

RETRO GAME

START

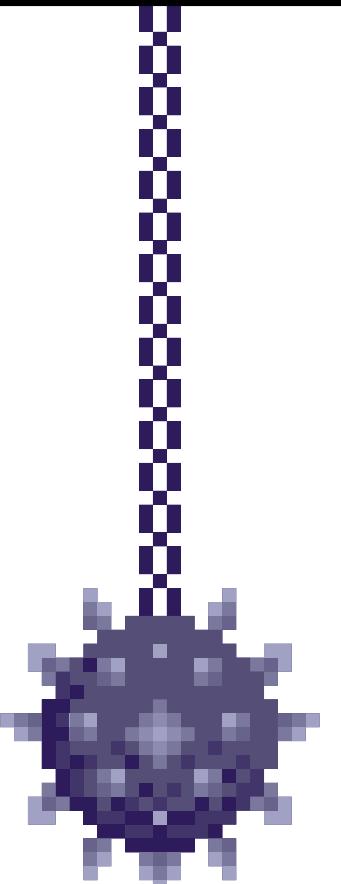
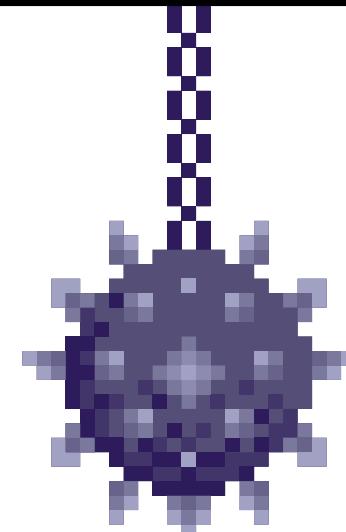
- □ X





INTRODUCCIÓN

Este documento proporciona una descripción técnica y funcional del Menú Principal, que sirve como launcher para la colección de juegos retro programada en Pygame. El menú está diseñado para gestionar las configuraciones iniciales y la identificación del usuario antes de la ejecución de cualquiera de los tres juegos incluidos: Snake, Space Invaders, y Flappy Bird.



ARQUITECTURA VISUAL Y CONTROL DE INTERFAZ (GUI)

Tipografía

Se emplea una matriz de fuentes pixeladas (ej. StayPixelRegular, PixelEmulator) para el título, las opciones y la entrada de texto



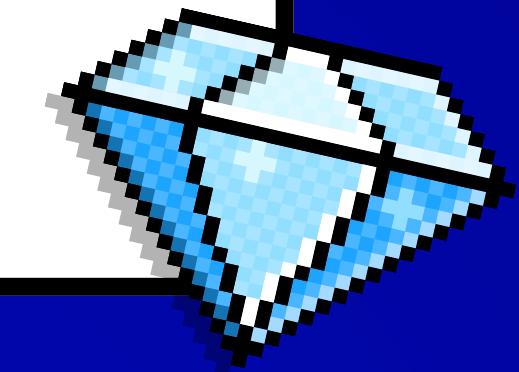
Efectos Gráficos

La estética retro se logra combinando tipografía pixelada con dos efectos visuales: la simulación de monitor antiguo mediante líneas de escaneo CRT (`draw_scanlines`) y un fondo de estrellas dinámico con paralaje (`draw_and_move_stars`).



Entrada de Email

La caja de entrada de texto (`input_box_logic_retro`) es un objeto interactivo que maneja la captura de pulsaciones de teclado, el borrado y la validación básica del formato del correo



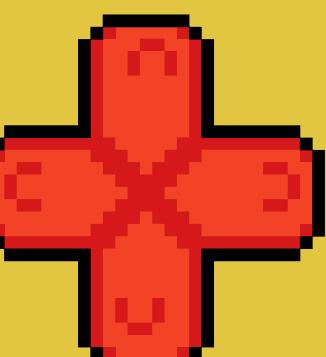
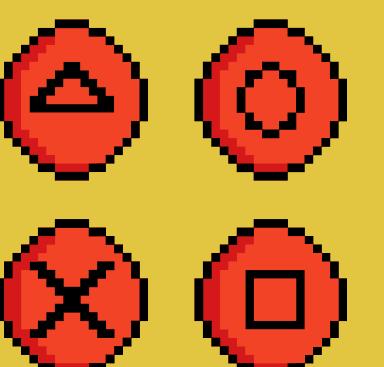
FLAPPY BIRD

- □ ×

Mecanismo de Ejecución (Paso del Mando): El juego se lanza como un proceso independiente. La tarea del menú es detener su propia música y abrir el archivo principal de Flappy Bird. El email del jugador se envía discretamente para ser el primer dato que el juego recibe.

Función Técnica del Email: El juego de Flappy Bird (que consiste en contar cuántos tubos se esquivan) utiliza esta etiqueta de email para asegurar que cada récord de puntuación se registre directamente a la cuenta del jugador. Cuando el jugador pierde y el juego se cierra, el control y la música vuelven al menú.

