

Ángel Guillermo Ortiz González  
A01745998  
Proyecto final  
Primer entregable

El juego que se propone realizar tendrá estilo Galaga. El jugador manejará una nave, con las flechas del teclado o las teclas WASD, en la que un pobre perrito está atrapado y quiere volver a su casa. Sin embargo, la nave se topará con algunas naves malvadas que intentarán detenerlo a cualquier costo. Los enemigos aparecerán por el lado derecho de la pantalla y cruzarán para intentar estrellarse contra el perrito y que nunca vuelva a casa ☹. El jugador sólo podrá esquivar las malvadas naves o usar el poder especial de la nave: hacerse invencible debido a un escudo protector por un tiempo y que las naves no le hagan daño. Sólo que este poder será limitado, se regenerará con el tiempo y se podrá activar presionando la tecla "I". De igual manera, conforme avance el tiempo el número de naves malvadas en la pantalla aumentará, así como el tamaño de algunas, lo que volverá el regreso del perrito aún más desafiante.

Asimismo, contará con los efectos de sonido: del perrito ladrando cada vez que se vuelve invencible, el escudo activándose y de las naves malvadas decepcionadas al no poder tocarlo. También habrá un grito de guerra de las naves malvadas cada determinado tiempo. Las naves aparecerán en colores aleatorios y fondo será del espacio exterior.

El jugador pierde cuando la nave del perrito ha recibido tres impactos, ya que la nave no puede soportar más los daños. El jugador gana si logra llevar al perrito de regreso a la Tierra después de tres minutos de juego.

