[Fecha]

Marcos Sánchez Hernández

Ingeniería del software Nº Exp: 981 4/marzo/2020

**ANGRY BALL Z**

[Subtítulo del documento]

# INTRODUCCIÓN

En esta practica perteneciente al bloque de evaluación se nos ha pedido realizar un juego similar al Angry Birds utilizando el código base proporcionado por la profesora Liliana Patricia SantaCruz Valencia en la asignatura de Multimedia de la carrera Ingeniería del Software.

En dicha práctica se nos exigía, aparte de realizar el juego, proceder a una modificación de los assets, la inclusión de nuevos personajes, la creación de nuevos niveles y funcionalidades no implementadas.

A continuación, se expondrán como ha sido la evolución del juego a lo largo del periodo de trabajo hasta su entrega, así como los detalles mas relevantes que se han implementado como aquellas dificultades que nos hemos encontrado en el momento de realizar ciertos apartados.

# Evolución

En los inicios del código base proporcionado, el juego consistía en un Angry Birds con productos saludables como son las frutas y productos no saludables como la pizza y las patatas fritas, el juego base consistía en dos niveles, la música no cambiaba y la ventana de settings no estaba programada.

La primera parte de la evolución ha consistido en cambiar todas las imágenes del juego y Assets para dotar al juego de una identidad propia y más llamativa utilizando elementos de la serie Dragon Ball z.

Posteriormente se ha introducido una música específica por nivel y configurado la pantalla de settings para dar al jugador la posibilidad de que pueda jugar a pantalla completa en el ordenador.

Por último, se han añadido mejoras a nivel de jugabilidad y añadido 4 niveles nuevos al juego quitando los dos que venían por defecto.