TEMA Y ANALISIS DEL JUEGO:  
  
NOMBRES:

ALEJANDRO NARANJO NARANJO - JUAN PABLO RIVERA GARAY

MOMENTO HISTORICO: Edad de oro de la piratería

DINAMICA DEL JUEGO:

Es un juego que consiste en que nosotros somos un barco pirata y tratamos de destruir los barcos enemigos con un cañón hasta conseguir el tesoro. Y para ello debemos evitar darles a los obstáculos, como por ejemplo rocas.  
Tienes 5 vidas y las vas perdiendo a medida que le des a los obstáculos.

NIVELES:  
Cada que derribes un barco, los siguientes serán más rápidos y habrá más obstáculos.

En el nivel tendrás que derribas 3 barcos, en el segundo nivel 5 barcos y en el tercer nivel, 8 barcos.

DESCRIPCION DETALLADA:

Nivel 1:   
Te enfrentaras a 3 barcos para llegar al mapa que esta ubicado en una isla.  
para el primer barco tendremos únicamente 1 obstáculo, y el barco enemigo, será lento. Para el segundo, 2 obstáculos y para el tercer nivel 3 obstáculos.  
  
Nivel 2:  
Te enfrentaras a 5 barcos para llegar a la llave que abre el tesoro en el nivel 3, esta llave estará ubicada en otra isla.  
A medida que vayas superando los barcos, abran muchos mas obstáculos.  
  
Nivel 3:  
Para el nivel 3, te enfrentaras a 8 barcos, y estos serán todavía más rápidos e igualmente, a medida que vayas superando los barcos, ira aumentando el número de obstáculos. Una vez te hayas enfrentado a todos, encontraras un tesoro en una isla desierta, el cual podrás abrir con la llave que ganaste en el nivel 2  
  
ABORDE:  
Tipo de vista: Vista cenital (top-down): Donde la cámara mira hacia abajo desde arriba, proporcionando una vista aérea del nivel.  
Entornos: El mar  
Física: Los barcos se podrán mover de derecha a izquierda, es decir, en el eje x. Y cuando el barco destruya a otro barco, se moverá en el eje Y para avanzar.  
Enemigos: tendremos 2 enemigos, los barcos y los obstáculos a superar.  
Objetivos: llegar al tesoro.  
  
  
ESQUEMA DE LAS CLASES DEL JUEGO

Clase ventanas: aquí básicamente ponemos las ventanas que vamos a manejar (incluye reglas del juego)

Clase sprites: se encarga de buscar sprites de forma general para poder buscarlos con cualquier imagen

Clase reglas del juego: aquí se ve lo que se puede o no se puede hacer, la interacción de objetos, así como su invocación, si se dispara y toca un objeto. También si se puede mover algo a cierta posición o no y ver si gana o no el usuario y los niveles. (Esta es la más pesada pues uno todo. Incluye las clases rocas, barcos y cañón)

Clase rocas u obstáculos: mostrara los obstáculos y tratamos de hacer que se muevan (con alguna física) para complicar el nivel. Tal vez que se pongan al alzar o caiga un meteorito (incluye la clase sprites)

Clase barcos: se muestran los barcos y su movimiento (con alguna física) en el mapa y de pronto se haga que puedan disparar (incluye la clase sprites)

Clase cañón: todo lo del cañón que sería movimiento, como manejarlo y el disparo mandando una señal (incluye la clase sprites y clase disparo)

Clase disparo: básicamente recibe una señal de que ya se disparó el cañón y por un método físico se dirige a un lugar (incluye la clase sprites)

Clase registro: se encarga de ingresar usuario o registrase se guarda el nivel y (si sobra tiempo poner los mejores tiempos)