Diseño del juego:

* **Juego en general**: el juego consiste en un vertical shooter, conformado por un jugador, distintas clases de enemigos y un mapa con un fondo estático ambientado en el espacio. El juego estará conformado de niveles, cada uno con distintas características, y estos se finalizan una vez eliminado todos los enemigos que lo conforman.
* **El mapa**: el mapa estará representado con una matriz bidimensional. Este se encargará de mostrar la puntuación, puntuación máxima, las vidas del personaje, los enemigos y el jugador en sí.
  + 1. La puntuación se encontrara en la punta superior izquierda.
    2. La puntuación máxima se encontrará en el medio de la parte superior del mapa.
    3. Las vidas del jugador se encontrarán en la punta superior derecha.
    4. Los enemigos se encontrarán distribuidos debajo de lo mencionado anterior, formando 2 filas de estos.
    5. El jugador se encontrará en el medio de la parte inferior del mapa.
* **Niveles:** el juego constará de dos niveles, cada uno con una cantidad distinta de enemigos y un número aleatorio de obstáculos distribuidos por el mapa. Cada nivel finalizará una vez el jugador haya destruido a todos los enemigos en el mapa.
  + El primer nivel constará de 30 enemigos, 20 de tipo “Kamikaze” y 10 que usarán arma.
  + El segundo nivel constará de 40 enemigos, 20 de tipo “Kamikaze” y 20 que usarán arma.
* **Personaje/Jugador**: el jugador constará de un arma que producirá un daño equivalente al tercio de la vida del enemigo y que disparará verticalmente. Comenzará el juego con un total de 3 vidas y se podrá mover solamente en las direcciones de izquierda o derecha.
* **Enemigos:** el juego constará de 5 tipos de enemigos, cada uno con un distintas habilidades y representados por un tipo de color diferente, todo enemigo otorgará la misma cantidad de puntos al ser destruido. Independientemente de la clase de estos, el daño producido al jugador siempre será de media vida. El disparo del enemigo se dirigirá a la posición del jugador en el momento producido el disparo. Se pueden dividir en dos grandes tipos:
  + Kamikazes: este tipo de enemigo se caracteriza por atacar “impactando” al jugador. En caso de que alguno sobrepase la parte inferior del mapa, reaparecerá por la parte superior volviendo a su posición original. Se pueden clasificar en 3 tipos:
    1. Los que descienden de forma aleatoria.
    2. Los que se dirigen hacia la dirección del jugador.
    3. Los que se dirigen hacia la dirección del jugador y luego de recibir un disparo se comportan como 1).
  + Tienen armas: este tipo de enemigo comienza con un arma que disparará de la forma descripta anteriormente. Puede haber 2 tipos:
    1. Los que poseen arma todo el tiempo.
    2. Los que se comportan como 1) y luego de 2 disparos se transforman en Kamikazes.
* **Premios**: serán mejoras temporales para el jugador, aparecerán aleatoriamente al eliminar a un enemigo, cayendo verticalmente. En caso que el jugador no los intercepte estos desaparecerán al sobrepasar la parte inferior del mapa. Los premios se pueden dividir en dos grandes categorías:
  + Magia temporal:
    1. Congela el tiempo: congela a todos los enemigos en su posición al momento de consumirse, posee una duración de 10 segundos.
    2. Súper misil: esto mejorará el arma del jugador, aumentando la velocidad de disparo durante 10 segundos.
  + Objetos preciosos:
    1. Escudo: otorgará inmunidad a cualquier tipo de daño durante 10 segundos.
    2. Recuperación de vida: al momento de consumirse, si el jugador no posee todas las vidas se le regenerará media vida durante un periodo de 5 segundos, en caso de que posea todas las vidas, se le otorgará 1 vida adicional.
    3. Modo 3 tiros: el jugador pasará a disparar 3 tiros en direcciones distintas durante 5 segundos.
    4. Modo instant kill: modo donde el jugador podrá eliminar a cualquier enemigo de 1 solo disparo y viceversa, independientemente de la cantidad de vidas que posea el jugador. Tendrá una duración de 15 segundos.
* **Obstáculos**: objetos que afectarán al jugador tanto al enemigo dependiendo del tipo de obstáculo, estarán diferenciados por un color o un tipo de imagen.
  + Destruibles por todos: afectan a ambas entidades y pueden ser destruídos por estas.
  + Barricas para el enemigo: afectan principalmente al jugador y podrán ser destruídos solo por este.