**Invasores Galácticos.**

Juego multijugador de uno versus uno en el que un jugador representa los invasores espaciales y el otro representa las fuerzas terrestres que las enfrentaran.

Ambas naves tendrán una barra de vida y podrá disparar balas a su enemigo. En el escenario del juego abran obstáculos para defenderse. En el juego también aparecen aliados de ambos bandos que disparan a su enemigo, aquí es donde se implementa la dificultad y los movimientos físicos en el juego. Gana quien deje sin puntos de vida al enemigo.

**Naves** **o jugador**: Cada jugador es representado por naves espaciales de cada bando (terrestre o invasor), y cada nave podrá disparar balas a su enemigo.

**Aliados:** Cada cierto tiempo aparecen de alguna parte de la escena, aliados de ambos bandos que atacan. Uno tira meteoritos, otro dispara balas curvas y otro, cohetes que aceleran con el tiempo.

**Obstáculos:** Cada jugador tiene dos muros anti balas para defenderse. Estos muros no detienen los ataques de los aliados.

**Salud:** La vida de cada nave consta de 5 puntos, pierde un punto por cualquier impacto que reciba, ya sea de bala del enemigo o de sus aliados.

El ingreso al juego se haría con un usuario y contraseña, guardándose en un archivo como en el laboratorio 3. Para no hacerlo muy engorroso, un solo jugador validaría el usuario y así podrían jugar los dos. Una vez validado el usuario, se pediría el nombre del segundo jugador y empezaría el juego.

Las naves se ubican a lado y lado de la pantalla. Los obstáculos serian tres rectángulos también a lado y lado de la pantalla, los cuales detendrían solo los disparos hechos por los jugadores.

Cada cierto tiempo en el juego aparece un aliado de cada bando que dispara un objeto que no puede ser detenido por los obstáculos. Tengo en mente tres tipos de aliados que salen de la parte de arriba de la escena, la parte de abajo y detrás de las naves. El aliado de la parte superior tiraría una especie de meteorito que caería con una fuerza gravitacional. El aliado de la parte de abajo dispararía un objeto siguiendo una curva parabólica y el aliado que sale por detrás de las naves; dispararía un cohete que se acelera con el tiempo. Cada uno de los objetos disparados por los aliados desaparece al contacto con la nave enemiga o cuando desaparece de la escena.

Cada jugador cuenta con 5 cuadros de vida y pierde un cuadro cada que recibe un impacto por cualquier proyectil disparado por los enemigos. El juego se puede llevar a cabo con dos rondas y una tercera en caso de empate. Un jugador gana una ronda cuando su enemigo pierde todos los cuadros de vida y el jugador que gane dos rondas gana la partida.

Ya que es un juego de versus no habría necesidad de guardar o cargar partida, por lo que habría un tablón de registro de los enfrentamientos, que daría la información de los jugadores que han batallado y el resultado.

Para lograr este juego, los desafíos son los cambios en la escena cuando se terminen las rondas y aplicar bien los movimientos físicos para que no se salgan de control, manejar bien los archivos para el correcto login de los usuarios y consultar lo que sea necesario de las librerías de Qt graficas cuando sean necesarias para la herencia de las clases del juego.

Mi motivación es pasar el curso.