

# Documentación

## Descripción del Videojuego

El presente proyecto consiste en el desarrollo de un videojuego 2D tipo *acción y supervivencia*, implementado utilizando el lenguaje de programación **Python** junto con la librería **Pygame**. El objetivo principal del juego es poner a prueba los reflejos, la coordinación y la capacidad de reacción del jugador frente a enemigos que aparecen progresivamente en pantalla.

El videojuego cuenta con una **interfaz gráfica interactiva**, iniciando con un **menú principal** que permite al usuario comenzar la partida. Una vez iniciado el juego, el jugador controla a un personaje principal que puede desplazarse horizontalmente, saltar y disparar proyectiles para eliminar a los enemigos que se aproximan desde ambos lados de la pantalla.

El entorno del juego está compuesto por un **escenario 2D con fondo gráfico personalizado**, una plataforma base que delimita el área de movimiento del jugador y animaciones visuales tanto para el personaje principal como para los enemigos y proyectiles. Estos elementos visuales contribuyen a una experiencia de juego más dinámica y atractiva.

El sistema de juego incorpora un **mecanismo de puntuación**, el cual aumenta cada vez que el jugador elimina un enemigo. A medida que el puntaje incrementa, la dificultad del juego se ajusta de forma progresiva, aumentando la velocidad de los enemigos y su frecuencia de aparición, lo que eleva el nivel de desafío.

El videojuego incluye **detección de colisiones** entre:

- El jugador y los enemigos, lo que provoca el final de la partida (*Game Over*).
- Los proyectiles y los enemigos, permitiendo su eliminación y el aumento del puntaje.

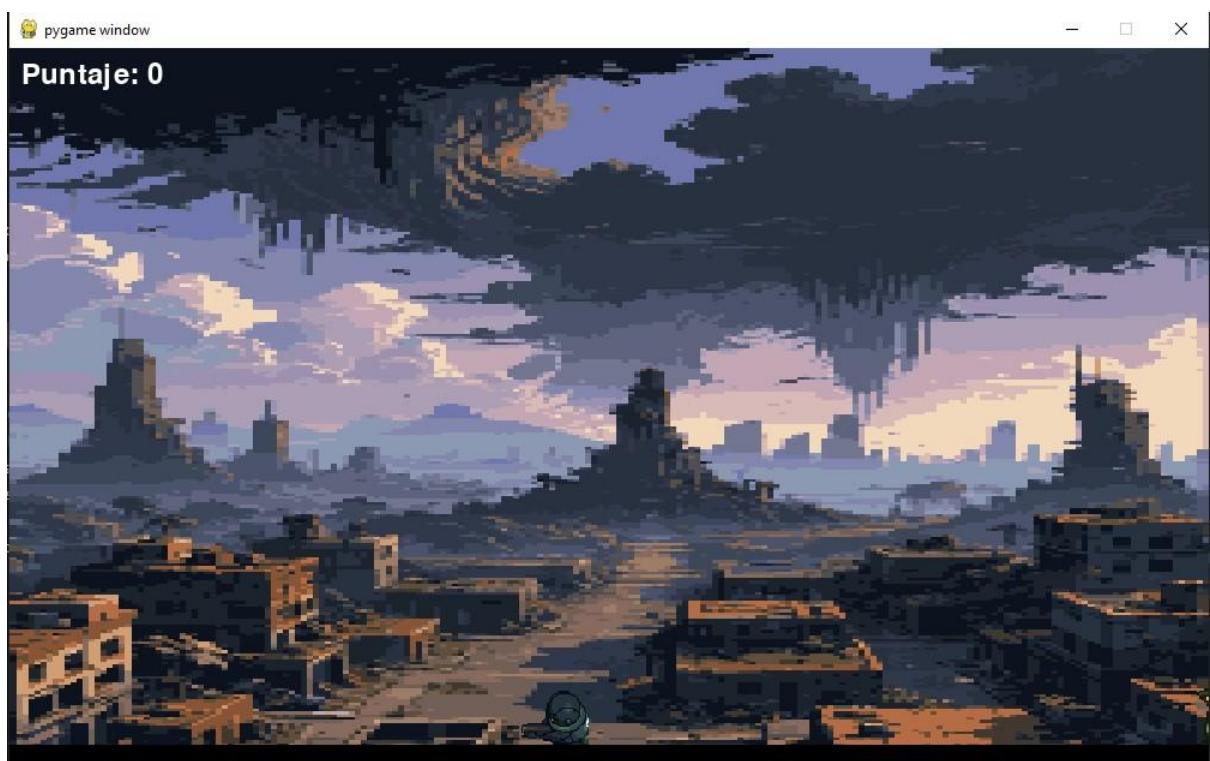
El jugador gana la partida al alcanzar un puntaje determinado, momento en el cual se muestra un mensaje de victoria en pantalla. En caso contrario, si el jugador colisiona con un enemigo, el sistema muestra una pantalla de *Game Over* y reinicia el estado del juego.

En conclusión, este videojuego representa una aplicación práctica de conceptos fundamentales del desarrollo de software, tales como:

- Programación orientada a eventos
- Manejo de gráficos 2D
- Control de colisiones
- Gestión de estados del juego
- Lógica de dificultad progresiva

*Desarrollado por: Gilberto Hernández*

## *Imágenes del videojuego*



pygame window

Puntaje: 0



pygame window

Puntaje: 1

