

LINK AL VIDEO: <https://acortar.link/qHjuiY>
INTRODUCCIÓN A CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

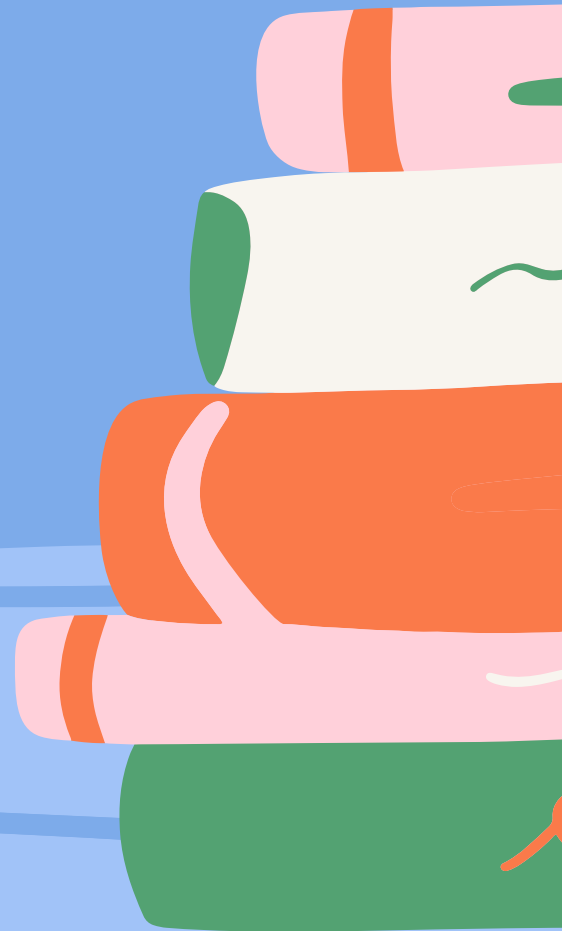
Space Invaders

Nicolás Arroyo

José Chachi

Nicolás de Loayza

José Condori



CONSTA DE 4 NIVELES



EASY

Los enemigos mueren de un disparo y tienen una probabilidad de 40% para contraatacar



