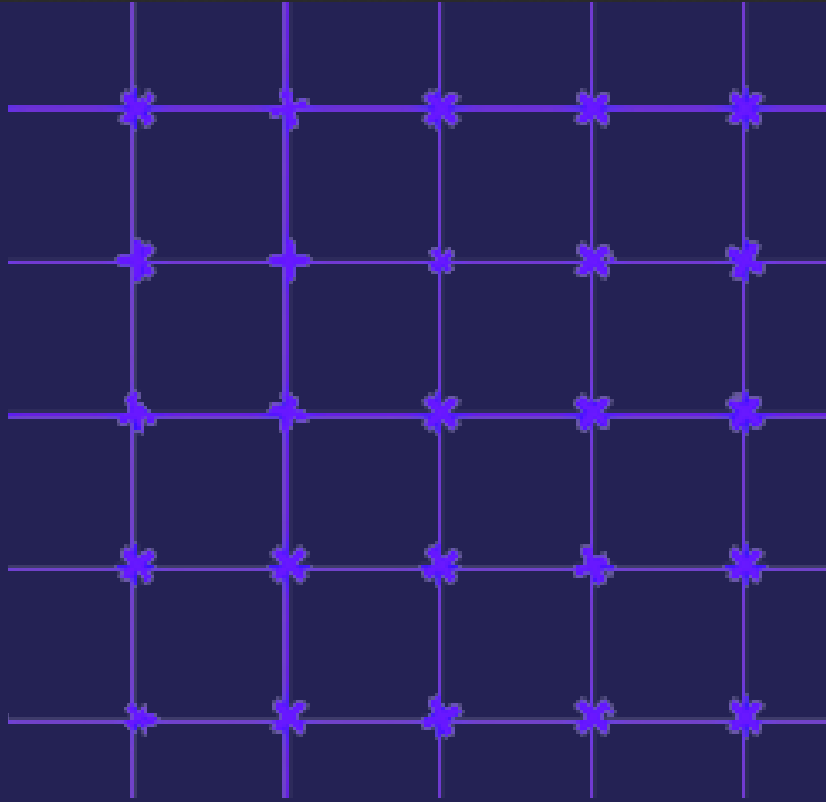
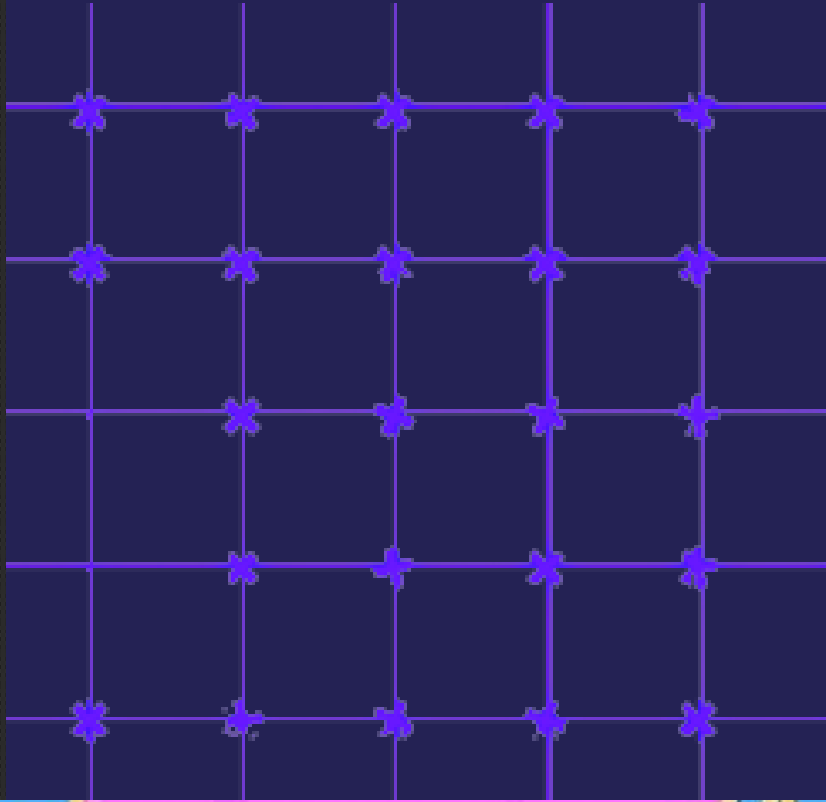
