

Deberá crear un prototipo del juego [Space Invaders](#). Al ser un prototipo se dibujarán las figuras necesarias con figuras geométricas. Todos los movimientos realizados por las distintas entidades se realizarán a través de hilos distintos al hilo de ejecución principal del programa. El juego debe contabilizar y mostrar las naves destruidas por el héroe. Si las naves llegan a la misma posición en el eje Y del héroe, se lanzará una excepción propia, mostrando un mensaje que se perdió el juego y tener la opción de volver a jugar. Si el héroe destruye todas las naves gana el juego, se debe lanzar una excepción propia donde indique que se ganó el juego y tener la opción de volver a jugar.

Consideraciones

- La cantidad de naves enemigas son mínimo 12.
- No será necesario diseñar ni implementar la solución con la arquitectura MVC.
- Se debe realizar en JAVS.
- Solo se calificará las entregas subidas a GitHub. Compartir el enlace público en Moodle.
- **Fecha de entrega**
 - Si lo hace sin mvc lo puede entregar hasta las 23:55 del 27 de noviembre.
 - Si lo hace con mvc, elicitando requerimientos funcionales y no funcionales. Lo puede entregar hasta el 28 de noviembre 12:00PM

Rúbrica

- **Diseño 20%**
 - Diagrama de clases.
- **Presentar 80%**
 - Implementación herencia. 20%
 - Implementación de hilos. 25%
 - Implementación de excepciones. 25%
 - Funcionalidad del juego 30%