

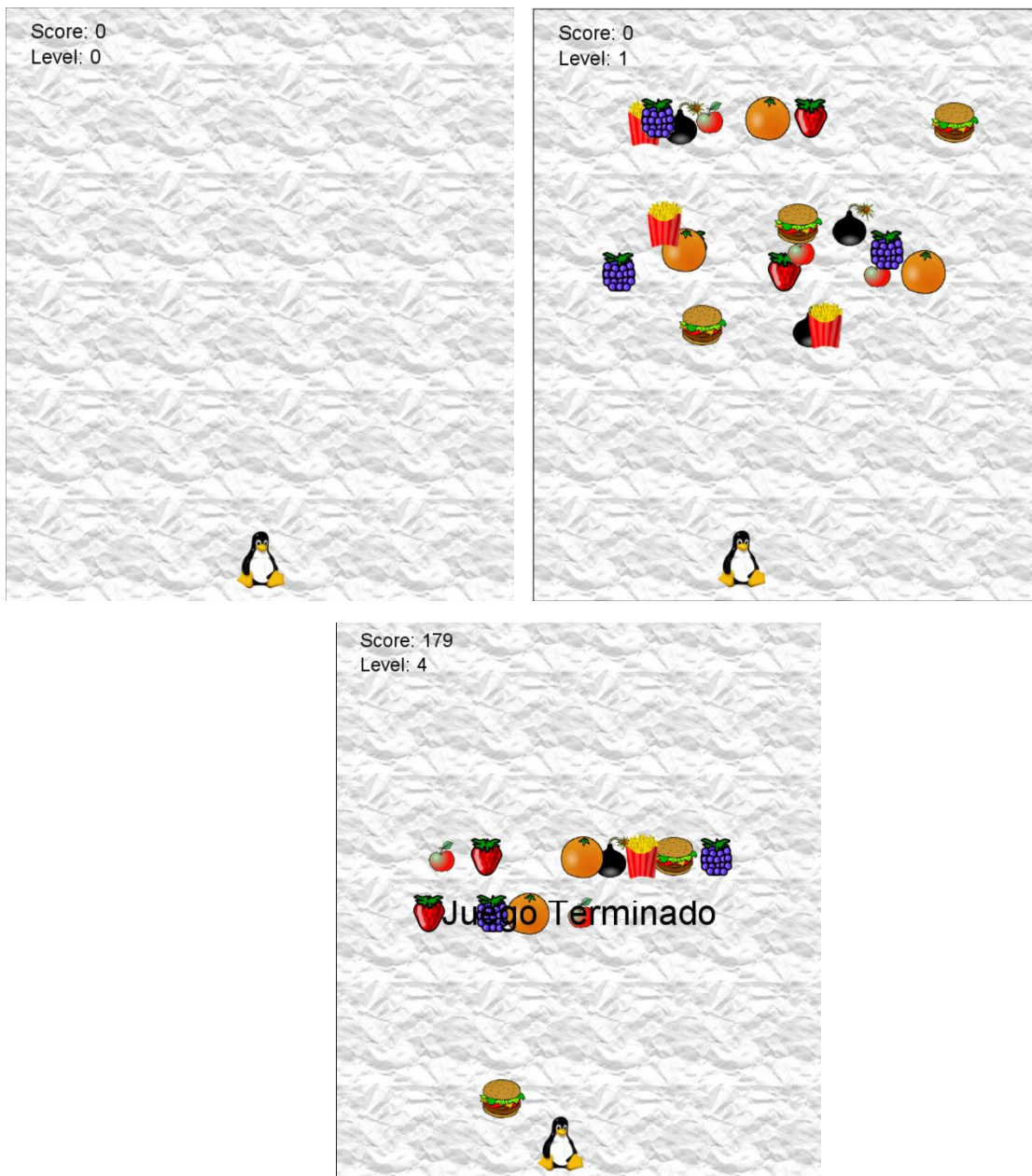
Universidad del Valle de Guatemala
Programación Orientada a Objetos
Catedrático: Tomás Gálvez
Josué Samuel Argueta Hernández
211024

Proyecto, Mini juego. Entrega Final

Funcionalidad del Juego

El propósito del videojuego es crear un ambiente de entretenimiento para aquellos que deseen utilizaron algún tipo de metodología similar. El juego se basa en la caída de objetos, los cuales, dependiendo de su clase, proveerán puntos (Naranjas, Uvas, Manzanas, Fresas) y otros, que restarán puntos (Hamburguesas, Papas fritas). Así mismo, que al momento de tener contacto directo con ellos, provocaran la finalización de la partida (Bombas o Calaveras).

Conforma avance el tiempo y se recolecten una cierta cantidad de Uvas, la dificultad aumentara, es decir, la velocidad de los objetos aumentara de manera gradual. Esto con el propósito de no hacer un juego casi infinito y darle cierta emoción.



Repositorio de Github

https://github.com/Gustixa/Game_1.git

Número de teléfono, en caso de emergencias (problemas con la clonación del repo, es decir, accesibilidad)

59877908

Vinculo al video en YouTube

<https://youtu.be/L7812t3DOUc>

Tarea	Fecha de inicio	Fecha de entrega
Programación Final del Video Juego	27/07/2021	01/08/2021
Investigación de la implementación de Randoom	28/07/2021	30/07/2021
Carga Final al Repositorio	01/08/2021	01/08/2021