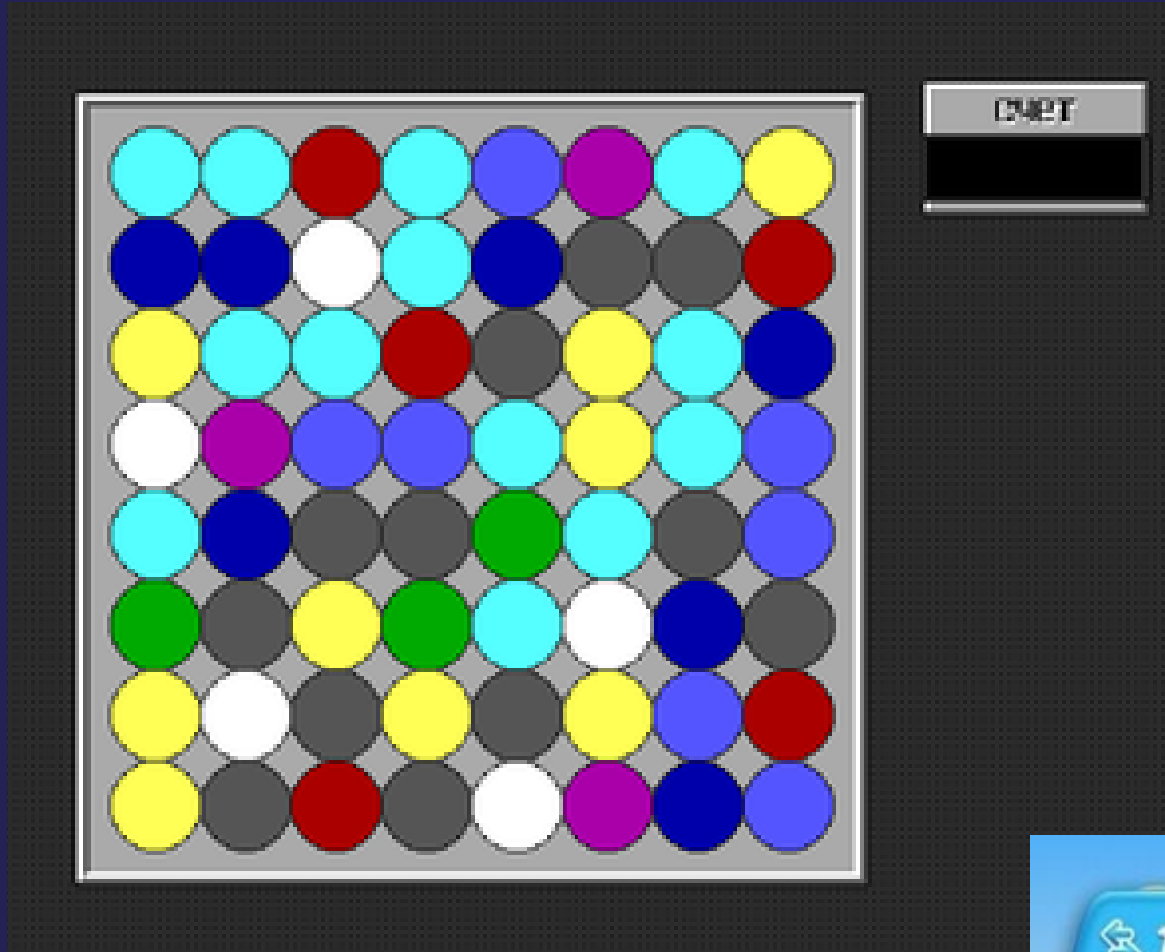


