BOMBERMAN

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.

DESCRIPCION DEL JUEGO:

El juego consiste en un laberinto donde hay obstáculos; Bomberman explota bloques hasta ganar la partida. 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). Donde su principal objetivo será derrotar a los enemigos.

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.