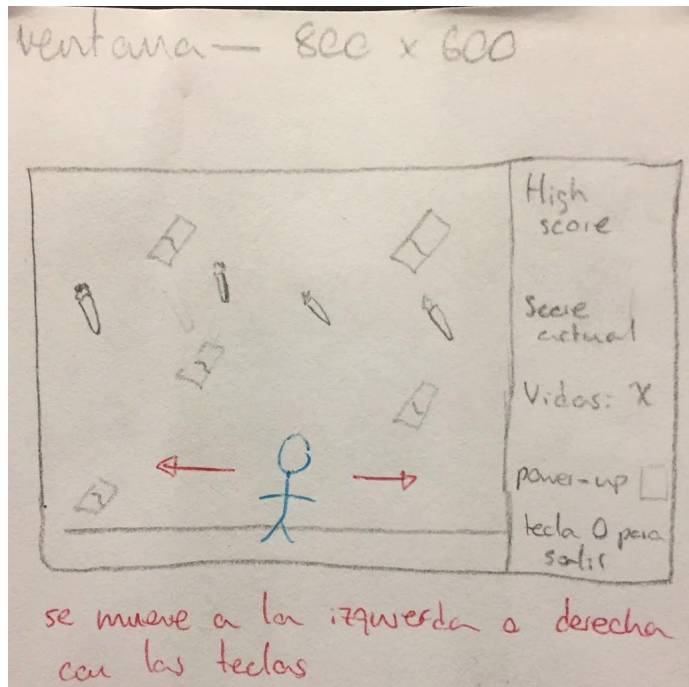
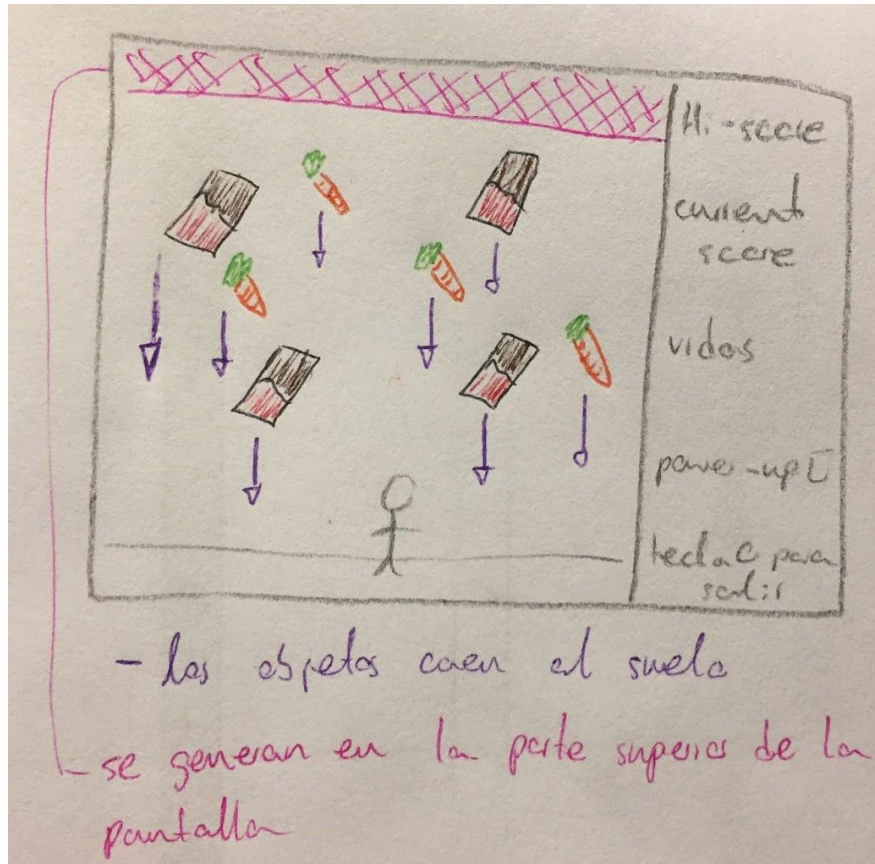


### Objetos cayendo: ("Done With School")

- Un personaje debe de moverse (horizontalmente) para atrapar tantos libros como pueda y evitar las pantallas azules para mantenerse a salvo.
- Se considera que atrapó el objeto si éste 'toca' al personaje antes de tocar el suelo (y desaparecer).
- Una atrapada se traduce en un incremento en el puntaje.
- 'Atrapar' una pantalla azul implicará perder una de las tres vidas que el jugador tiene.
- El personaje también puede atrapar vidas. Aunque las vidas no aparecen con tanta frecuencia como lo hacen los libros y las pantallas azules.
- En la pantalla de juego se deberán mostrar: vidas, puntuación máxima, puntos actuales

### Imágenes mostrando el funcionamiento general:





Checklist preliminar para la propuesta:

Usa Pygame?	Sí
Usa listas y/o diccionarios?	Sí
Usa archivos para almacenar hi-scores, estado, etc?	Not yet
Muestra 3 diferentes tipos de elementos en pantalla? (personaje, enemigo, ítem, vida, obstáculo, marcador, etc.)	Sí
Interacción vía mouse y/o teclado?	Sí
Se muestra el estado del juego? (puntos, vidas, energía, nivel)	Not yet
Hay un final? Forma de ver el resultado cuando pierdes o ganas	Not yet
Tiene efectos de sonido?	Sí

Tiene menú con 'play' y 'hi-scores'?	Hi-scores NO habilitado
El tamaño de la pantalla es de 800x600?	Sí