

Acerca del  
**Videojuego**  
usando el  
**Motor Phas3r**  
y el sistema de control de versiones  
**Git**  
y almacenado en  
**GitHub\***  
trabajo práctico para  
**Programación Orientada A Objetos**  
Profesor: Mariano D'agostino

F Emmanuel Messulam

Franco I Vallejos Vigier

Instituto Politécnico Superior de Rosario “Gral. San Martín”

---

\*<https://github.com/EmmanuelMess/School-Phas3r-Game-Project>

## **Introducción**

[Descripción general de la solución construida]

## **Desafíos**

[Principales desafíos enfrentados durante la construcción del proyecto.]

## **Ejemplos**

### **Instancia de clase**

### **Método publico**

### **Método privado**

### **Clase**

### **Atributo de clase**

### **Constructor**

## **Mejoras posibles**

### **[Mejora 1]**

[texto]

### **[Mejora 2]**

[texto]

### **[Mejora 3]**

[texto]