Casos de uso criticos

- Elegir rol de juego (Personaje)

Al entrar a una partida se selecciona por el usuario uno de los dos roles para jugar, dependiendo el rol, sera el escenario en el que se renderizara el usuario.

- Iniciar partida

Al seleccionar el rol, se selecciona el inicio de partida. Se inicia la partida donde se renderiza las texturas de los enemigos, personaje, background, objetos, etc

- Mover personaje

Cuando se realice un input del teclado, se captura. Dependiendo de la tecla que haya presionado el usuario, se realizara un nuevo movimiento de los personajes. Estos tienen 4 direcciones

-Menu de pausa

Cuando el usuario presione la tecla de escape o salga de la ventana del juego, este se pondra en pausa, mostrando un menu de opciones

- Salir de la partida

Una vez dentro del menu de pausa estara la opcion de salir de la partida, lo que nos borrara el progreso de la partida actual y nos llevara al menu principal

- Reiniciar partida

Una vez dentro del menu de pausa estara la opcion de reiniciar partida, lo que nos borrara el progreso de la partida actual e iniciaremos de 0 con el mismo personaje

- Terminar partida

Al pasar el tiempo, para evitar que el juego sea infinito, aparecera una advertencia de que se aproxima una amenaza mayor. Al minuto 20 de juego, el aguila de la UAS aparecera para llevarse al jugador y se terminara la partida

- Ver instrucciones

Dentro del menu de pausa y del menu principal, existira la opcion de un tutorial, donde encontraremos distintas instrucciones como:

* Como moverse
* Objetos
* Mapas
* Jefes

En cada una se explicara brevemente informacion vital para el jugador.

Prototipo:

https://www.figma.com/file/PEMWyLBYxspzieNcvTbkfN/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=dev&t=tsKwqRG38hk2DH93-1