

Sprint 1

Diseño del juego

El juego será del tipo “vertical shooter” donde el jugador, ubicado en la parte inferior central del mapa, controla una nave que se mueve de izquierda a derecha y posee un arma con la cual disparará hacia arriba. Los enemigos serán extraterrestres que inicialmente se encontrarán en formación y luego podrán descender para atacar. Los enemigos pueden o no tener armas.

El mapa del juego será una matriz, que de acuerdo al nivel, en él podría haber obstáculos y diferentes tipos de enemigos con una posición predefinida.

Generación del mapa

```
variables i entero, j entero
i = 30
j = 15
Crear Matriz [ i , j ]
para cada j
    para cada i
        establecer celda vacia
carga enemigos del nivel()
insertar jugador en la celda [28,8]
// fin
```

Movimiento jugador y enemigos

Movimiento jugador

```
si presiona tecla izquierda
    si posicion jugador es distinta a [28,0]
        el jugador se desplaza a [28, j-1]
si presiona tecla derecha
    si posicion jugador es distinta a [28,15]
        el jugador se desplaza a [28, j+1]
```

Movimiento enemigos