# Alienígenas

## Alinzados

- Nathalia Maria Chaves Oviedo C22195
- Emanuel García Rojas C23166
- Lisa Chen Tang C02253
- Kevin Ramirez Barboza C26240

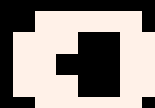




Match-3 ✨ ✨



PRESS  TO START

PRESS  FOR INSTRUCTIONS

PRESS  FOR GEN LIST

# Ventana de juego

Información  
de la ronda

SCORE: 820

NOVES: 20

LEVEL: 3

NEXT: 500

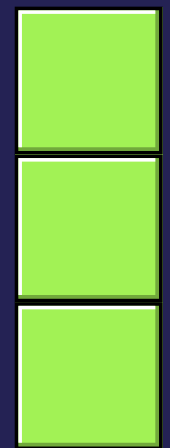
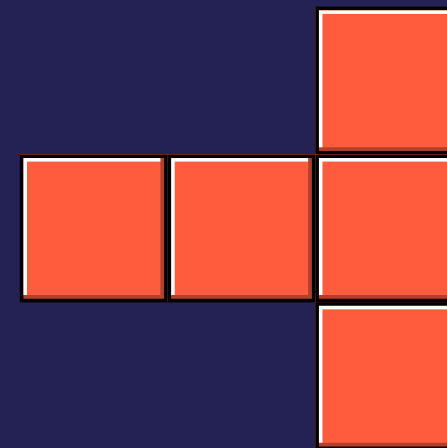
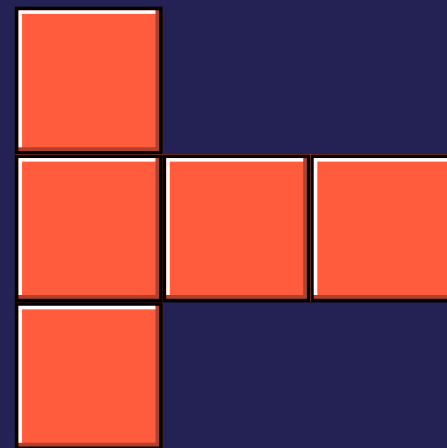
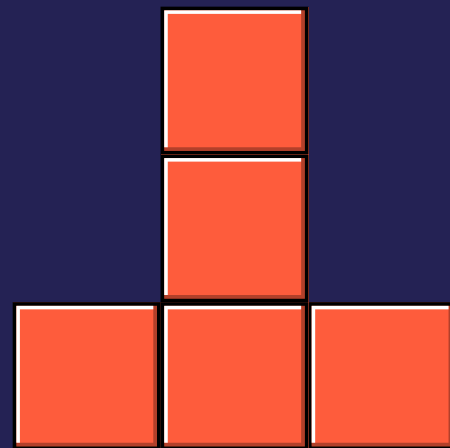
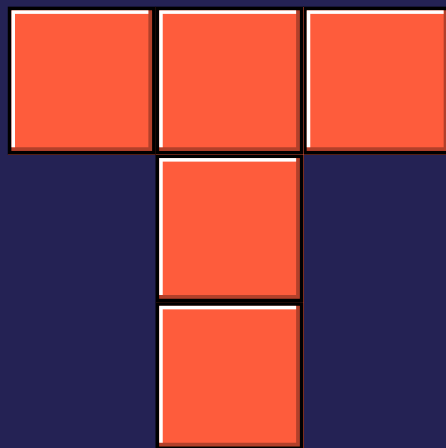
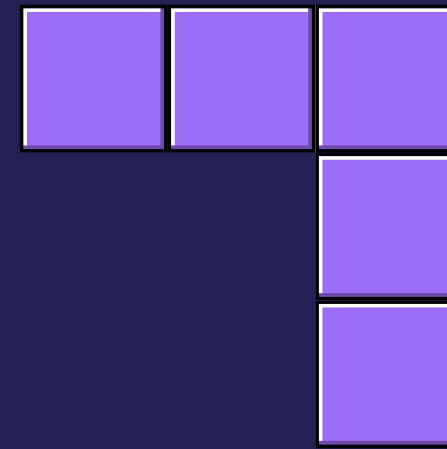
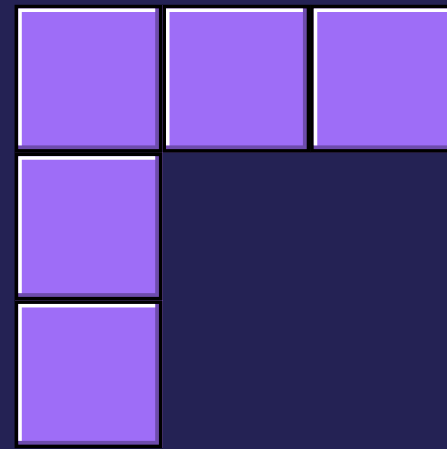
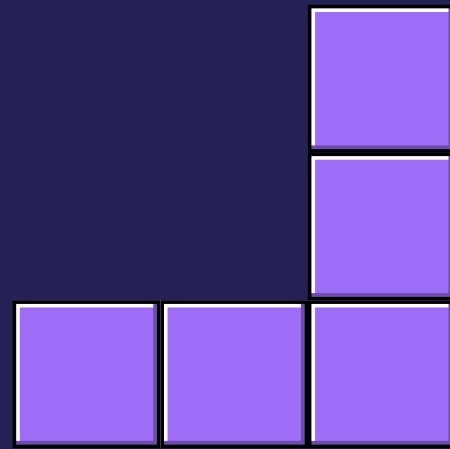
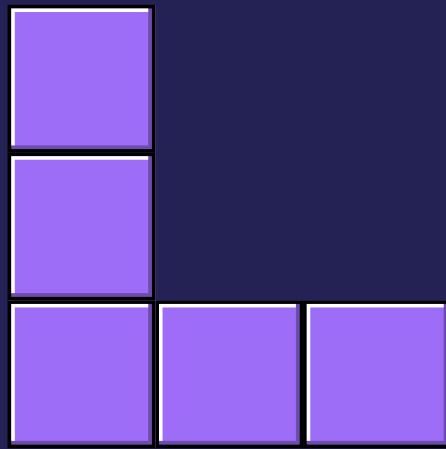


