Proyecto final

Christian Gallego Chaverra

Esteban Pulgarín Arango

Título del juego: Pinball

1. Clase Bola:
   1. Atributos:
      1. Posición: Saber la localización actual del objeto este caso una esfera en el mapa que nos encontremos.
      2. Color: Darle estética a la esfera.
      3. Tamaño y peso: Propiedades de la física, para calcular algunas medidas que afectarán a la bola como gravedad y fuerza.
   2. Métodos:
      1. Mover, colisión, rebotar, acelerar, Girar en espiral: Todos estos métodos tienen como propósito interactuar con la bola, afectando su posición, velocidad y dirección.
2. Clase Palanca:
   1. Atributos:
      1. Posición y Tamaño: Las palancas serán movidas a través de pulsadores en arduino, la dificultad del juego también se centra en el tamaño que tiene la palanca.
   2. Métodos:
      1. Colisión: Interacción física que habrá entre la bola y las palancas.
3. Clase Poderes:
   1. Atributos:
      1. Tipo de poder: Se tendrá la posibilidad de adquirir 4 poderes (Disminuir tamaño de palancas, aumentar velocidad bola, bloquear palancas y simular viento que haga girar la bola en espiral)
   2. Métodos:
      1. Aparición: El poder aparece en el juego aleatoriamente.