

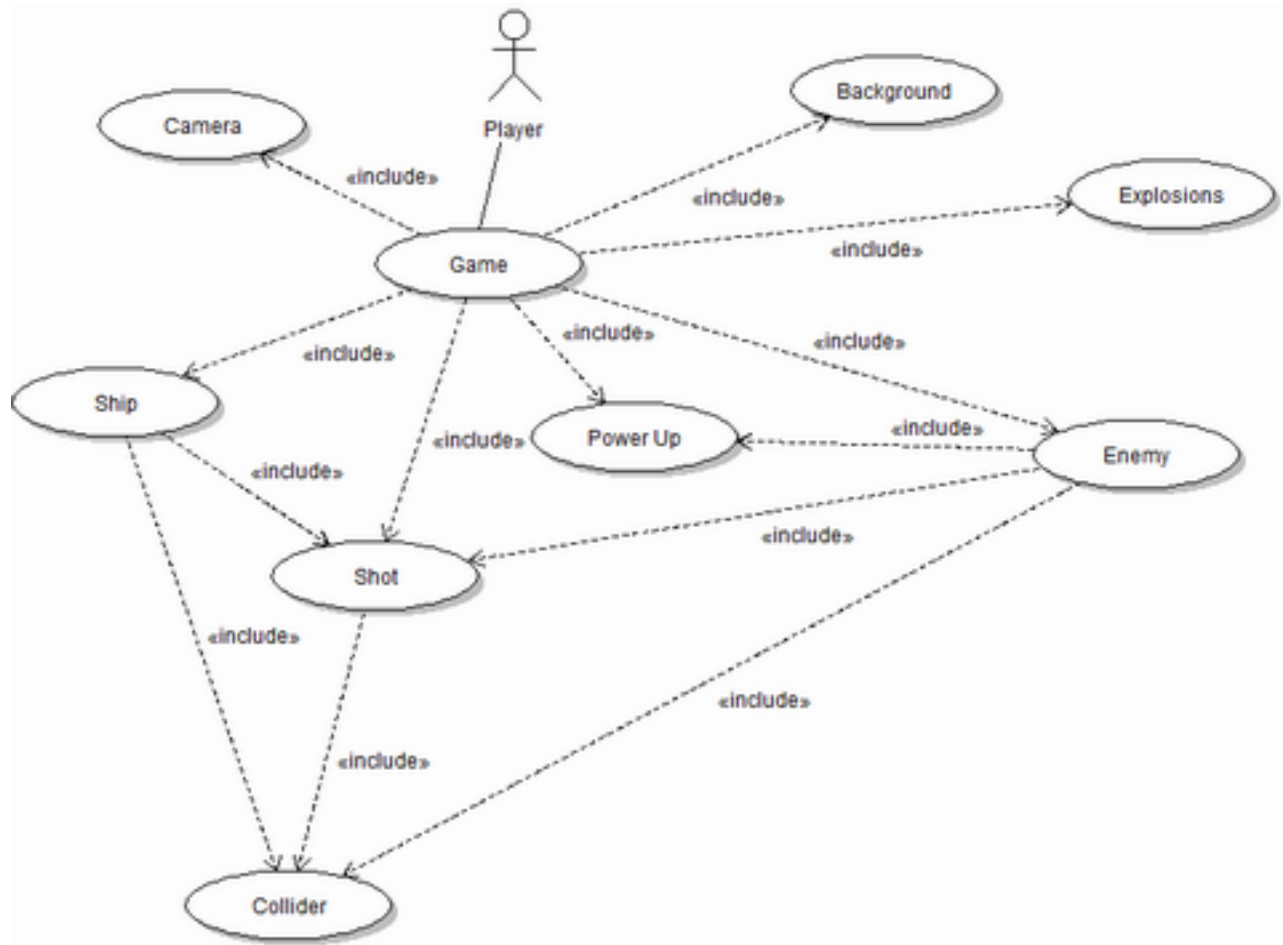
# Project\_CHANDRA

## Caso de uso Game

Fecha	18/04/2013
Autores	Javier y Fernando

1. Descripción
2. Flujo de eventos
3. Precondiciones

# Project\_CHANDRA



## 1. Descripción

Este documento contiene el flujo de eventos con el cual se desarrolla la participación y entorno de un jugador.

## 2. Flujo de eventos

El usuario interacciona con el juego a través de la nave(ship), gracias a su manejo, que es configurado por defecto. Durante el nivel se navegará por la pantalla mientras aparecen enemigos(enemy) y se enfrentará a ellos con disparos(shot), dependiendo del nivel(level) que se encuentre el usuario, estos enemigos variarán, y mediante una selección aleatoria, matar a un enemigo podrá dejar a disposición del jugador un power up a utilizar en el momento que aparezca..

El juego se desarrollará en un entorno proporcionado por la cámara y el background. La cámara en GameB será fija y en GameA se moverá adaptándose a la

# Project\_CHANDRA

posición de la nave(ship). El background está compuesto por tres capas de imágenes que se mueven a distinta velocidad provocando una sensación de profundidad.

Para el funcionamiento del juego falta mencionar los collider, consisten en una serie de puntos en la nave, en cada enemigo y en cada disparo, que por control matemático comprobamos si algunos de estos contiene a otro, en tal caso, se produce la colisión y salta la animación(explosions).

### **3. Precondiciones**

Para poder visualizar todas estas características se debe previamente haber lanzado la aplicación y se debe haber empezado una partida cualquiera.