Matriz  
con  
iconos

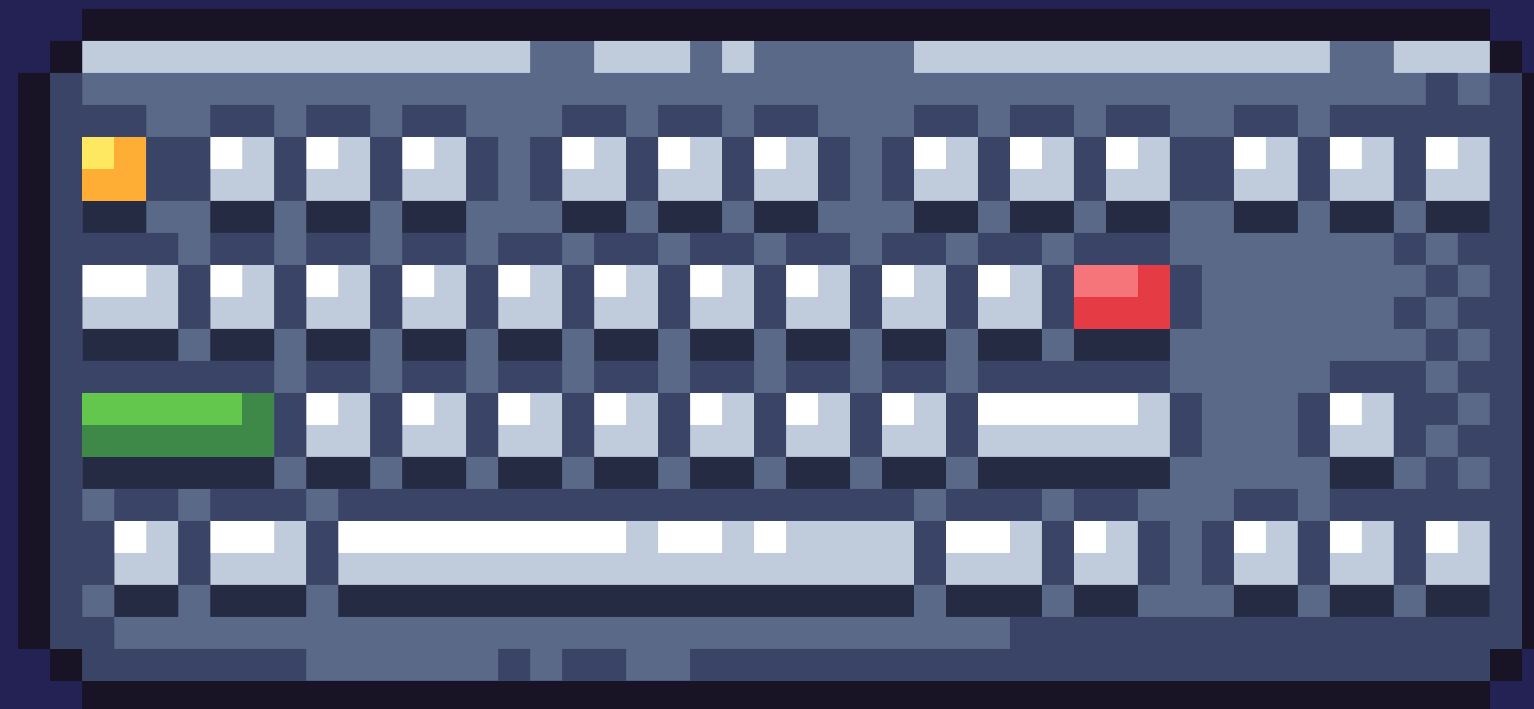
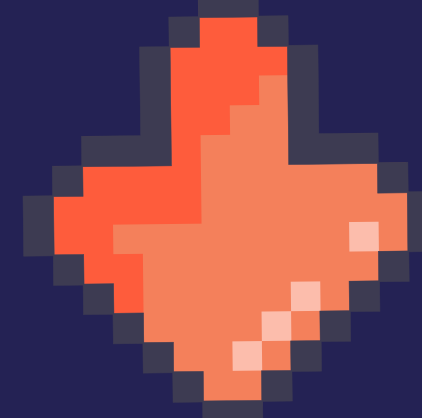
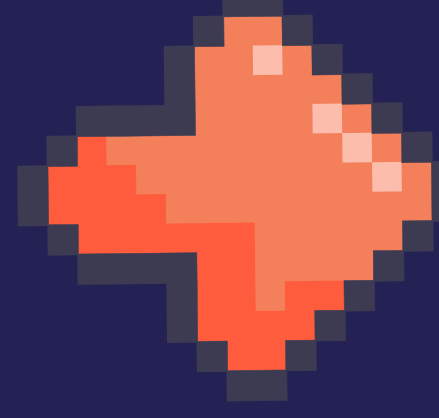
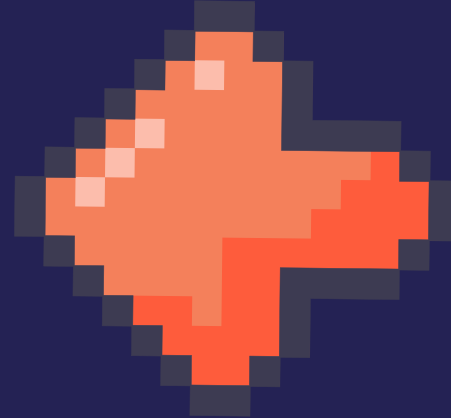
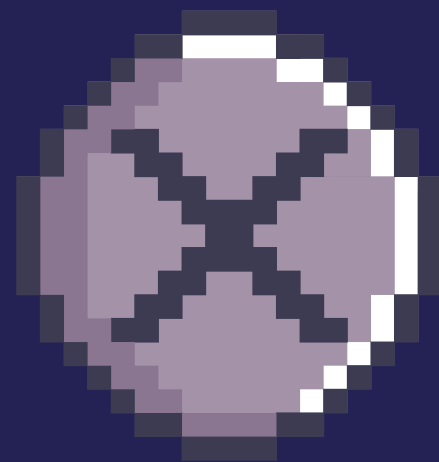




