

Utilizando los conceptos de POO: **Herencia**, **polimorfismo** y manejo de archivos, se propone realizar un programa con las funcionalidades que se describen líneas abajo

### ➤ Diseño de Formulario



### JUGADOR



### POKEBALL



- ✓ Se mueve aleatoriamente por toda la ventana

### ➤ Funcionalidad

#### Jugador

- ✓ La posición inicial del jugador es "X", "Y".
- ✓ Aparecerán x (num aleatorio 2-5) pikachus que se mueven de manera aleatoria.

- ✓ Agregar un pokemon adicional y que este nuevo pokemon tire la pokebola para atrapar a los pikachus.
- ✓ Este pokemon se mueve con las teclas direccionales
- ✓ Empieza con un "N" vidas.
- ✓ El pikachu debe evitar la colisión con las pokeball
  - Si el pokemon nuevo dispara la pokebola y no atrapa a pikachu pierde una vida y regresa a su posición inicial.
- ✓ Si se queda sin vidas se muestra un mensaje "PERDISTE".
- ✓ Si el jugador logra atrapar a los pikachus en el escenario por "T" segundos, gana el juego y aparece un mensaje "GANASTE"

## Archivos

Los valores "X", "Y", "N" y "T" son leídos de un archivo plano "*configuracion.txt*". Si el archivo no existe debe ser creado en tiempo de ejecución.

Ejemplo

