

## Proyecto del curso Programación Interactiva

Lea toda la información de esta página antes de iniciar su proyecto.

Este juego consiste en destruir las otras naves que aparecen en el juego con las armas previamente establecidas para tu nave.

El objetivo del proyecto es realizar las siguientes modificaciones al código fuente:

- El código está desorganizado y en una sola clase, al primer tarea es mejorar la organización, aplicar programación orientada a objetos y documentar adecuadamente incluyendo javadoc
- El sistema debe permitir identificar cada uno de los usuarios que intenten ingresar al sistema con los perfiles definidos para cada uno y rechazando a los que no se encuentren registrados
- El sistema debe permitir administrar los usuarios del sistema, los cuales deben estar almacenados en una base de datos con los perfiles de cada usuario
- El sistema debe permitir guardar una configuración de un juego, para luego ser reanudada
- El sistema debe permitir seleccionar de al menos tres niveles de dificultad para jugar contra la máquina. Los niveles pueden ser pensados en cuanto a forma del tablero o diferentes ráfagas de enemigos
- El sistema deberá brindar la posibilidad de cambiar el tiempo límite para terminar cada nivel.
- El sistema deberá brindar la posibilidad de obtener poderes especiales a la nave, mediante alguna combinación de teclas.
- El sistema deberá brindar la posibilidad de configurar la partida de cada jugador, como por ejemplo sonido, su ícono o imagen que lo representa, su animación, etc.
- El sistema debe permitir almacenar los resultados de cada partida en una base de datos

Puntos extra.

- Implementar nuevos enemigos, ser creativos
- Implementar más niveles, es decir diferentes tableros
- Que funcione en un ambiente de red, permitiendo jugar en más de una máquina el número de jugadores seleccionados. Estos podrán unirse a la partida.

Tener en cuenta:

- Grupos de máximo 3 personas
- Debe incluir un archivo donde explique su proyecto
- La sustentación será realizada por cualquier integrante del grupo de trabajo y será seleccionado por el profesor.

- En todos los casos la sustentación será pilar fundamental de la nota asignada. Cada persona, después de la sustentación tendrá asignado un número real (el factor de multiplicación) entre 0 y 1, correspondiente al grado de calidad de su sustentación. Su nota definitiva será la nota del proyecto, multiplicada por ese valor. Si su asignación es 1, su nota será la del proyecto. Pero si su asignación es 0.9, su nota será 0.9 por la nota del proyecto. La no asistencia a la sustentación tendrá como resultado una asignación de un factor de 0.
- La idea es que lo que no sea debidamente sustentado no vale así funcione muy bien!!!