

Avión destructor

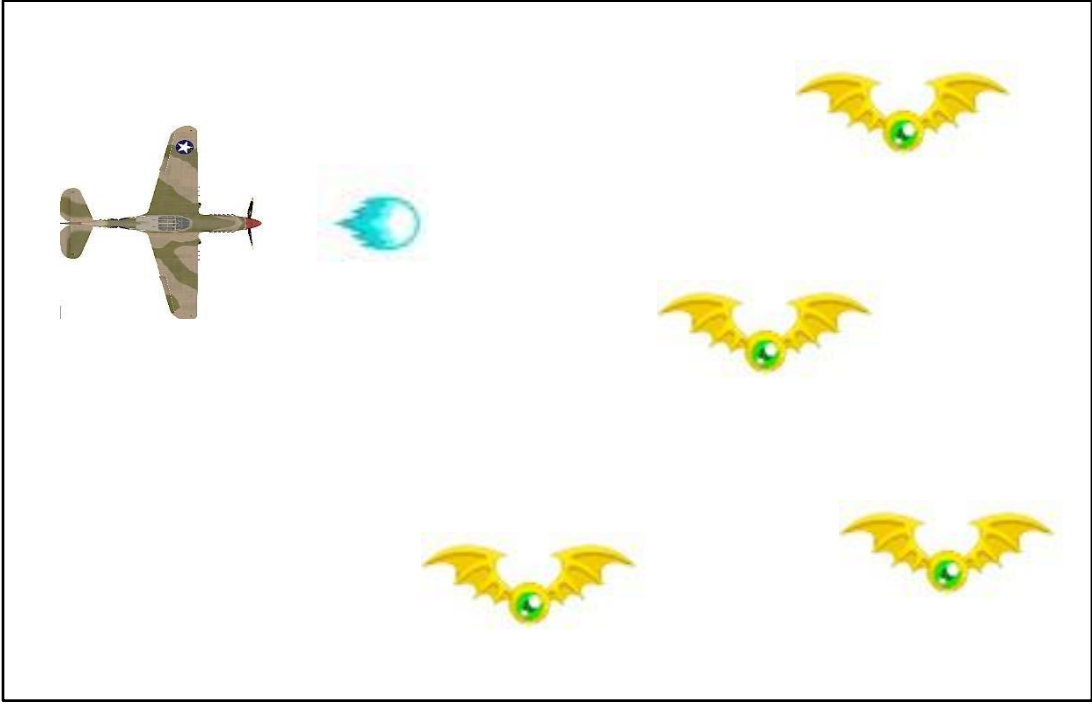
La animación consiste en un avión que puede realizar diversos movimientos, donde aparecen unos monstruos que no le permiten el paso en llegar a su destino, por lo tanto, el avión debe atacar y destruir a los enemigos para llegar a su destino. Haciendo uso de POO, construya una animación con *sprites*.

- ✓ Desarrollar el diagrama de clases de la aplicación.
- ✓ El programa inicia con la imagen de un **Avión** en la parte izquierda del centro de la pantalla, donde puede moverse Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.
- ✓ Al presionar la tecla **"P"** el avión cambia a otra imagen, donde permite tener poderes lanzando una imagen de bala para destruir a los monstruos, el tiempo que dura esta imagen del avión es de 5 segundos, luego regresa a la imagen del avión anterior.
- ✓ De manera aleatoria se ha creado un grupo de monstruos que aparecen en la parte central de izquierda a derecha.
- ✓ Al presionar la tecla **"O"** el avión puede cambiar de imagen de fondo para que se haga una simulación de una teletransportación a otro lugar, esta imagen de fondo es a elección del estudiante.
- ✓ Por cada destrucción del enemigo, se acumula un puntaje de 7 puntos, cuando tenga más de 100 puntos debe finalizar la animación y debe aparecer un reporte con el número de enemigos eliminados, esto debe aparecer en cualquier componente visual que usted crea conveniente.
- ✓ Debe utilizar "buffer" para evitar el parpadeo.
- ✓ Si el personaje colisiona con el monstruo, se le disminuye una vida, el avión tiene 6 vidas, si pierde todas las vidas, el juego termina, debe mostrar un mensaje diciendo: "Terminó el juego".
- ✓ Colocar una imagen de fondo al videojuego, la imagen debe ser elegida por el estudiante.

Nota:

Es importante utilizar Herencia, Polimorfismo.

Elija los Sprite que se muestran en la parte inferior muestran en la parte inferior, o puede considerar los sprites que usted crea conveniente.



Avión:



Monstruos:



Rayo:

