



# DOCUMENTACIÓN

## SPACE WAR

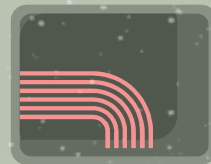
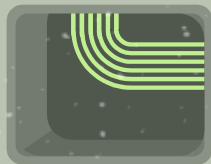
## ¿DE QUE TRATA EL JUEGO?

- El juego básicamente consiste en una guerra espacial. Tendrás que controlar a la nave principal para derrotar a los enemigos que aparezcan en frente.
- Mientras avanzas, irán apareciendo más enemigos, por cada nivel se agregarán 5 enemigos a la orda. Aunque avanzar niveles también tiene una recompensa, obtendrás 500 puntos por cada nivel superado.
- Si quieres evitar morir, tendrás que prestar atención a tu barra de vida en color verde que se ubica debajo de tu nave espacial. Las balas de los enemigos e impactarte contra ellos te restará puntos de vida.
- También contarás con 5 vidas, perderás 1 por cada nave enemiga que cruce el espacio sin haberla destruido.



- **PARA JUGAR**
- AL INICIAR EL JUEGO TE ENCONTRARÁS CON UN MENÚ PRINCIPAL EN EL QUE SE TE PEDIRÁ PRESIONAR CUALQUIER BOTÓN DE TU MOUSE. PARA ARRANCAR.
- EN EL MENÚ PRINCIPAL SE TE MOSTRARÁ EL HIGHSCORE DEL JUEGO.
- SI AL MORIR HAZ SUPERADO EL HIGHSCORE, SE DESPLEGARÁ UN MENSAJE DE FELICITACIÓN.

- **COMANDOS DEL JUEGO**
- DISPARO: BARRA SPACE
- USA LAS FLECHAS DEL TECLADO PARA MOVERTE POR LA VENTANA.



## RETOS DURANTE EL DESARROLLO

1 - DURANTE EL PROCESO DE LA CREACIÓN DEL JUEGO TENÍA PENSANDO EN TRABAJAR EL CÓDIGO DE FORMA DISTINTA, DIVIDIDO EN DIFERENTES ARCHIVOS CON CLASES Y TRABAJAR SOBRE UN ARCHIVO PRINCIPAL. LA REALIDAD ES QUE TERMINE REHACIENDO EL CÓDIGO EN UN SOLO ARCHIVO. ME DI CUENTA QUE ME FALTA PRÁCTICA, ASÍ QUE TENDRÉ QUE TRABAJAR MÁS PARA LOGRAR UN CÓDIGO MÁS LIMPIO.

2 - ME COSTÓ BASTANTE LA PARTE DE AGREGAR LOS REQUISITOS DE LOS SCORES Y HIGHSCORES AL JUEGO. TERMINE CON UN FUNCIONAMIENTO INADECUADO, YA QUE AUNQUE SI MUESTRO UN SCORE DURANTE LA PARTIDA Y TAMBIÉN SE MUESTRA UN MENSAJE AL SUPERAR EL HIGHSCORE; NO LOGRÉ QUE FUNCIONARÁ CORRECTAMENTE EL HIGHSCORE EN EL MENÚ DE INICIO, YA QUE PARA QUE ESTE HIGHSCORE SE ACTUALICE, ES NECESARIO CERRAR Y ABRIR EL JUEGO.

3 - LA IDEA ORIGINAL PARA LA MECÁNICA DE PUNTUACIÓN ERA GANAR 100 PUNTOS POR CADA NAVE ENEMIGA DESTRUIDA, SIN EMBARGO, NO LOGRÉ APLICARLA POR LO QUE TUVE QUE CAMBIAR DE MECÁNICA

RECURRÍ AL USO DE YOUTUBE, STACK OVERFLOW Y BÚSQUEDAS EN GOOGLE PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. TAMBIÉN ME APOYÉ EN LOS VIDEOS DEL BOOTCAMP PARA RESOLVER DUDAS.



**¡GRACIAS A TODO EL  
EQUIPO DE CÓDIGO  
FACILITO POR AYUDARME A  
INICIAR EN EL MUNDO DE LA  
PROGRAMACIÓN!**

