**Corre que ahí viene**

**Descripción:**

El juego se dará en una sala de parto de una veterinaria en la selva, donde un número de animales empezarán a tener hijos. El objetivo del juego es atrapar todos los hijos que son paridos por sus madres para ponerlos a salvo de cazadores y traficantes de animales.

**Mecánica del juego.**

El objetivo del juego es salvar un numero de cachorros por cada nivel, si no cumple con ese número, deberá empezar el nivel desde cero.

Dependiendo de la especie del cachorro que se atrape se obtendrá un puntaje, que, en caso de ser muy alto, lo puede ayudar a pasar de nivel en caso de que no haya alcanzado los números necesarios para avanzar de nivel. **OJO,** puede que cazadores se infiltren y te lancen una que otra bomba, si las recibes, pierdes a una cría rescatada.

El juego se divide en niveles, en los cuales a medida que se avanza más en ellos, las crías avanzarán mas rápido, y los cazadores camuflados serán más frecuentes con otras armas más potentes.

**Cinemática:**

El juego contará con dos tipos de movimientos; contará con un movimiento parabólico para las crías y un movimiento rectilíneo uniforme para la red que se manipulará a la hora de atrapar las crías lanzadas.

**Requerimientos:**

-Solo se usarán dos dimensiones.

-Se requiere de un contador, y un sistema de puntuaciones para pasar de cada nivel.

- Se necesita al menos cuatro especies de animales y tres especies de armas.

-Solo se hará uso de una vista frontal.

- Se necesitará hacer uso de las ecuaciones de movimiento parabólico.

**Objetos:**

* **Jugador**

Int puntaje

Int nivel

String nombre

Void escribir(int puntaje, int nivel)

Void guardar()

* **Cria : Madre**

Int puntaje

Int velocidad

Int posiciónx

Int posicióny

Void get()

Void set()

Void posición()

Void comparador()

* **Madre: personajes**

Int posiciónx

* + Int posicióny
  + Cria especiecria

Void generador()

* **Cazador: personajes**
  + Int posx
  + Int poy
  + Arma arma

Void generador()

* **Arma : Cazador**
  + Int puntaje¨perder
  + Int velocidad
  + Int posiciónx
  + Int posición
  + Void get()
  + Void set()
  + Void posición()
  + Void comparador()
* Capturador
  + Int posx

Void getcapturador()

Int setcapturador()

Void captador()

* Personajes
  + Int posx
  + Int posy
  + Madre genmadrecaz

Void getpesonajes()

Int setpersonajes()

Generador()