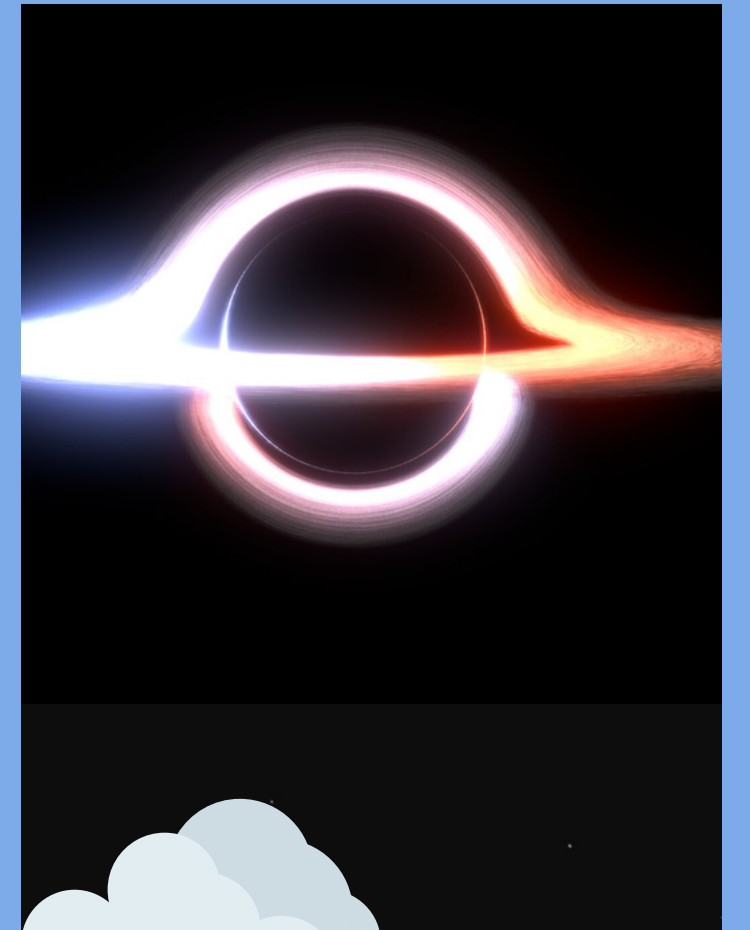
MEDIUM

Los enemigos mueren de dos disparos y tienen una probabilidad de 60% para contraatacar



HARD

Los enemigos mueren de tres disparos y tienen una probabilidad de 80% para contraatacar.



HARD CORE

Los enemigos mueren de cuatro disparos y contraatacan todos tus ataques.

