Instituto Tecnologico de Costa Rica

Ingenieria en computadores

Antonio Gonzalez Torres

Harold Espinoza Matarrita ( 2019185140 )

Fabricio

Grupo #4

**Proyecto #1: Space invaders**

**Introduccion:**

Este proyecto tiene como objetivo aprender de las interfaces graficas de Python(GUI) tales como tkinter o pygame mediante la programación del juego “Space Invaders” creado por Toshihiro Nishikado. Nosotros decidimos utilizar tkinter y la versión de Python 3.7.2. El juego consiste en derrotar las naves enemigas sin recibir ningún disparo este contiene 3 niveles los cuales aumentan su dificultad a medida que se va avanzando de nivel.

Durante la ejucion del programa se despliegan los “invaders” que pueden ser de 3 tipos: Los normales que no atacan al jugador, los atacantes que disparan al jugador y los defensores que aguantan más de un disparo del jugador. Cada vez que se elimina una nave enemiga se otorga un punto al jugador.

El juego finalizara si el jugador es eliminador por los “invaders”, si el jugador consigue pasar los 3 niveles o en la pestaña de “file” seleccionar la opción “quit” que preguntara al jugadorsi desea volver al menú principal o cerrar el juego directamente