

---

# Space Invaders en DrRacket v0.7

Héctor F. Jiménez S. - Brian Ruiz I.

hfjimenez@utp.edu.co - brianruiz@utp.edu.co

---

Pereira Security Team  
Ingeniería de Sistemas y Computación



Universidad Tecnológica de Pereira  
2015



BEWARE  
THE  
INVASION

Pagina Dejada Intencionalmente en Blanco

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Proposito del Juego</b>	<b>3</b>
<b>3. Requisitos para Correr</b>	<b>3</b>
<b>4. Detalles Tecnicos de DrRacket</b>	<b>4</b>
4.1. Creacion de Ventanas . . . . .	4
4.2. Funciones de Movimiento . . . . .	4
4.3. Funciones de Disparo . . . . .	4
4.4. Funciones de Dificulta . . . . .	4
4.5. Funciones de Sonido . . . . .	4
<b>5. Links de Paginas de Interés</b>	<b>5</b>
<b>6. Adjuntos</b>	<b>6</b>
<b>7. Agradecimientos</b>	<b>7</b>



Figura 1: Maquina de Space Invaders, Taito 1978.

### Resumen

Unidos. Fue lanzado en las máquinas recreativas que funcionan con monedas, el Atari 2600, y la Nintendo Entertainment System. En su vida útil generó más de 500 millones de dólares en ingresos. Es un juego de acción en 2D donde un humano debe proteger la tierra de los extraterrestres. Hay 48 aliens en cada etapa que están uniformemente espaciados en 6 columnas. Los aliens se mueven hacia izquierda y derecha a través de la pantalla en un patrón establecido, avanzando lentamente hacia la tierra. Es el trabajo del jugador humano disparar a todos los aliens antes de

## 1. Introducción

Unidos. Fue lanzado en las máquinas recreativas que funcionan con monedas, el Atari 2600, y la Nintendo Entertainment System. En su vida útil generó más de 500 millones de dólares en ingresos. Es un juego de acción en 2D donde un humano debe proteger la tierra de los extraterrestres. Hay 48 aliens en cada etapa que están uniformemente espaciados en 6 columnas. Los aliens se mueven hacia izquierda y derecha a través de la pantalla en un patrón establecido, avanzando lentamente hacia la tierra. Es el trabajo del jugador humano disparar a todos los aliens antes de

## 2. Propósito del Juego

El juego Space Invaders ha sido un éxito desde que fue lanzado por Taito en 1978. En el plan original para el juego, era que los aliens fueran a matar a soldados humanos. Taito pensó que no querían enviar el mensaje de que disparar a los seres humanos estaba bien, así que lo cambiaron a disparar a los aliens.

Poco después de ser liberado, Space Invaders creció en popularidad. En 1980, se licencia para su uso en los Estados Unidos. Fue lanzado en las máquinas recreativas que funcionan con monedas, el Atari 2600, y la Nintendo Entertainment System. En su vida útil generó más de 500 millones de dólares en ingresos. Es un juego de acción en 2D donde un humano debe proteger la tierra de los extraterrestres. Hay 48 aliens en cada etapa que están uniformemente espaciados en 6 columnas. Los aliens se mueven hacia izquierda y derecha a través de la pantalla en un patrón establecido, avanzando lentamente hacia la tierra. Es el trabajo del jugador humano disparar a todos los aliens antes de que lleguen a la tierra. Los aliens también disparan al azar, por lo que el jugador humano debe evitar esquivar ser fusilado por los aliens. Si el jugador humano es capaz de destruir los 48 aliens, entonces él o ella avanza a la siguiente etapa en la que tienen un nuevo conjunto de 48 aliens para destruir. Otro aspecto del juego es el conjunto de escudos prestados al jugador. En el juego hay 3 escudos que el jugador humano puede utilizar, esconderse detrás para evitar recibir un disparo por los extraterrestres. A medida que estos escudos reciben daño, disparos pueden penetrar a través de ellos.

Space Invaders se ha actualizado y puesto en libertad en muchas plataformas diferentes, pero todos han sido en forma de dos dimensiones estándar. Hasta el momento Taito nunca ha lanzado una versión en 3D del juego. Sin embargo, en 1999, Space Invaders fue re-lanzado para el Nintendo 64. Aunque los fondos y los personajes fueron diseñados en 3D, el juego sigue siendo un shooter en 2D.

### **3. Requisitos para Correr**

asdsad

### **4. Detalles Tecnicos de DrRacket**

#### **4.1. Creacion de Ventanas**

#### **4.2. Funciones de Movimiento**

No olvide Incluir Imagenes.

#### **4.3. Funciones de Disparo**

No olvide Incluir Imagenes.

#### **4.4. Funciones de Dificulta**

asdasdas

#### **4.5. Funciones de Sonido**

## 5. Links de Paginas de Interés

- Virtualbox
- Wireshark
- Terminal Based Wireshark
- Coreutils
- Scapy
- PuTTY

## **6. Adjuntos**

Archivos Adjuntos: Scripts, Pruebas... etc

## 7. Agradecimientos

Agradecimientos en esta seccion Ejemplo URL