OPCIONES DEL JUEGO



SPACE INVADERS

START GAME

OPTIONS

RECORD

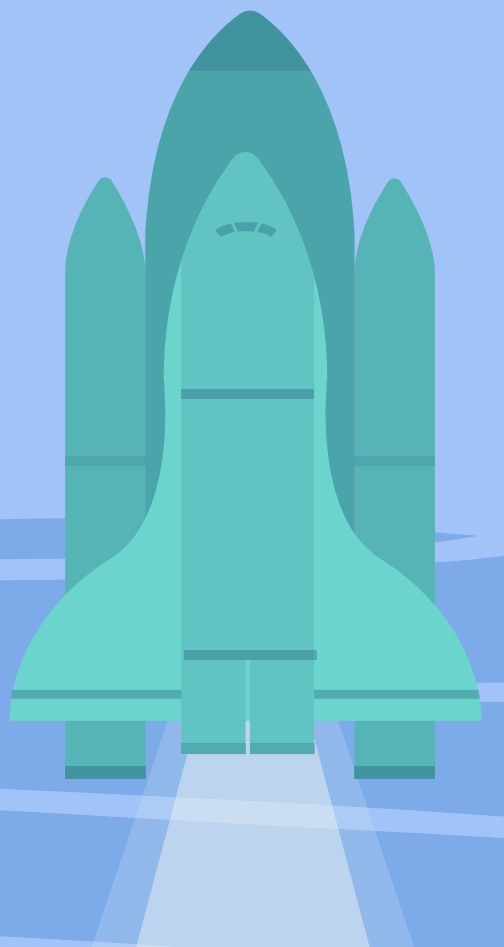
CREDITS

EXIT GAME

START GAME

ENTRAS A LA SELECCIÓN DE NIVELES

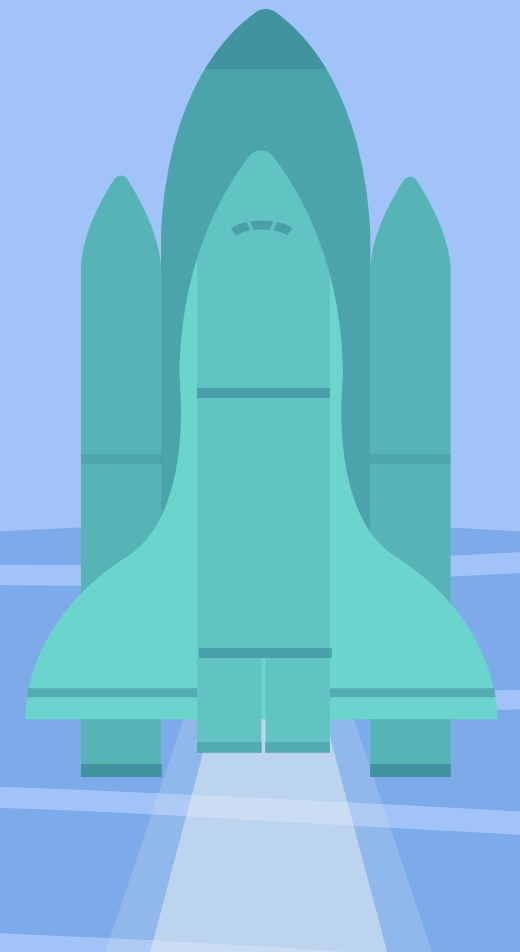
START GAME



MUSIC ON/OFF

PERMITE PRENDER O APAGAR LA
MUSICA DE FONDO

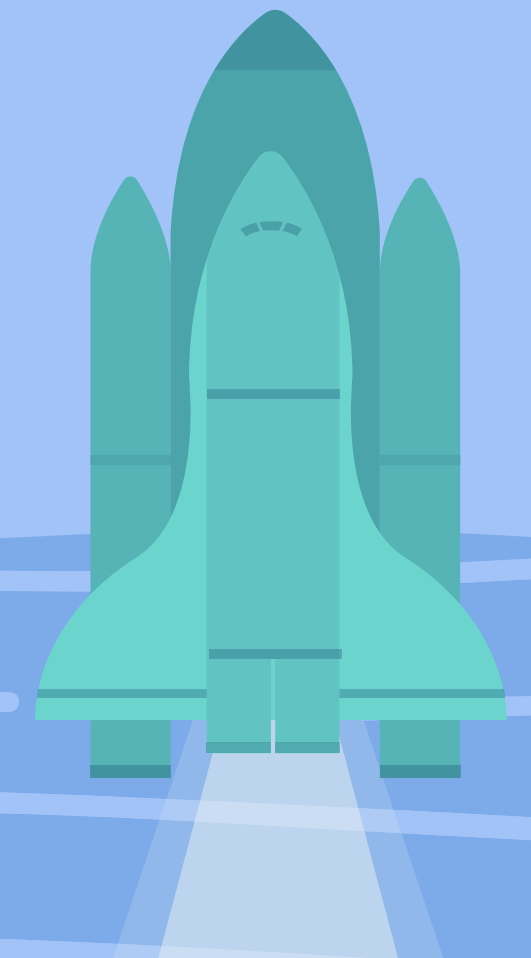
MUSIC ON/OFF



INGRESAR NOMBRE

**ESCRIBES TU NOMBRE Y SE
GUARDA EN LOS ARCHIVOS DEL
JUEGO PARA REGISTRARLO EN
RECORDS**

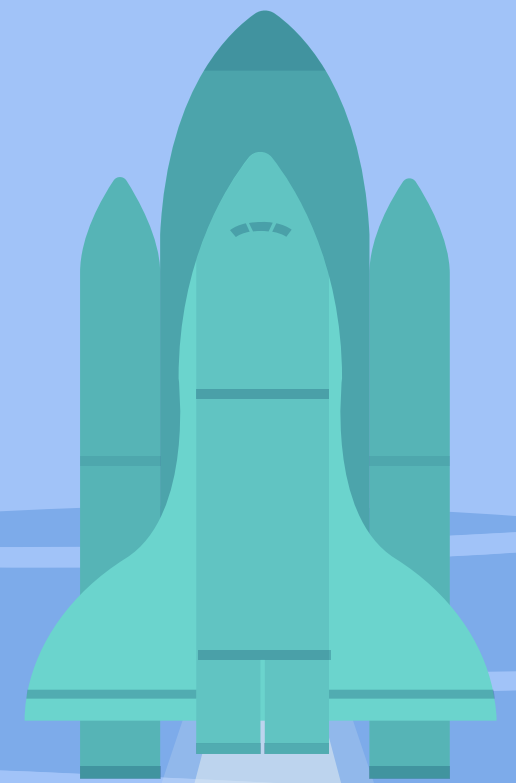
Enter your name: USUARIO



RECORD

MUESTRA LOS ULTIMOS 5 JUGADORES Y LA DIFICULTAD QUE SUPERARON

LAST 5 PLAYERS	
1. AAAAAA	- EASY
2. PRUEBAY	- EASY
3. USUARIO	- EASY
4. PRUEBA	- EASY
5. PRUEBA	- MEDIUM



