl desarrollo tecnológico como base fundamental del avance humano, se ha convertido en la herramienta más útil para adaptar el entrono a nuestras necesidades, es cierto decir en tal caso que la búsqueda de conocimientos y saberes ha sido fundamental para llegar a un nivel de estabilidad social similar al actual, pero… si dicho conocimiento no se usara únicamente con fines comunes sino en pro de los interés de aquellos que pueden financiarlos, o de aquellas entidades cuyo control y domino sobre las poblaciones la obliga a ser los portadores del conocimiento y como en toda entidad humana, cuando se corrompe su potencial destructivo es descomunal.

## Descripción

En un mundo donde la codicia y avaricia humana hizo uso de los mejores mentes, para desarrollar su industria, miles de científicos, fueron capturados y usados para la creación de monstruos y entidades con el fin de esparcir su esquema del terror, imitando el ejemplo de la cruzadas en el medievo, un noble caballero busca encontrar la paz en país eliminando la mayor cantidad de enemigos posibles, sobre viendo en el trayecto mientras recorre tres estaciones (niveles) en busca de derrotar a los tres grandes jefes y así asegurar la tranquilidad de sus seres mas amados, y con la ayuda de un poder que un científico desertor le logro entregar busca lograr su cometido.

## Motivación

El caballero o los caballeros según el modo como se esté jugando, buscan a toda costa obtener la mayor cantidad de puntos antes de ganar el juego o morir en el intento, puesto que aunque se es fácil avanzar, también es igualmente fácil perder grandes porcentajes de vida, en una manobra que podrá costarle el avance a los próximo niveles al jugador, puesto que este bajo ninguna circunstancia puede recuperar vida.

Icono

Descripción generada automáticamenteLa motivación del caballero es protegerse, para proteger a quien dejo atrás por lo que buscara eliminar la mayor cantidad de enemigos posibles, en este caso hay tres tipos de enemigos distintos, los minotauros, los magos, y el jefe final, cada uno de ellos tiene una forma de ataque diferente lo que dificulta que le personaje puede permanecer quieto en una sola posición, además que el arma que porta no puede ser usada atemporalmente ya que requiere de un tiempo de recarga.

## Objetivos

Con estudiantes de universidad, nuestro principal objetivo es mejorar nuestros conocimientos en programación y lógica matemática en el desarrollo de programas éxitos como medios de trabajo, pero como estudiantes podemos destacar dos objetivos principales:

* **Diseño de un juego estable y fácil de jugar**

El desarrollo del juego como programa en si debe ser simple y rápido, la programación de cada clase y el diseño de cada Sprite no debe tener muchas complicaciones ya que se busca que se fácil de jugar y que tenga un flujo corrido y sin ningún error, puesto que cada parte fue pensada con una funcionalidad y sin buscar que fuera sencillo entender el código.

* Entregar todos los requerimientos solicitados de la manera más clara posible

Durante el planteamiento de las bases del juego se dieron ciertos requerimientos base para su presentación, como la posibilidad de jugar en modo de multijugador, una noción de dificultad, vida, y puntuación, nuestra meta es poder cumplir cada uno de los requerimientos que se nos solicita, de tal manera que en la entrega final podamos demostrar lo aprendido en clase.

## Objetivos del caballero

EL caballero como ya se menciono antes dentro del juego tiene unos objetivos claros, que busca en factores simples su supervivencia y terminación correcta y máxima del juego, pero si se quieres resumir los objetivos del caballero son:

* Mantenerse vivo el mayor tiempo posible
* Obtener el mayor puntaje para competir en los niveles de puntuación
* No caer en los abismos, muerte directa
* Eliminar a los tres jefes
* Sobrevivir a la caída de meteoritos

## Definición de clases:

Definimos 8 clases objetos que son:

* **Disparo\_c (Disparo para el personaje):** Esta clase nos permite crear proyectiles con su respectivo Sprite y servirán para dañar a los enemigos.



* Una estrella de color negro

  Descripción generada automáticamente con confianza baja**Disparo\_e (Disparo de los enemigos):** Esta clase sirve para que el programa cree proyectiles a los enemigos que puedan dañarnos.
* Un grupo de personas en un escenario

  Descripción generada automáticamente con confianza media**Grafica (diseño personaje):** En esta clase diseñamos al personaje (Caballero) con su respectiva altura y grosor.
* **Jefe uno (diseño jefe):** Aquí creamos al jefe.



* **Mago (diseño enemigo):** Aquí creamos a un tipo de enemigo, dispara bolas de fue que siguen al caballero a donde vaya.

Un grupo de personas en un escenario

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* **Minotauro (diseño enemigo):** Aquí creamos un tipo de enemigo, el cual por su contextura solo ataca en sentido horizontal si el personaje se encuentra en su territorio.

Imagen que contiene objeto, interior, tabla, grupo

Descripción generada automáticamente

* **Muros (diseño muros):** Aquí se crearán los muros con los cuales el personaje y los enemigos colisionarán (Los muros son invisibles).
* **Elementos (creación de físicas):** Aquí se crearán las físicas y después se le implementarán a los personajes.

Además de estas clases hay otros tipos de archivos que son:

* **Niveles:** Aquí se acomodarán los muros según el nivel.

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* **Oneplayer:** Aquí estarán las funciones del juego cuando se una en modo un jugador.
* **Multiplayer:** Aquí estarán las funciones del juego cuando se una en modo dos jugadores.
* **Score:** Este será usado para guardar los puntajes que los jugadores hayan conseguido.

# Metodología.

El videojuego contará con 10 botones los cuales son:

* **Ayuda:** Aquí dirán los controles del juego y contara parte de su historia.
* **Un jugador:** Este botón sirve para jugar en modo un jugador.
* **Multijugador:** Este botón sirve para jugar en modo dos jugadores.
* **Puntaje:** Aquí mostrará una tabla con los puntajes que se hayan conseguido por los jugadores.
* **Mute:** Este botón sirve para desactivar el volumen del juego.
* **Salir:** Es para cerrar el juego.
* **Reiniciar:** Sirve para reiniciar el juego.
* **Pausa:** Sirve para pausar el juego.
* **Guardar:** Sirve para guardar.
* **Cargar:** Sirve para cargar el juego.
* **Ok:** Este botón lo vemos cuando el jugador es eliminado y sirve para salir de la partida.