



Integrantes:

Sahira Reyes Medina 2019-8763

Heicha Franchesca Pozo Mieses 2019-8875

César Augusto Ortiz 2019-8459

Benjamin Torres Gomez 2019-8583

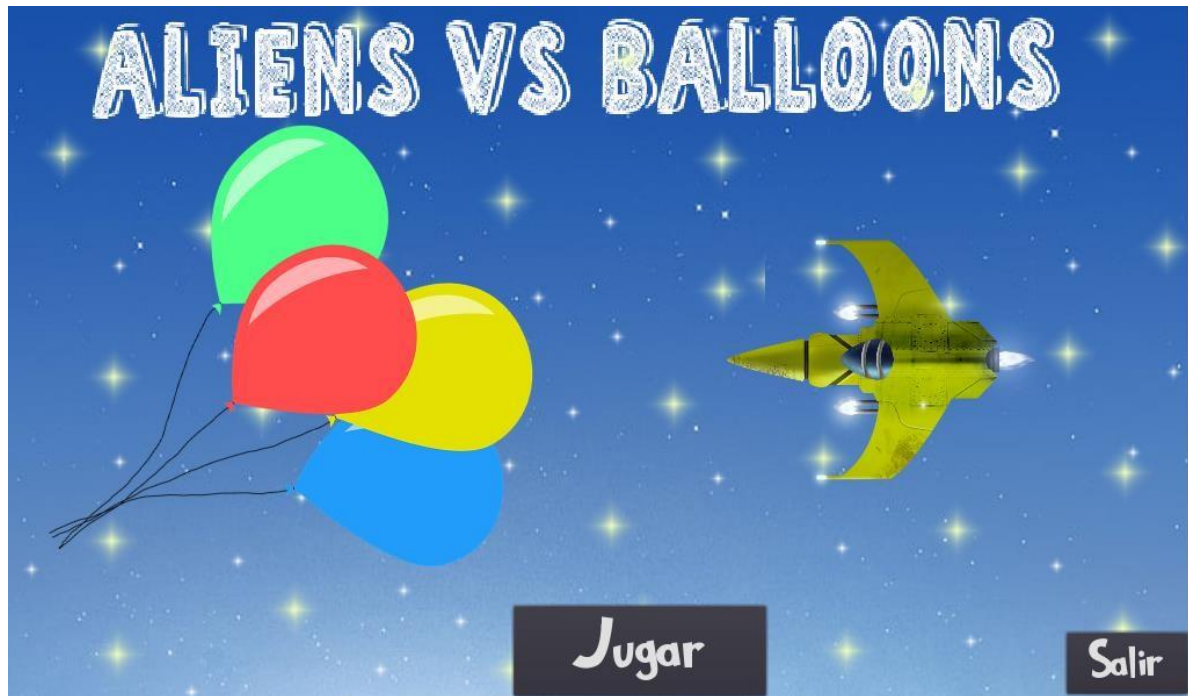
Proyecto 2:

Video juego Alliens vs Ballooms

Asignatura:

Programación III

Pantalla inicial:

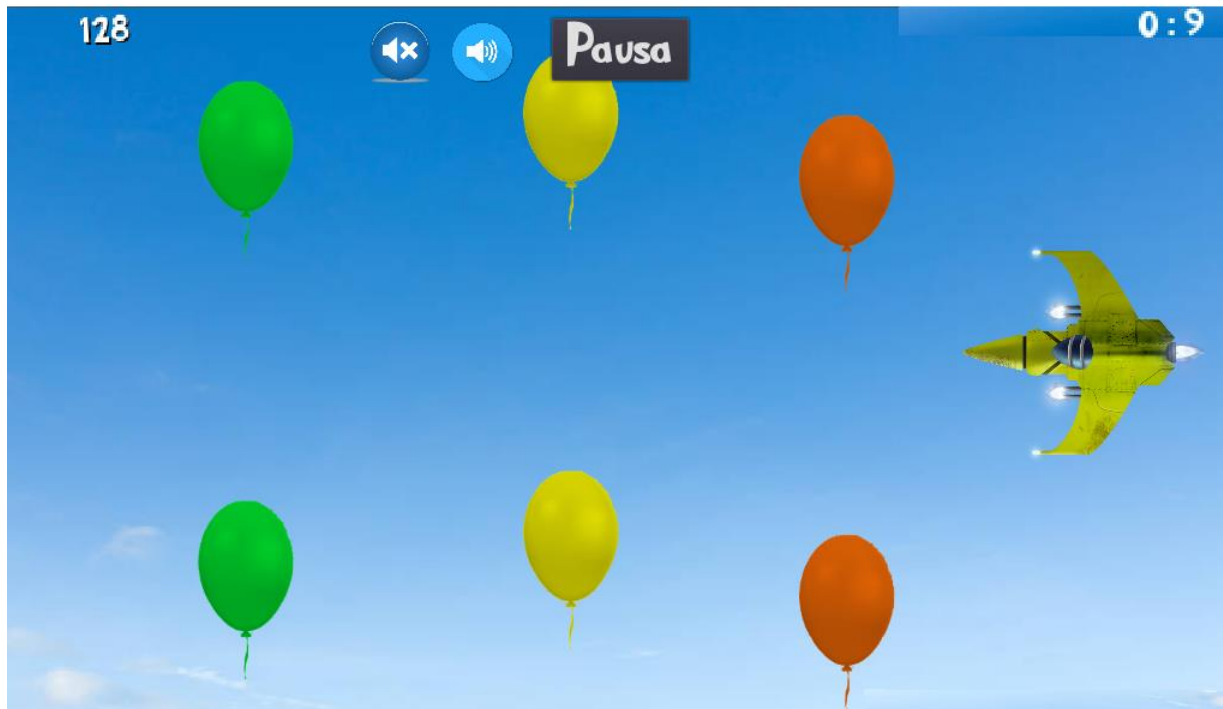


Esta es la pantalla que verá el jugador al iniciar el juego, el diseño se enfoca en utilizar colores brillantes y texturas suaves para resultar más atractiva a lo niños que son su público objetivo.

Botón Jugar: Presionar este botón dará inicio al juego.

Botón Salir: Presionar este botón sacará al jugador de la aplicación al cerrarla.

Pantalla de avance de nivel:



Esta es la pantalla que verá el jugador durante la ejecución del juego.

Indicador de helio: Arriba a la izquierda se encuentra el indicador de helio que aumentará cuando el jugador destruya un globo y disminuirá con el tiempo. Si este indicador llega a 0 el jugador perderá la partida.

Botón de pausa: Al presionar el botón de pausa el juego se detendrá en el punto actual y esperará a que el usuario detenga la pausa para continuar el juego donde lo dejó.

Indicador de tiempo: Arriba a la derecha se encuentra el indicador que muestra el tiempo de juego transcurrido.

Disparo laser: Este disparo se activa presionando la tecla n, el disparo es la herramienta del jugador para destruir los globos y ganar helio.

Movimiento: El jugador puede moverse de manera vertical presionando las teclas de arriba o abajo. Si la nave que controla el jugador choca con los bordes de la pantalla este pierde el juego y va a la pantalla de Game Over.

Botón de sonido encendido: Sirve para que el jugador pueda activar el sonido en caso de que esté desactivado.

Botón de sonido apagado: Sirve para que el jugador pueda desactivar el sonido en caso de que esté activado.

Pantalla de avance de nivel:



Cuando el jugador obtenga 500 puntos ganará la partida y se habilitará la opción de pasar al siguiente nivel con lo que tendrá acceso a esta pantalla.

Botón Volver: Al presionar este botón el jugador volverá al nivel que estaba jugando.

Botón Jugar: Al presiona este botón el jugador pasará al siguiente nivel cuando esté disponible.

Juego terminado:



Esta es la pantalla que verá el jugador al perder la partida.

Botón Volver a Jugar: Al presionar este botón el jugador volverá a la pantalla de juego para iniciar una nueva partida.

Botón Terminar partida: Al presionar este botón el jugador será enviado a la pantalla de inicio.