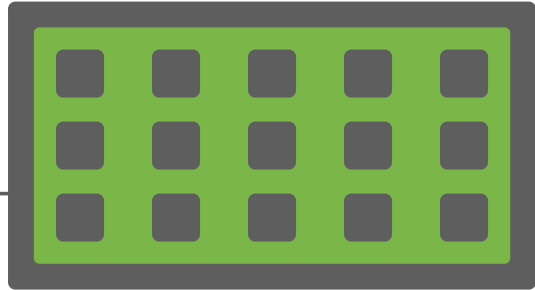


OBJETIVOS POR SEMANA:

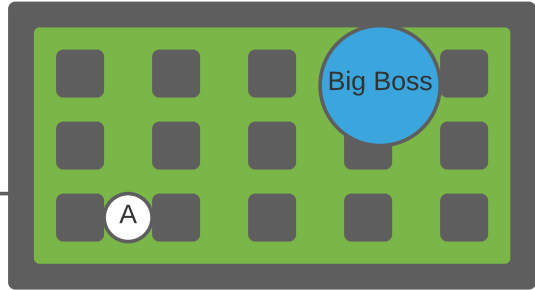
Semana 1:

- Diseñar el menú sin el uso de interfaz gráfica.
- Diseñar un submenú para las siguientes opciones: tiempo de juego, número de partidas, posición de inicio, número de vidas.
- Diseñar el mapa para el nivel fácil con bloques estáticos.
- Diseñar el personaje y a los enemigos.
- Diseñar Salón de la Fama.
- Crear los arrays que va almacenar: el Nick de jugadores y enemigos (Nicks[]), símbolos representativos de los enemigos(Enemigos[]).



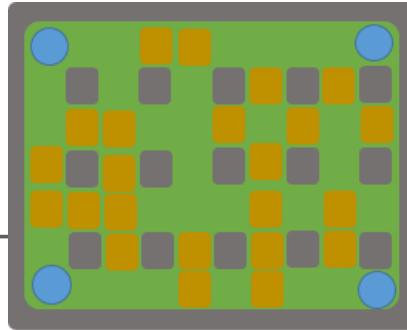
Semana 2:

- Implementar el nivel fácil.
- Programar el bloque de instrucciones de cada condición y función del menú.
- Programar los movimientos del jugador.
- Programar movimientos aleatorios del Big Boss y que dispare.
- Implementar todo usando funciones.



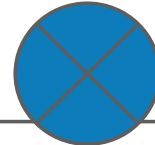
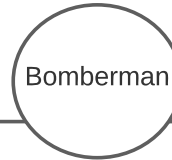
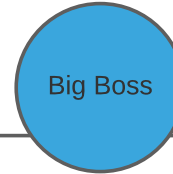
Semana 3:

- Implementar el nivel difícil.
- Re-diseñar la función mapa para el nivel difícil con bloques estáticos y aleatorios.
- Crear clase jugador y enemigo.
- Crear métodos para la clase enemigo: explosión, ataque, defensa.
- Implementar contadores de tiempo, partidas, numero de vidas.
- Implementar variables de posición para bomberman.



Semana 4:

- Implementar interfaz gráfica.
- Implementar sprites para simular frames por segundo.
- Hacer los diseños de cada mapa.
- Hacer los diseños de cada personaje.



DESCRIPCIÓN:

El juego consiste en un laberinto-estratégico donde se encuentran diversos obstáculos; Bomberman explota bloques hasta ganar la partida ,además de derrotar o defenderse de enemigos. Consta de dos niveles de dificultad, el primero consiste en Usuario vs Big Boss y en el segundo se despliegan una serie de opciones avanzadas (tiempo de juego, número de partidas, posición de inicio, número de vidas) que harán de este nivel ,libre al usuario y dificultoso . Su principal objetivo será derrotar a los enemigos.

OBJETIVO DEL PROYECTO:

Desarrollar habilidades con la que se logre implementar un juego haciendo el uso de funciones, programación orientada a objetos e implementación gráfica.