

**Tecnicatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos**

**FPOO**

**Alumno:** Mateo Nicolás Goitea

**DNI:** 45977040

**LU:** TUV000720

**Profesor:** Ariel Alejandro Vega

**Año:** 2024

**Consigna:**

Desarrolle una historia de usuario, en la cual defina la visualización y movimiento de una clase GameObject, de la que heredan Shooter y Asteroide. GameObjects es abstracta, y posee atributos protegidos: posición, imagen; además del método abstracto display() y mover(). Además debe poseer un HUD que visualice la cantidad de vidas del Shooter. Utilice un JoyPad para generar los movimientos.

**Desarrollo:**

Como jugador quiero poder visualizar en la pantalla mi nave y los asteroides en movimiento, ambos con sus respectivos sprites. También quiero que se visualice mi cantidad de vidas a modo de interfaz y quiero poder mover la nave con el teclado en todas las direcciones. Requiero esto para poder ubicar correctamente mi nave y los asteroides en el escenario, y para controlar la nave para esquivar los asteroides, y para ver la cantidad de vidas que tengo y saber que tanto puedo arriesgarme en el juego.

|  |  |
| --- | --- |
| HISTORIA DE USUARIO | |
| **Código:** HU001 | **Usuario:** Jugador |
| **Nombre de Historia de Usuario:** Construcción de escenario y Game Objects | |
| **Prioridad:** Alta | **Riesgo de Desarrollo:** Alta |
| **Estimación:** 1 hora | **Iteración asignada:** 1 |
| **Descripción:** Como jugador quiero poder visualizar en la pantalla mi nave y los asteroides en movimiento, ambos con sus respectivos sprites. También quiero que se visualice mi cantidad de vidas a modo de interfaz y quiero poder mover la nave con el teclado en todas las direcciones. Requiero esto para poder ubicar correctamente mi nave y los asteroides en el escenario, y para controlar la nave para esquivar los asteroides, y para ver la cantidad de vidas que tengo y saber que tanto puedo arriesgarme en el juego. | |
| **Criterios de aceptación:**  El jugador debe ser una nave y debe poder moverse en todas las direcciones con el teclado.    Asteroides aparecen en la parte superior de la pantalla aleatoriamente descendiendo a modo de obstáculos para el jugador.    En la pantalla deben aparecer la cantidad de vidas del jugador, las cuales se reducirán al recibir el impacto de un asteroide. | |
| **Observaciones:** En este modelo no se considera la rigidez de los límites de la pantalla. | |