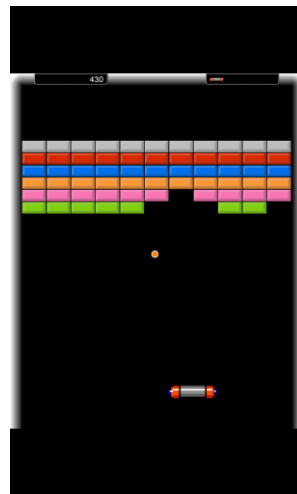


Propuesta de práctica final de FP II : Brick Breaker en consola



La idea sería replicar este juego en consola usando una arquitectura compuesta de clases simples (una para el jugador, otra para los bloques, otra para el tablero, otra para la pelota ...)

Además, originalmente el juego cuenta con una serie de power-ups que cambian atributos del jugador como el ancho de la pala, la capacidad de disparar o cambiar el número de pelotas en pantalla haciendo el juego más extensible junto con los diferentes niveles siendo estos leídos mediante archivos.

Como planteamiento inicial las clases a implementar para un prototipo inicial serían:

-Vector: contiene información de dos enteros correspondiente a la posición y velocidad de los distintos elementos del nivel (equivalente a *Coor* en la práctica del *pac-man*)

-Paddle: Corresponde al jugador, tendrá una posición y una velocidad, y un número de vidas también métodos para manejar los power-ups y cambiar su dirección.

-Ball: Corresponde a la pelota que destruye los bloques, tendrá una posición, una velocidad y métodos para cambiar su dirección en caso de colisionar con algún elemento

-Block: Corresponde a uno de los bloques a destruir, contiene una posición, una "vida" que es el número de golpes que recibe antes de ser destruido (y en base a ello podemos darle distinto color en el tablero) y una probabilidad de soltar un powerup

-PowerUp: Tendrá un tipo enumerado para saber el tipo de este, una posición y una dirección

-Tablero: Contiene toda la información de un nivel, tendrá métodos para leer el archivo, renderizar los elementos, actualizar la posición de los elementos necesarios y manejar las colisiones.

-Lista: Para almacenar los distintos powerups y removerlos en caso de ser activados por el jugador o destruidos.