



Universidad Católica
San Pablo

Proyecto Final

Integrantes:

Becerra Sipiran, Cledy Elizabeth
Oviedo Sivincha, Massiel
Villanueva Borda, Harold Alejandro

Docentes:

DSc. Manuel Eduardo Loaiza Fernández
MSc. Kelly Vizconde La Motta

Curso:

Ciencia de la Computación I

Departamento de Ciencia de la
Computación

Universidad Católica San Pablo

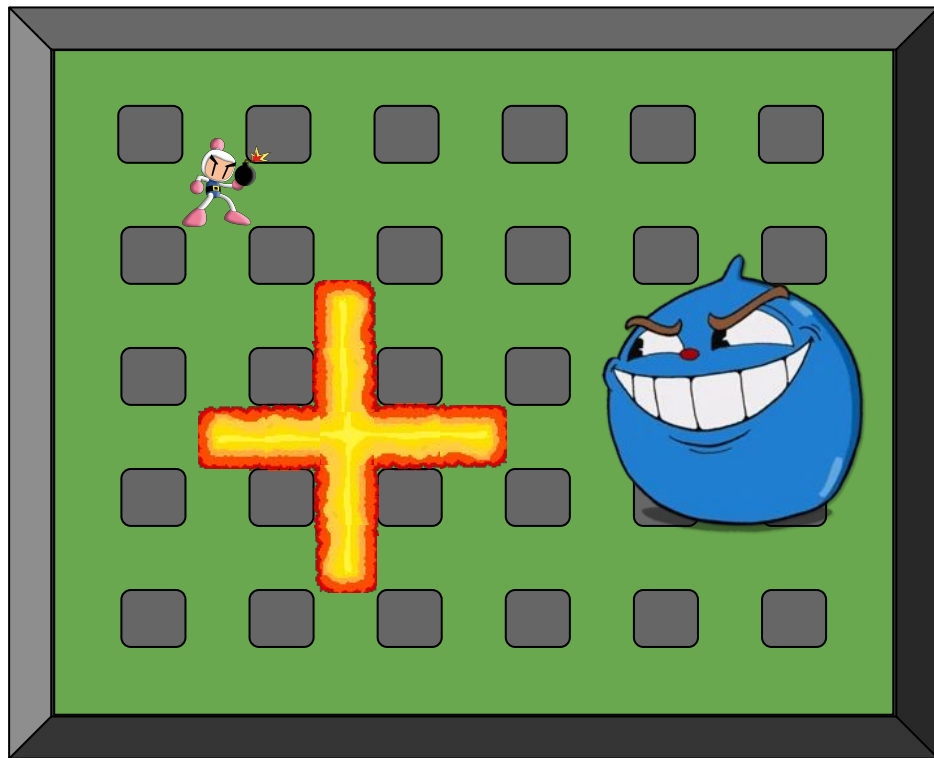
Semestre 2020 - II

Arequipa - Perú



BOMBERMAN

MODO 1:



BigBoss

-energy
-x
-y

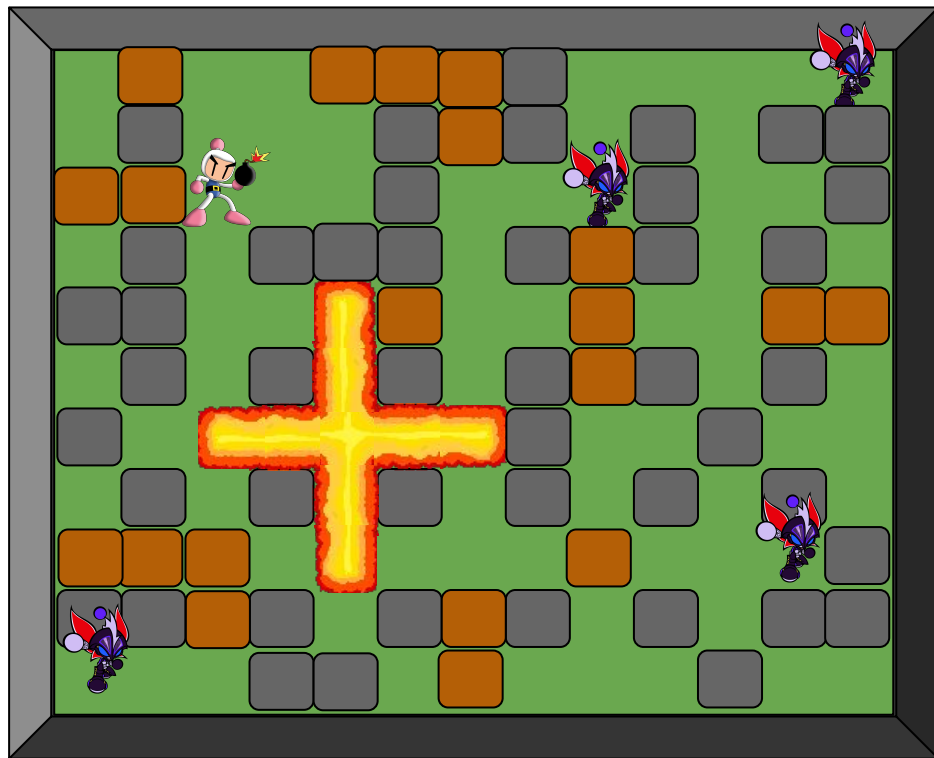
+Pintar()
+Borrar()
+Mover()
+PintarVida()
+getX()
+getY()

Bomba

-x
-y

+Pintar()
+Pintar2()
+Explotar(n)
+Explotar2(n)
+Matar()
+Revisar_posicion(a,b)

MODO 2:



DeadShots

- x
- y
- tiempo
- vida=true
- exDS=false
- Bomba B_DS;

- +DeadShots(int x, int y)
- +Pintar()
- +Borrar()
- +Mover()
- +Bomba()
- +~DeadShots();

Bombberman

- energy
- x
- y

- +Pintar()
- +Borrar()
- +Mover()
- +PintarVida()
- +getX()
- +getY()

SALÓN DE LA FAMA:

RECORDS



Ale

312



Edu

302



Carlo

294

Menu
<ul style="list-style-type: none"> -opcion -Frase -height -pos_y
<ul style="list-style-type: none"> +string draw()

Jugador
<ul style="list-style-type: none"> -Nickname -score_actual -Player -score
<ul style="list-style-type: none"> +Enter_nickname() +Salon_fama() +Ordenar(score)



bomberman_r
anking.txt



cambiante.
txt