

## PRÁCTICA 2

### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

#### PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

#### PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: **Ignacio Morillas Padial**

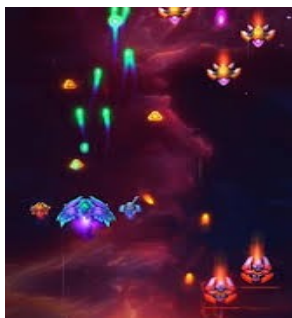
Nombre de la Aplicación: **Space Justice: Space shooter**

#### DESCRIPCIÓN

Se va a realizar un juego con la idea de “**Space Justice: Space shooter**” (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.my.space.justice> ) donde tenemos el control de una nave la cual tiene que ir esquivando obstáculos, algunos destructibles con proyectiles y otros no, también aparecen enemigos que destruir.

Mi idea es realizar este juego pero a diferencia de este, el mio no tendría limite los niveles, y la puntuación es por tiempo vivo sobre todo, así que tu objetivo es aguantar lo máximo posible, esquivando los obstaculos que se te presenten. El juego terminará cuando este se estrelle y el numero de vidas sea igual a cero.

1. La funcionalidad mínima es realizar:
  - a. movimiento para esquivar objetos
  - b. Añadir un elemento para conseguir vidas que en caso de colisión te permitan continuar.
  - c. Otro elemento que si se consigue la puntuación se multiplique x2 durante unos segundos.
  - d. Otros elementos que aumenten tu spuntos en 10 por ejemplo.
2. Las funcionalidades extras si dan tiempo serán:
  - a. Que la nave dispare, en su caso introduciré elementos destructibles que al destruirlos den puntos.
    - Power ups, como aumento de cadencia de fuego.
  - b. Introducción de enemigos.
  - c. A lomejor alguna habilidad con inmortalidad durante 2s o algo asi.



---

### INTERACCIÓN

Se interactuará bien con las teclas de dirección del teclado, teclas(W,A,S,D) o ratón, se decidirá durante su implementación. En caso de añadir la opción de disparo o similar se usará la barra espaciadora.