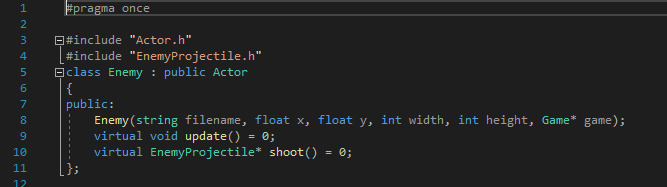
## 1. Nuevo tipo de enemigo

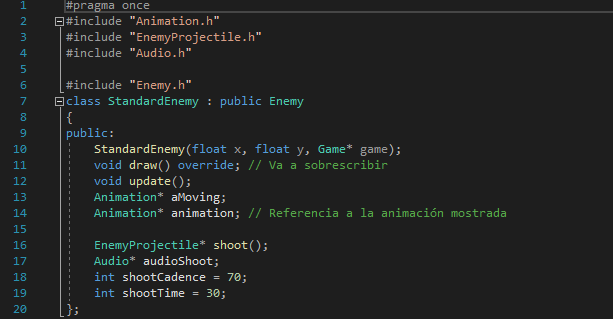
El nuevo tipo de enemigo será uno de color rojo que hará un movimiento en zigzag en vertical mientras se acerca al jugador.



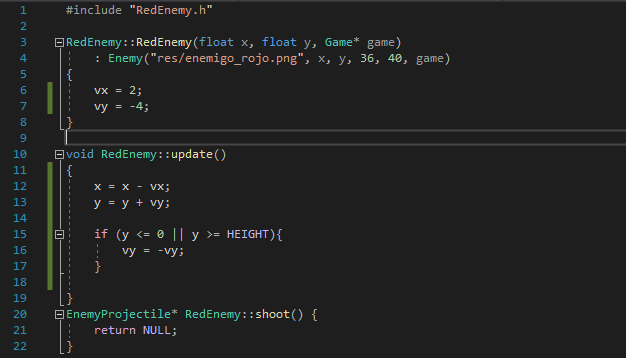
Refactorización de la clase enemigo.



Los viejos enemigos ahora se llaman StandardEnemy.



Clase enemigo rojo, movimiento en zigzag.

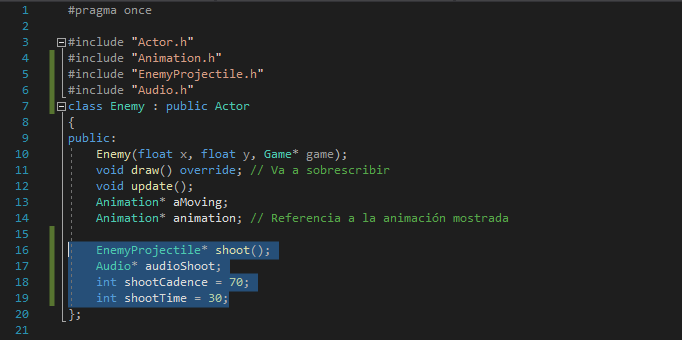


## 2. Enemigos con capacidad de disparo.

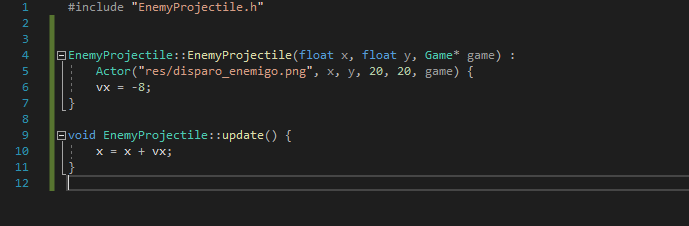
Para esta ampliación decidí que la cadencia de disparo de los enemigos seria 70, también la velocidad de disparo de los mismos es menor a la de los disparos del jugador, así el jugador tiene más tiempo de reacción.



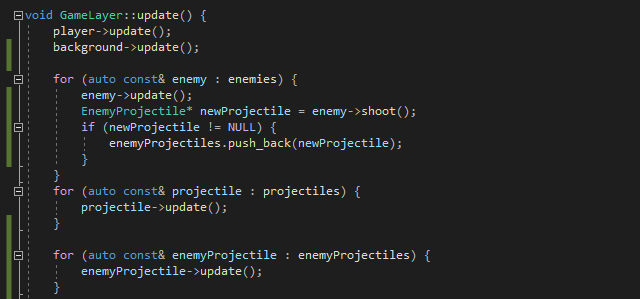
En la clase Enemy.



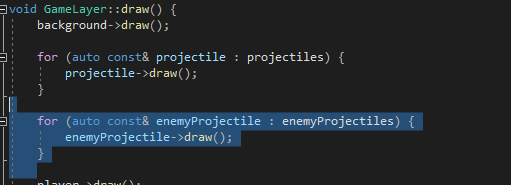
Creación de la clase EnemyProjectile.



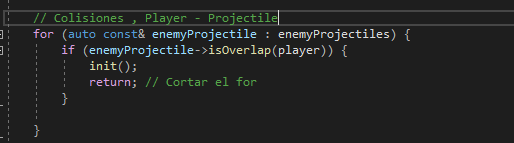
Cambios en el update, tiene que mirar si el enemigo dispara o no, y añadirlo a lista de disparos.



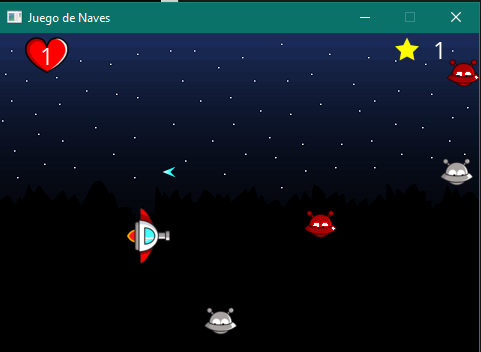
Dibujado de los proyectiles.



Colisiones en el método update del GameLayer.cpp



## 3. Jugador con Vida.



Añadí al jugador el atributo lives.

Text

Description automatically generated

En el sistema de colisiones puse la condición para que reiniciase el juego, o siguiera eliminando al enemigo/ proyectil que impacto con el jugador.

Text

Description automatically generated

## 4. Monedas

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Mi clase Coin.cpp tiene solo el update(), que la desplaza en 1 hacia la izquierda.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Genero las monedas cada 250 ticks.

Text

Description automatically generated

Si el jugador las toca recibe 10 puntos.

Text

Description automatically generated

## 5. Bombas



Las bombas son generadas cada 500 ticks.

Text

Description automatically generated

Colisiones en el update, la bomba elimina todos los enemigos y te da la puntuación. Además, tiene un efecto de sonido. Hice una refactorización del código, ahora los enemigos saben la puntuación que les corresponde en vez de estar hardcodeado.

Text

Description automatically generated

Ahora los enemigos tienen el método getPoints que gestiona el número de puntos que se dan al jugador.

Graphical user interface, text

Description automatically generated

## 6. Enemigos con vida ampliada

Añadí un nuevo tipo de enemigo, llamado enemigo azul. Tiene 3 vidas.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Para el sistema de vidas refactorice la clase enemigo, cómo con los puntos de cada enemigo, de esta forma todos los enemigos tienen vidas. En la colisión proyectil-enemigo se checkea que las vidas sean igual a 0 para borrar el enemigo y dar la puntuación.

Text

Description automatically generated

En cada Enemy ahora tengo este método que gestiona las vidas del enemigo.

Text

Description automatically generated