

LABORATORIO #1

Integrantes: Marisdel Caraballo 8-841-144

Azael Oro

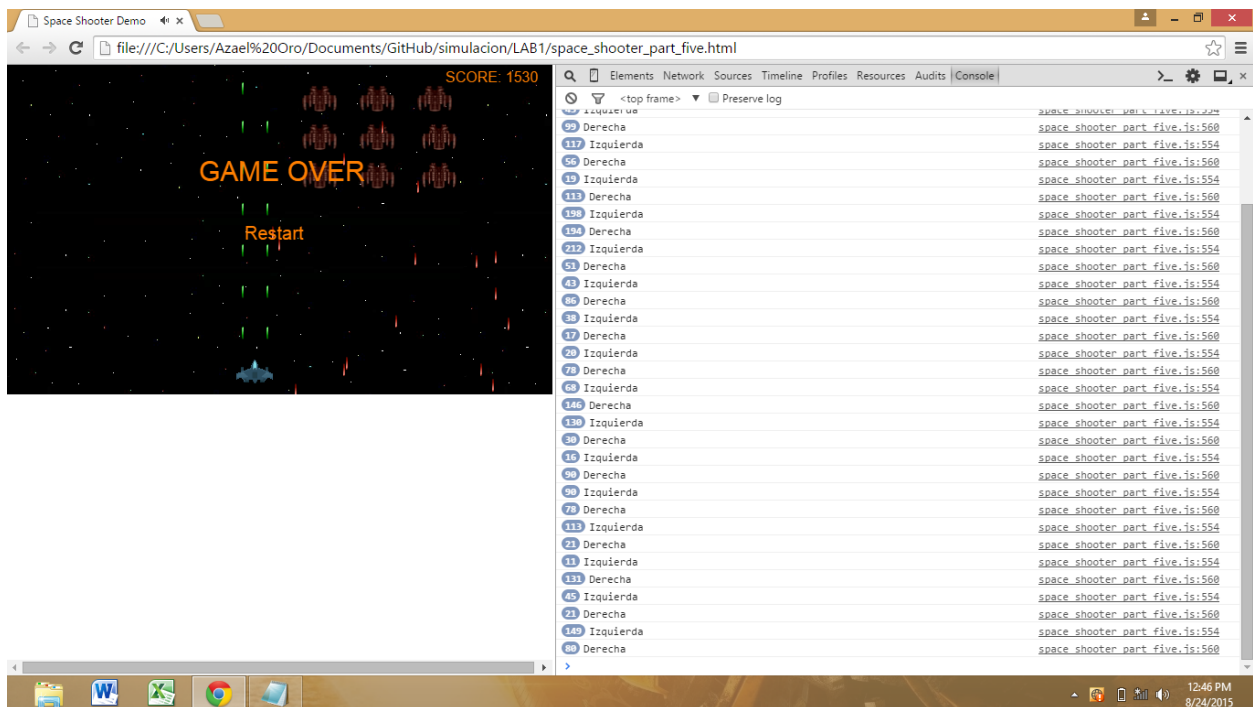
8-786-1090

1. Determinar el patrón de movimiento de los enemigos.
2. Indicar cuál es el patrón realizado para obtener la mayor cantidad de puntos.
3. Repetir 32 veces.

Desarrollo

1. el patrón de movimiento de los enemigos es de izquierda a derecha todos guardando su posición, y las naves disparan cada 1 segundo.

2.



42space_shooter_part_five.js:554 Derecha

42space_shooter_part_five.js:554 Izquierda

30space_shooter_part_five.js:560 Derecha
71space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
41space_shooter_part_five.js:560 Derecha
6space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
26space_shooter_part_five.js:560 Derecha
103space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
126space_shooter_part_five.js:560 Derecha
98space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
96space_shooter_part_five.js:560 Derecha
113space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
99space_shooter_part_five.js:560 Derecha
31space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
53space_shooter_part_five.js:560 Derecha
86space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
53space_shooter_part_five.js:560 Derecha
91space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
102space_shooter_part_five.js:560 Derecha
26space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
49space_shooter_part_five.js:560 Derecha
57space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
57space_shooter_part_five.js:560 Derecha
146space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
67space_shooter_part_five.js:560 Derecha
10space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
82space_shooter_part_five.js:560 Derecha

44space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
31space_shooter_part_five.js:560 Derecha
103space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
206space_shooter_part_five.js:560 Derecha
130space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
20space_shooter_part_five.js:560 Derecha
27space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
130space_shooter_part_five.js:560 Derecha
211space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
184space_shooter_part_five.js:560 Derecha
29space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
24space_shooter_part_five.js:560 Derecha
67space_shooter_part_five.js:554 Izquierda
15space_shooter_part_five.js:560 Derecha

El movimiento para obtener el mayor puntaje fue, apenas empezamos el juego comenzamos disparando y moviéndonos a la derecha, para así matar las naves de ese lado y así tener el espacio donde no pueden alcanzarnos y movernos a la izquierda disparando y volviendo a entrar a la derecha para cubrirnos.