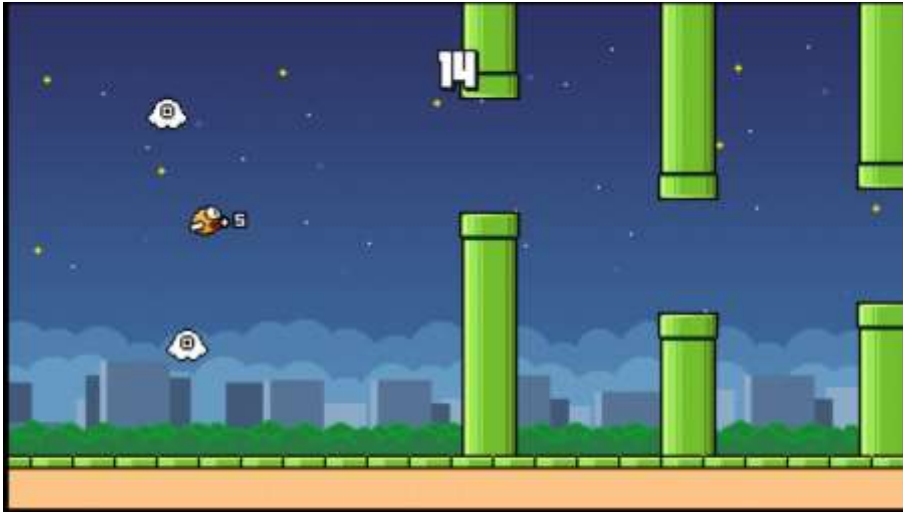


José Antonio Gómez Mora

Juego

Mi objetivo es hacer un Flappy Bird. Se parecerá al siguiente:



La lógica del juego es esquivar los obstáculos que se generan aleatoriamente por medio de una lista. Si el usuario no logra esquivar el obstáculo, el juego termina.

En pantalla aparecerá el personaje principal, los obstáculos y el marcador. El marcador avanza uno por cada obstáculo esquivado. El usuario moverá al personaje usando la tecla espacio en el eje "y".

Se usarán archivos para guardar el puntaje más alto.

Tendrá un menú que mencione los cinco puntajes más altos y el botón de jugar.