**Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey**

**Campus Estado de México**

Gerardo Arturo Valderrama Quiroz

A01374994

Fundamentos de programación

Definición de proyecto

Mi juego consiste en un personaje que dispare proyectiles a ciertos enemigos o incluso ítems para ganar puntos, al igual que tendrá que proteger algún tesoro u objeto que le intentan quitar o destruir al personaje al personaje, el total que le van quitando a el personaje será marcado por una barra de robo (barra de vida), la cual si llega a cero el usuario pierde y debe de comenzar de nuevo.

El juego contará con:

* Personaje (con proyectil)
* Enemigos
* Tesoros o edificios que defender
* Barra de vida o robo
* Puntuación

**Ejemplos:**



