



**Integrantes:**

Sahira Reyes Medina 2019-8763

Heicha Franchesca Pozo Mieses 2019-8875

Cesar Augusto Ortiz 2019-8459

Benjamin Torres Gomez 2019-8583

**Proyecto 2:**

Game shooter Alien vs Balloon

**Asignatura:**

Programación III

**Docente:**

Willis Ezequiel Polanco Carballo

## Descripción del Proyecto

El juego se llama, "Alien vs Ballón", se trata de Galushi un alien el cual combate contra los globos de la tierras los cuales van ascendiendo hacia al espacio, el juego es de disparos con un láser que es expulsado de la nave de Galushi. El juego es en 2d.

### Objetivos

- Desarrollar un juego de la guerra entre alien vs balloon.
- Desarrollar un juego en 2d
- Desarrollar un juego interactivo en cual se pueda ver la disminución y aumento de puntos.

### Alcance:

- **Juego 2d: El juego será de segunda dimension/**

### Perspectiva del Producto:

Crear un juego entretenido para niños, este juego consiste en game shooter de láser casi invisible por el ojo humano, este juego mantendrá al usuario entretenido destruyendo globos con Galishu, el alien.

### Características del Usuario

Los usuarios son los gamer los cuales interactúan con el juego:

<b>Actor Specification</b>	<b>UCA-1</b>
<b>Actor Name: Gamer</b>	<b>Abstract: No</b>
<b>Descripción:</b> El usuario podrá jugar Alien vs Balloon sin ningún requerimiento.	

### Funcionalidades

- El HUD estará ubicado en la parte superior del escenario.
- La nave de Galushi estará ubicada en el extremo derecho, y sólo podrá moverse verticalmente.

- Los globos emergen aleatoriamente desde la parte inferior de la pantalla, y suben hasta desaparecer de la pantalla. Los colores de los globos también son aleatorios.
- La velocidad de los globos es aleatoria, los azules deben subir más rápido.
- La nave nunca podrá tocar ni la parte superior, ni la parte inferior de la pantalla, en caso de hacerlo explota y termina el juego con Game Over.
- El HUD muestra en el margen izquierdo la cantidad de helio que recupera la nave tras explotar cada globo, y un timer en el margen derecho.
- Por cada 10 segundos que pasen, la nave pierde 5 puntos en la cantidad de helio disponible para la nave.
- Si la cantidad de helio llega a cero, la nave explota y termina el juego con Game Over.
- Los globos azules aumentan la cantidad de helio en 10 puntos, los demás la aumentan en 1 punto.
- El láser de la nave sólo dispara en línea recta.
- Cuando la nave logre un total de 500 puntos en la cantidad de helio, se pasa al siguiente nivel.
- Esta versión del juego solo debe tener un nivel.
- Esta versión del juego podrá generar mayor cantidad de globos azules.

## Atributos de Calidad

### Game Shooter Alien vs Balloon

**Rendimiento:** El gamer desea jugar sin interrupciones ni bugs del juego, será un juego offline por lo que no requerirá de conexión a internet.

**Portabilidad:** El videojuego podrá ser utilizado en diversas plataformas, como en pc, web, móvil, etc.

**Usabilidad:** Realizar un diseño intuitivo que le permita al usuario identificar las funcionalidades de manera sencilla de forma que no tenga que recordar sino que reconocer.

<b><i>Atributo de calidad</i></b>	<b><i>¿Cómo lograrlo?</i></b>	<b><i>Táctica/Patrón</i></b>
Rendimiento	Haciendo el videojuego instalable, con base de datos integrada (sin un motor de base de datos sino en un archivo que imite una base de datos) en el instalable.	Data Storage
Portabilidad	Permitiendo que el videojuego sea soportable en diversas plataformas.	
Usabilidad	Permitiendo que el usuario pueda saber la funcionalidad de los componentes de manera rápida	Diseño estético y minimalista

