Objetivo: crear un bullet-hell (un protagonista contra muchísimos enemigos que disparan en su contra)

Fase de análisis y diseño orientado a objetos: Como jugador quiero poder moverme en un amplio escenario

Historia de usuario

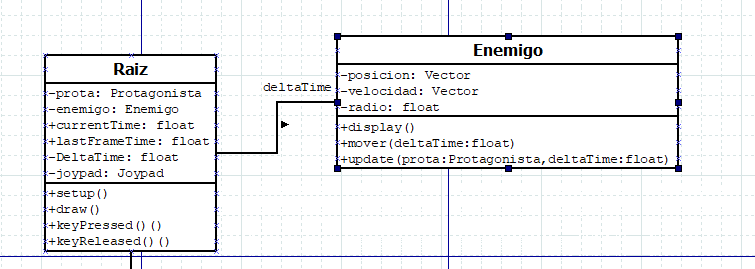
|  |  |
| --- | --- |
| Código: | Usuario: |
| Nombre de la Historia de Usuario: construcción de escenario y ubicación de game objects | |
| Prioridad: Alta | Riesgo de desarrollo: Alto |
| Estimación: | iteración Asignada: 1 |
| Responsable: Espinosa Lautaro Eduardo | |
| Descripción: Como jugador quiero observar un escenario abierto | |
| Criterios de aceptación:  CA1: El jugador puede moverse en 8 direcciones  (poner imagen del mapa con protoenemigos)  CA2: Se crea una clase enemigo y se generan una cantidad de enemigos fija repartida aleatoriamente por el mapa  CA3: Los enemigos en pantalla pueden o no moverse por el escenario pero respetan los limites del mapa  CA4: Se generan dentro del lienzo del mapa (2400x1600) una cantidad finita esparcida aleatoriamente de cofres de la suerte  (poner imagen del mapa con protocofres) | |
| Observaciones:  CA1: El protagonista puede moverse hasta los limites establecidos del mapa (2400x1600)  CA3: Para mantener la consistencia del juego en diferentes equipos se utilizará DeltaTime | |

CA1:

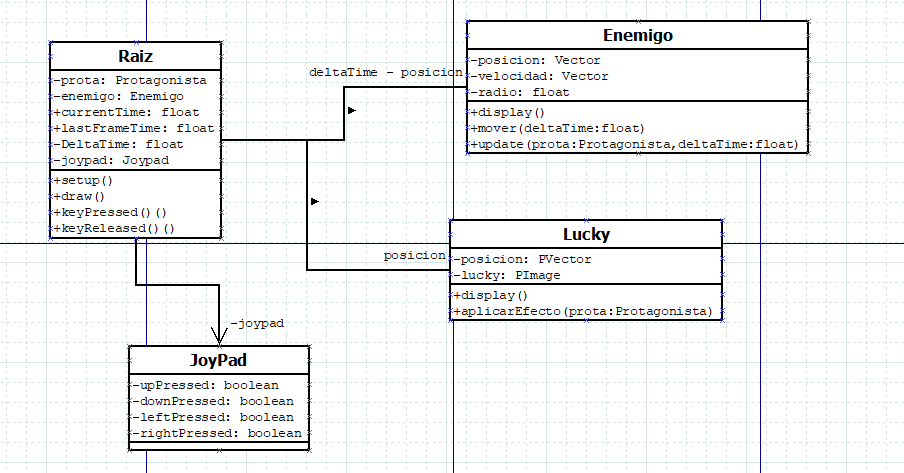
Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

CA2 y CA3:



CA4:



Historia de usuario

|  |  |
| --- | --- |
| Código: | Usuario: |
| Nombre de la Historia de Usuario: construcción de una maquina de estado para el manejo del juego | |
| Prioridad: Alta | Riesgo de desarrollo: Alto |
| Estimación: | iteración Asignada: 1 |
| Responsable: Espinosa Lautaro Eduardo | |
| Descripción: Una maquina de estado que permitirá moverse en distintas instancias del videojuego | |
| Criterios de aceptación:  CA1: Se debe crear el estado menu  CA2: Se debe crear el estado nivel 1  CA3: Se debe crear el estado Game Over  CA4: Se debe crear el estado pausa  (poner imagen) | |
| Observaciones:  El estado menú,gameover,pausa se dibujaran en una clase aparte llamada GestorPantallas | |

Historia de usuario

|  |  |
| --- | --- |
| Código: | Usuario: |
| Nombre de la Historia de Usuario: Colisiones | |
| Prioridad: Alta | Riesgo de desarrollo: Alto |
| Estimación: | iteración Asignada: 1 |
| Responsable: Espinosa Lautaro Eduardo | |
| Descripción: Una maquina de estado que permitirá moverse en distintas instancias del videojuego | |
| Criterios de aceptación:  CA1: Se debe crear el estado menu  CA2: Se debe crear el estado nivel 1  CA3: Se debe crear el estado Game Over  CA4: Se debe crear el estado pausa  (poner imagen) | |
| Observaciones:  El estado menú,gameover,pausa se dibujaran en una clase aparte llamada GestorPantallas  El estado pausa se ingresa mediante la pulsación de la tecla P en cualquier punto del videojuego  El estado gameover se ingresa si y solo si el protagonista pierde todas sus vidas | |