# Combinaciones



# Controls

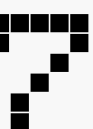


# Alcanances

- Programación híbrida.
- Control a bajo nivel de las operaciones a realizar.
- C++ y SFML facilitando la creatividad visual e interfaz más atractiva para el usuario.

# Limitaciones

- Reacciones especiales.
- Los elementos y características especiales.
- Extras.







# LÓGICA DEL JUEGO EN ENSAMBLADOR:

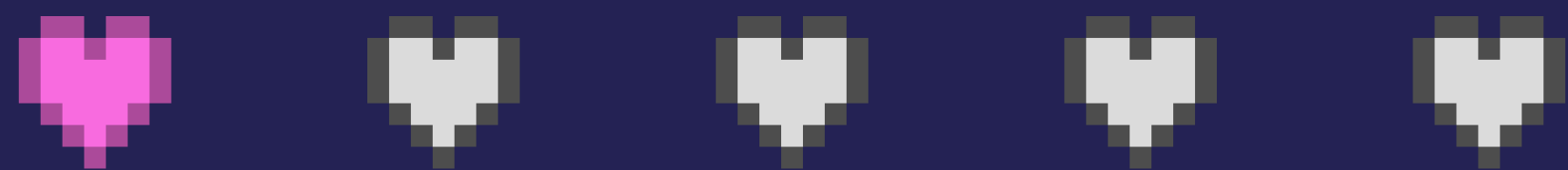
- Funcionamiento base de la matriz.
- Generación y disposición inicial de elementos en la cuadrícula.
- Lógica de todas las combinaciones entre los elementos.
- Los contadores de movimientos que se han hecho.
- Validación de movimientos legales.
- Detección y eliminación de combinaciones de elementos.
- Actualización de la cuadrícula después de cada movimiento.
- Gestión de puntos y niveles: El nivel actual en el que se encuentra el usuario y la puntuación.



- Todos los objetos del Match-3.
- Creación de la interfaz de usuario, incluyendo el tablero de juego y los elementos visuales.
- Animaciones de movimientos de los elementos.
- Efectos de sonido.
- Menú, fin de juego, puntuaciones y créditos.
- Interacción del Usuario: Los jugadores podrán interactuar con el juego de las siguientes maneras:
  - Seleccionar un elemento e intercambiarlo con otro que esté adyacente, por medio del teclado.
  - Realizar combinaciones de tres o más elementos del mismo tipo.
  - Visualizar su puntuación y nivel actual.
  - Iniciar un nuevo juego y pausar la partida en curso.



PARTE GRÁFICA  
EN LENGUAJE  
DE ALTO NIVEL:



GAME OVER