Objetivos:

1. Adquirir habilidades: Para empezar en el extenso mundo de la programación, hay que adquirir conceptos básicos, conceptos que vemos dentro de las clases con nuestros profesores, pero, para aprender seriamente a programar, entender lo que conlleva el desarrollar algo, hay que llevarlo a la práctica, hacer realidad un proyecto, haciendo uso de la programación como instrumento, aprender a trabajar en un equipo, y este, es nuestro objetivo principal, encontrarnos con todas las dificultades posibles a la hora de llevar a cabo un programa, con esto, ser mejores programadores y mejores compañeros.
2. Alimentar la nostalgia: Para llevar a cabo nuestro principal objetivo debíamos elegir algo que nos llamase la atención a todos, a todos en el equipo al menos, y pues primó la nostalgia, parece ser que todos hemos tenido contacto con los clásicos celulares Nokias que traían estos juegos como Snake, space impact, diamond twister 2, entre otros, el punto es que, todos nos habíamos sumergido en estos gameplays dentro de nuestra infancia, elementos que nos producen nostalgia, entonces haciendo hincapié en esto, decidimos reversionar el clásico space impact, dentro de un lenguaje como lo es python.
3. Hacerlo bien: Para terminar, el objetivo para cerrar esta empresa es que el juego sea disfrutable, tanto o más que aquel juego que disfrutamos en nuestra niñez, por ello, trataremos de darle dinámica e historia lo suficientemente agradable como para que sea un juego casual, pero, que dé algo que recordar, y no sólo se juegue por nostalgia.

Justificación:

1. Los criterios que hemos tenido en cuenta para sostener la creación de un juego sobre cualquier otro proyecto comprenden desde que tantos proyectos innovadores o con carácter propio podrían hacerse en el siglo XXI hasta que tan realmente importante es la elección del proyecto, tomando en cuenta la primer idea, hemos concluido que es difícil y hasta tal vez sea suerte encontrarse con una idea de este tipo, dejándonos la otra opción, en vez de buscar o construir está idea única, tomemos algo como un juego, tan sobreexplotado hoy en día, pero, hagámoslo bien, dediquémosle atención y empeño, y hagamos de una idea ordinaria como hacer un refrito nostálgico, algo que al menos nos satisfaga a nosotros, y en fin, un juego puede claramente explotar nuestras habilidades como programadores y enseñarnos nuevas sin problema alguno, cumpliendo cada uno de nuestros objetivos nuestros objetivos.

Introducción, python y pygame

1. Python es un lenguaje de programación de interpretado de alto nivel, con enfoque al programador, por lo cual trata brindarle la mayor facilidad en la comprensión y construcción de código a quien desea hacerlo en Python.
2. Pygame es un binding de la biblioteca SDL, lo cual es una biblioteca de C compilada de tal modo, que puede ser utilizada en Python, esta biblioteca da las facultades de interfazar al codigo del programador con el hardware, cosa que Python sólo no tiene la capacidad, este solo puede alterar datos que hayan en memoria memoria.

Historia:

1. Nos ubicamos en un sistema solar en otra dimensión, una dimensión donde el rock nunca fue popular, mientras que el vallenato y la carranga eran la música de moda dentro de LOS40 principales, en esté pequeño sistema habitaba una sociedad humilde de tipo II en la escala de Kardashov, en este sistema estaba bien marcadas las subculturas muy propias en cada planeta perteneciente a este sistema solar, pertenecientes a este sistema habían unos 40 planetas, de los cuales solo 33 eran rocosos y habitados.

Nadie se esperaba que en esta alegre y pacifico sistema alguien estuviese dispuesto a armarse e intimar al pueblo de bien, todo lo contrario a lo que realmente sucedió. Hasta que llego el día, y nada más quedó en un planeta un rastro impune de dolor y resentimiento, pero, esto no se quedaría así.

Presupuesto:

1. ¿Qué hay que invertir para hacer el juego?

Tiempo de:

Jhon = 4 horas semanales.

Juan = 6 horas semanales.

Miguel = 6 horas semanales.

Problema:

1. Este juego a muchos de nosotros nos trajo al mundo de los videojuegos como una salida a la posibilidad de encontrar en la calle una realidad más áspera, un poco riesgosa

Historia:

Nivel 1: El planeta de Antioquia es atacado y fuertemente afectado por el acecho de estos grupos subversivos interplanetarios, que han hecho de algunos planetas su fuente de economía para nutrir su fuerza militar, para intereses revolucionarios.

Transición: Uribe ve su pueblo destruido y el en base a eso decide tomar venganza por todos sus parceros caídos, debido a eso decide organizar la destartalada flota militar interplanetaria, y haciendo uso de muchos cacharros arrumados, logra ensamblar la poderosísima AUC Aeronave de velocidad Ultrasónica del Cambio. Asigna este nombre debido a que no permitiría que su pueblo siguiera bajo la merced de estos extranjeros, no más, no con su familia y parceros.

Nivel 2: La tripulación