NINTENDO

EXCITEBIKE



en

con

melonJS

HTML



melonJS

- Motor de Juegos HTML5
- Completamente escrito en Javascript
- Soportado por los navegadores Chrome 12, Safari 5, Firefox 4, Opera 11 e Internet Explorer 9 (y superiores en todos los casos)
- Soporta e integra el formato de Mapas Tiled (.tmx)

Tiled Map Editor

- Permite crear los mapas mediante piezas de tamaño fijo llamadas Tiles
- Simplifica la creación del juego: desde lo programático uno se concentra en el comportamiento y se olvida de detalles de diseño

Nuestro Juego

- Primer Intento
  - Usamos capas de colisión de Map Editor
    - Solid
    - Lslope
    - Rslope
    - leader
  - En el código
    - Definíamos en el main el bainding con los elementos del map editor
    - Cada elemento tenia un evento colisión con comportamiento independiente respecto al elemento con el cual colisionaba

Nuestro Juego

- Primer Intento
  - En el código
    - Utilizábamos eventos que proporciona MelonJs como el doJump o doClimb

    - Teníamos tres tipos de objetos definidos
      - ObjectEntity
      - CollectableEntity
      - ScoreObjeect

Nuestro Juego

- Final mente
  - En el mapa
    - Dejamos de utilizar las capas del tipo Solid, Lslope, Rslope, leader dado que el aporte que nos brindaba era pobre y no cubría nuestras necesidades en su totalidad
    - Mantuvimos las capas de colisión y las entidades definidas

Nuestro Juego

- Final mente
  - En el código
    - Dejamos de utilizar los métodos de física que la librería nos brindaba para pasar a realizar las acciones a mano mediante las coordenadas del juego
    - mantuvimos los objetos con de los tipos específicos que nombramos en la diapo anterior
    - Dejamos de utilizar los eventos como doJump o doClimb realzando como ya nombramos antes el manejo manual mediante las coordenadas de las entidades.

Nuestro Juego

- Resultado
  - Como resultado obtuvimos un juego en el cual, hay un solo oponente el objetivo es llegar antes que el rival a la meta final.
  - Con la mayor cantidad de puntos posibles obtenidos al saltar cada rampa, contemplando incluso los posos que hacen que la velocidad del jugador disminuya.

Nuestro Juego

