

**PRACTICA DE EVALUACIÓN CONTINUA SOBRE PROCESSING 05 2021**

Utilizando Processing realizar una versión simplificada del video juego Defender de Atari.

El avión debe desplazarse arriba y abajo , para ello hay pulsar las teclas ▲ (flecha para arriba) y ▼ (flecha para abajo). Para disparar hay que pulsar la tecla ◀ (flecha para izquierda), debe mostrarse el proyectil o rayo enviado.

Aparecerán naves por la izquierda de forma continua, que se moverán hacia la derecha a la vez que se moverán arriba y abajo. Cuando alguna de ellas sea alcanzada por un proyectil enviado por el avión, deberá desaparecer de la pantalla. En la esquina superior derecha de la pantalla se debe mostrar un contador con el número de naves abatidas. En la esquina superior izquierda se debe mostrar un contador con el tiempo que queda de juego, la cantidad se mostrará en “*minutos : segundos*”. El juego termina cuando el tiempo restante sea “0:0” o cuando el avión impacta con una nave.

Podéis añadir las mejoras que consideréis oportunas, por ejemplo: Añadir dos tipos de naves enemigas con distinto valor. Si el avión roza o choca con el perfil de montañas, se penaliza con unos puntos que se muestran en la ventana. Añadir sonido. Etc.

Cada alumno deberá entregar un fichero con el código fuente. El nombre del fichero debe ser: PROCESSING\_apellido1\_apellido2\_nombre.pde

Cada alumno deberá entregar un vídeo (máximo 10 minutos) comentando el código del programa y mostrando su ejecución. Para grabar el video se recomienda utilizar la herramienta <https://screencast-o-matic.com/>. No es necesario que subáis el vídeo al aula, podéis subirlo a OneDrive e indicar el enlace.

Una posible presentación del juego puede ser la siguiente, pero podéis presentar otra.

