

Presentación del videojuego

X-SOLDIERS

Francisco Reyes
Manuel Roca
Alvaro Zaballa

Cambios Realizados

- Movimientos del personaje:
Incluimos diagonalmente.
- Posponer inclusión power-ups
Prioridad juego básico: falta de tiempo
- Menu con ratón, no con teclado
- Mapas Nuevos
Sustitución del mapa principal
Primer Boceto algo confuso
Inclusión de un segundo posible mapa

Mapa: Primer boceto



Mapa ppal nuevo



Mapa Nuevo

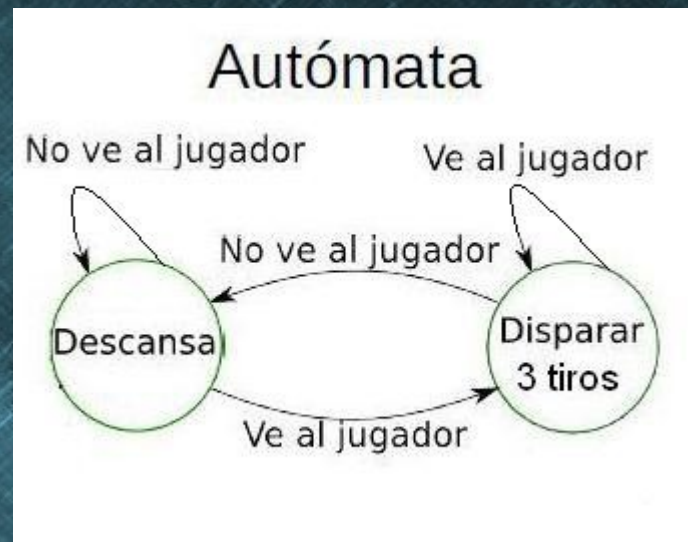
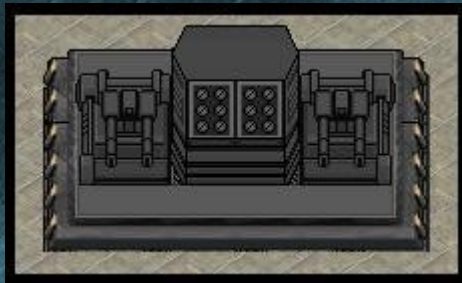


Problemas Encontrados

- No reproducción de sonido
 - Sustitución archivos mp3 por wav
 - Recortar música, archivos wav ocupan mucho
- Movimientos personajes dependen de la máquina
 - Probamos con clock y control de tiempo
 - No satisfactorio, movimiento lento
- Colisiones, representar muros y objetos
- Balas, creación en pantalla y generar movimiento

Posibles autómatas I.A.

- X-soldiers es 1player Vs 1 player
- Nuestro Videojuego no necesita I.A.
- Un posible aut. de un cañon fijo en el mapa seria:



Posibles autómatas I.A.

- Otro posible autómata más complejo que representaría el movimiento de un personaje sería:



Referencias

- http://www.libgosu.org/cpp/namespace_gosu.html
 - Consulta entradas por teclado
 - Draw,colores,etc.
- PDF Taller Gosu
- Documento Diseño X-Soldiers
- Googlear con el problema, leer foros, etc
(no tantas soluciones como se esperaba)

Blog

Cualquier duda, consulta o sugerencia,
nuestro blog:

- <http://xsoldiers.wordpress.com/>

O el correo oficial del juego:

- ucaxsoldiers@gmail.com

Gracias por su atención.