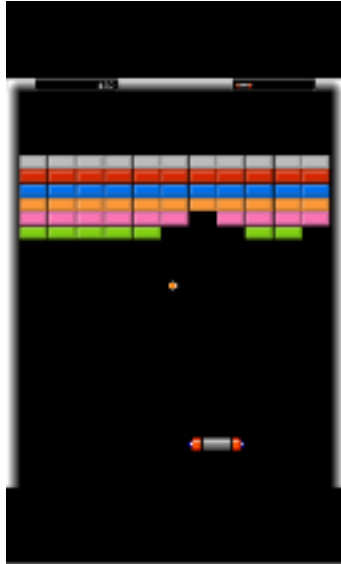


Mi propuesta de videojuego está basada en un juego llamado brick breaker en el cual existen 3 objetos diferentes, una barra que es como una raqueta, ladrillos y una pelota. Como se puede ver en la siguiente imagen.



Básicamente el juego consistirá en destruir todos los ladrillos existentes en la pantalla, si la pelota rebasa la raqueta y se va hacia abajo pierdes una vida. Tendrás máximo 3 vidas. En un caso ideal, me gustaría poder añadir ladrillos con habilidades como alargar la raqueta por cierto tiempo, duplicar la pelota, etc. Al igual que tener ladrillos que requieran que los golpees más de una vez para ser destruidos. Conforme transcurra el tiempo los ladrillos irán bajando todos juntos y una vez que lleguen a cierta altura, el jugador perderá y tendrá que empezar desde el principio. Para correrlo, planeo hacer que el juego empiece con la raqueta en el centro, y la pelota saliendo del centro de la raqueta hacia una dirección aleatoria.