CREDITOS

**MUESTRA LOS
PARTICIPANTES
DEL PROYECTO.**

CREDITS

NICOLAS ARROYO

JOSE CHACHI

NICOLAS DE LOAYZA

JOSE CONDORI

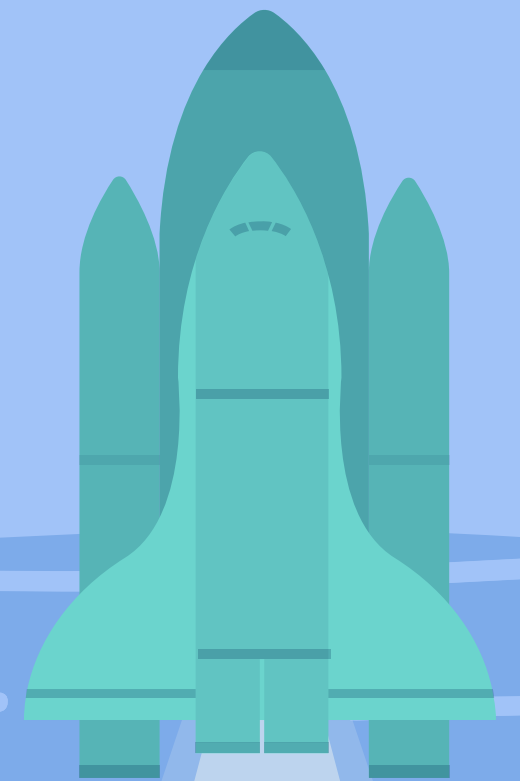
TRY AGAIN

**CUANDO MUERES, TE DA LA
OPCIÓN DE VOLVER A
SELECCIONAR LA DIFICULTAD O
REINTENTAR EL MISMO NIVEL.**

GAME OVER

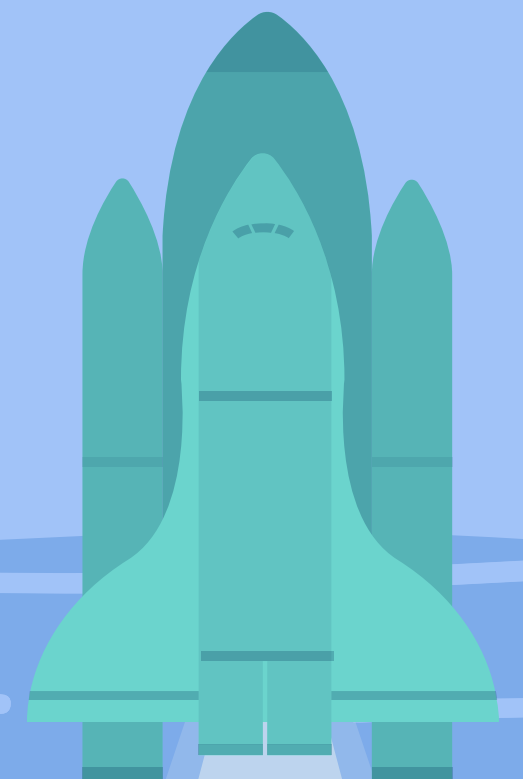
RETRY

BACK



EXIT GAME

SALES DEL JUEGO



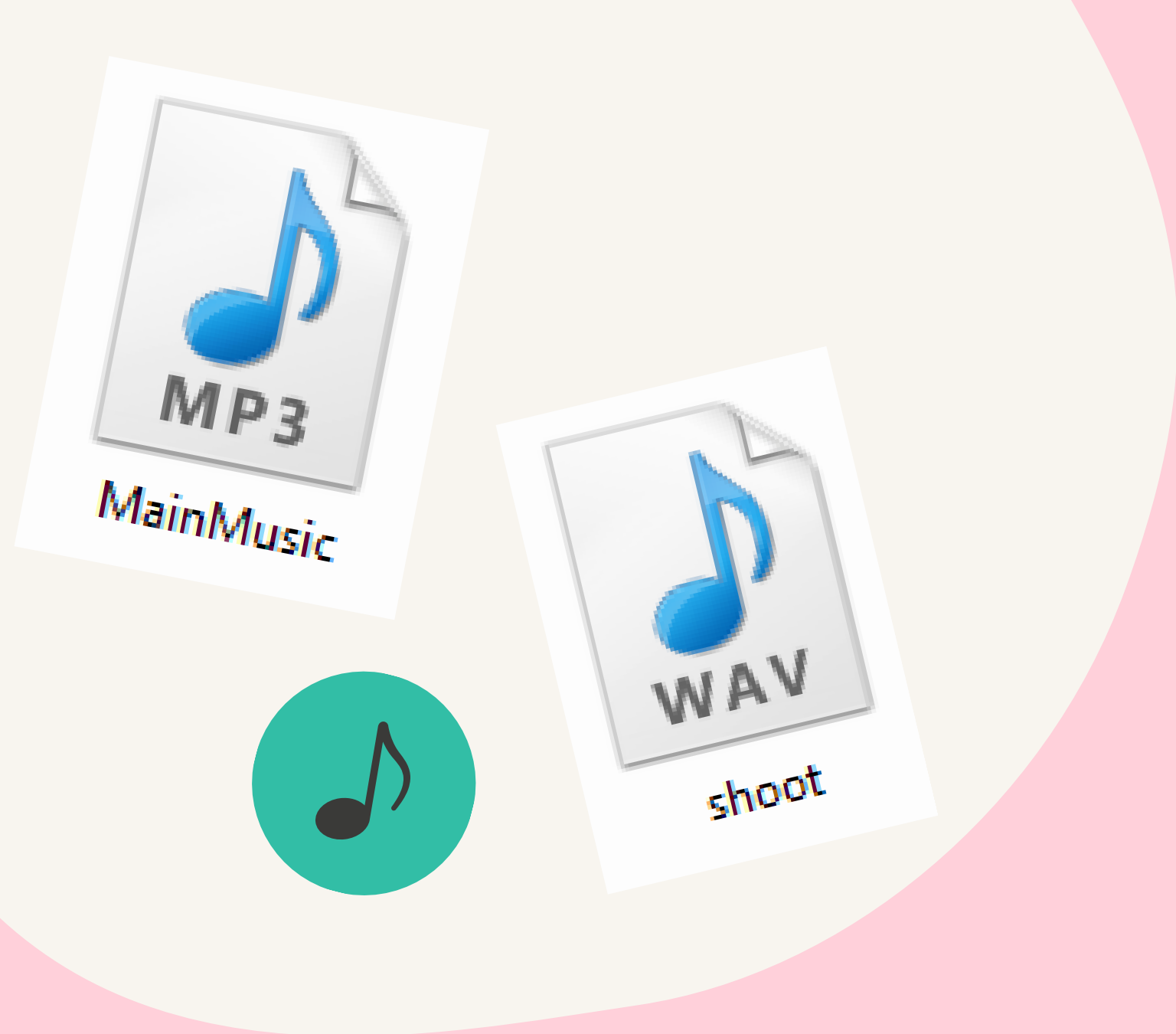
DESAFÍO



Importación de Sprites / Computación gráfica

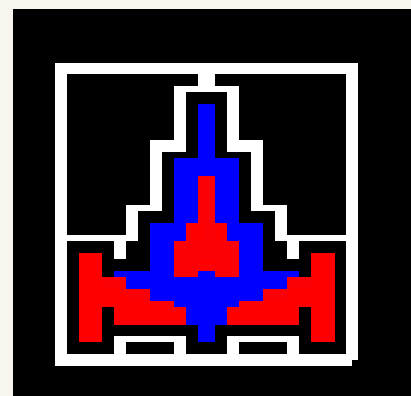
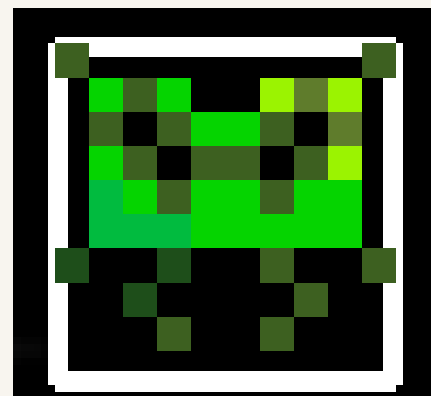
Uno de los primeros desafíos que afrontamos durante el proyecto fue la creación de sprites y su correcta implementación