

Juego: Space invaders

G2

Vicente Navarrete
Patricio Hinostroza

Lo implementado en el avance está destacado, el resto son ideas a futuro.

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.
- sensor de Temp: se pone en pausa

AO2: interrupciones de timer: - para actualizar la pantalla } ambas con alta frecuencia.
- para el sensor de luz
- para fin del juego (tiempo) → síncrona
creo que es más fácil usar la interrupción de luz que de temp.

AO3: Seleccionar volumen (amplitud) del sonido del Buzzer, rango de 1 a 4. Se entrega en la terminal desde el PC al comienzo del código.

AC₁: Para el manejo del menú/config puede ser. (Esquema)

AC₂: Archivo adjunto

AC₃: Joystick para moverse por el menú o botones para aceptar / disparar

AC₄: Se ve después

AC₅: 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.

AC₆: Música de fondo.

AC₇: Usar la memoria para guardar y cargar partidas.