

# Juego: Space invaders

- Mecánicas:
- movimiento de lado + disparos del jugador.
  - movimientos de lado hasta llegar a un borde y bajar 1 de los monstruos + disparos aleatorios.
  - si un disparo pega al jugador, pierde 1 vida (3).
  - si un disparo pega a un monstruo lo elimina.
  - si un monstruo toca al jugador pierde instantáneamente
- implementar menú, pantalla de victoria y de derrota.
- quizá implementar + niveles
  - quizá implementar muros

## AO1: - Pantalla para el juego ✓

- Periféricos y usos:
  - acelerómetro: para movimiento lado a lado
  - micrófono: disparar? o iniciar juego.
  - sensor de luz: puede ser como para taparlo y que se ponga una opción.
  - sensor de Temp: no se.
- El toma de los registros de los periféricos creo que se manejará solos más adelante.

## AO2: interrupciones de timer: - para actualizar la pantalla } ambas con alta frecuencia. - para el sensor de luz

creo que es más fácil usar la interrupción de luz que de temp.

## AO3: Podría ser contar puntuación en la terminal del PC. O mensajes como "enemigo eliminado", "perdiste una vida", "juego terminado", etc.

AC<sub>1</sub>: Para el manejo del menú/config puede ser.

AC<sub>2</sub>: Verbo en código

AC<sub>3</sub>: Joystick para moverse por el menú o botones para aceptar / disparar

AC<sub>4</sub>: Se ve después

AC<sub>5</sub>: Se ve después con el código, se puede usar ViO para ingresar nombre/seleccionar partida. E ILA para ver cuanto salió en los valores aleatorios.

AC<sub>6</sub>: Música de fondo + sonido de disparo, victoria y derrota.

AC<sub>7</sub>: Usar la memoria para guardar y cargar partidas.