dentro del juego, ya que no fue solo diseñar los sprites (Nave, enemigos y disparos) desde cero, sino el introducirlos en el juego correctamente, de manera que también se escalen a la resolución del juego, para que la imagen no sea o muy grande o muy pequeña. En esto también se incluyen los fondos y su correcta escalación.

❖❖❖ DESAFÍO ❖❖❖



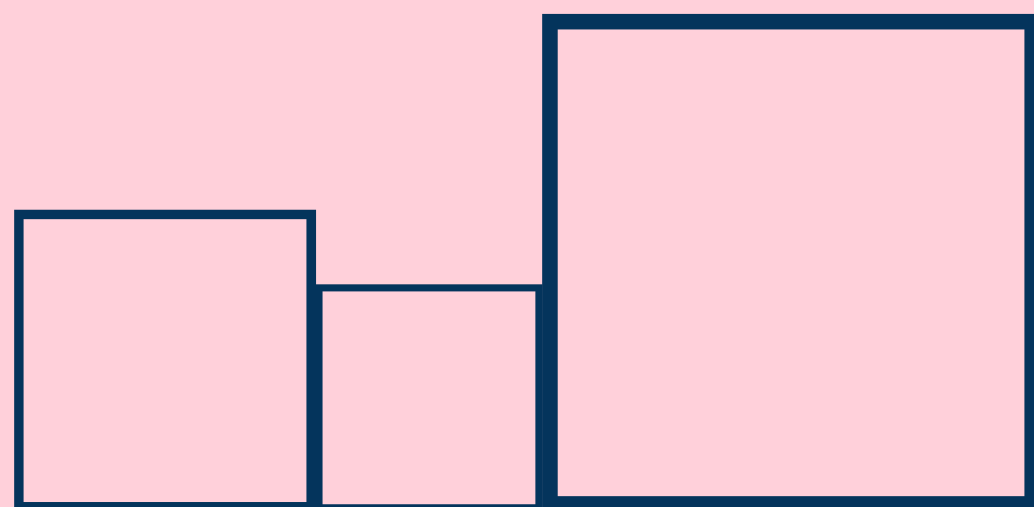
Importar la música / sonidos

El encontrar una pista de audio que concuerde con la estética del videojuego e implementarla dentro del programa, además de los sonidos de disparo.



DESAFÍO

Colisión / Hitboxes



Cada vez que una bala choque con la hitbox de un objetivo, ya sea una bala de los enemigos impactándonos o una bala nuestra impactando a los enemigos, generar un efecto, que en nuestro caso es que baje la barra de vida.



❖❖❖ DESAFÍO ❖❖❖

Aprender a usar Pygame

Ampliar nuestras herramientas en base a la investigación propia más allá de lo aprendido en clase para poder desarrollar todas nuestras ideas, ya sea en páginas, videos de YouTube o librerías.





❖ DESAFÍO ❖

Nosotros mismos / trabajar en equipo



Uno de los desafíos que es importante no solo en este, sino en cualquier trabajo grupal es lograr coordinar nuestras ideas de manera que todos tengamos el mismo resultado en mente, de esta manera el trabajo se hace más ameno y el producto final es el esperado por todos.