

GDD Mini Mario Bros

Título

Mini Mario Bros – Proyecto C++

Género

Plataformas 2D

Plataforma

PC – Windows (Visual Studio Community + SFML)

Objetivo del jugador

- Llegar desde el inicio del nivel hasta la bandera final.
- Evitar enemigos y obstáculos.
- Ganar puntos (ej: 100 por matar enemigo, 500 al llegar a la meta).

Mecánicas principales (MVP)

1. **Movimiento básico** → moverse izquierda/derecha.
2. **Salto con gravedad** → el personaje cae y se apoya en el suelo.
3. **Colisiones** con el piso y plataformas.
4. **Un enemigo simple** (ej: goomba que camina de un lado a otro).
5. **Colisiones con enemigo:**
 - Si lo piso → enemigo eliminado.
 - Si me toca de costado → pierdo vida.
6. **Meta (bandera)** → al alcanzarla, termina el nivel.
7. **Archivo** → guardar puntaje + tiempo final.

Archivos (con `struct FILE`)

```
struct Puntaje {  
char nombre[20];  
int score;  
float tiempo;  
};
```

- Guardar cuando el jugador gana.
- Leer y mostrar los récords al iniciar el juego.

Diagrama de clases

