

Programación de un juego en Python.

El juego se basará en un escenario de guerra marítima, el usuario controlará un acorazado que bombardea submarinos de la forma mostrada en la imagen.

Los submarinos tendrán una barra de vida que nos indicara la resistencia que les quedan, igualmente se mostrarán en la pantalla los valores de la puntuación y el tiempo que le sobre al usuario para que termine el juego.

En la pantalla además del acorazado y los submarinos se mostrará una silueta del mar y los marcadores.

Al terminar el tiempo de la partida, el juego terminara y se mostrara una pantalla mostrando el puntaje conseguido.

Los enemigos se mueven aleatoriamente en la profundidad del mapa y regresan el ataque.