START



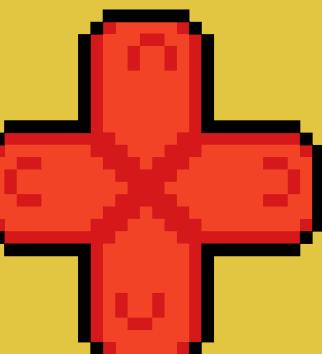
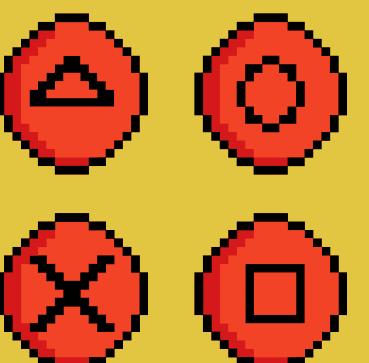
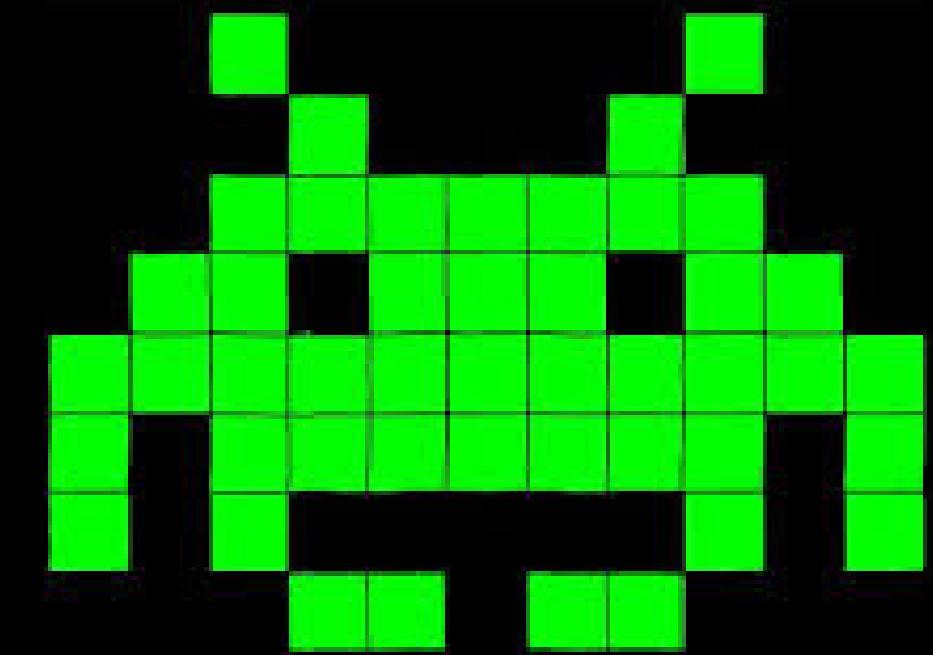
SPACE INVADERS

- □ ×

Lanzamiento Estandarizado: El juego Space Invaders utiliza el mismo protocolo exacto de ejecución que Flappy Bird. No es un módulo "interno" del menú, sino un programa separado que es activado por él.

Requisito de Identidad: Esta uniformidad garantiza la fiabilidad: el programa de Space Invaders sabe que siempre recibirá la etiqueta de identificación del jugador (el email) inmediatamente al iniciar. Esto es crucial para que el sistema de puntuación pueda diferenciar los récords de este juego clásico de disparos y vincularlos al ID correcto antes de guardarlos en el archivo de récords compartido.

START



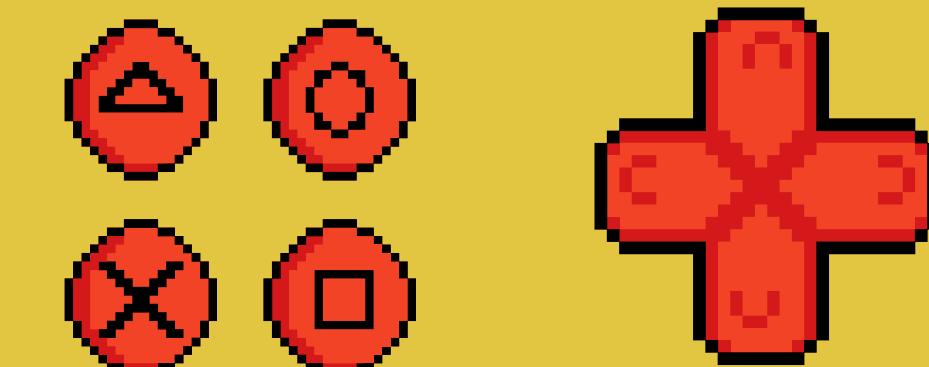
SNAKE

- □ ×

Integración Modular: Snake completa la colección, siguiendo la misma arquitectura modular. Al seleccionarlo, el menú aplica el switch de procesos y transfiere el control.

Coherencia de Datos: La implementación exige que el programa Snake esté configurado para leer y usar la etiqueta de email que le envía el menú. Esto garantiza que la puntuación de la "serpiente" (normalmente la longitud máxima alcanzada) se suba a la Lista Global de Récords con la misma firma de jugador que los otros dos juegos, manteniendo la coherencia y la integridad del sistema de seguimiento de puntajes de la plataforma.

START



MUCHAS
GRACIAS

- □ ×

