

# OBJECT FIGHT

Abre el [archivo Object Fight.jar](#) y crea un juego similar al que se ve en pantalla haciendo uso de los objetos proporcionados.

## El juego ha de tener:

1. Al menos **5 fases** diferentes.
  - 1.1. Cada vez que una fase se quede sin bloques se pasa a la siguiente.
  - 1.2. Se tiene que informar en qué **fase** te encuentras. (Poner botón de pasar de fase)
2. Se tiene que mostrar en tiempo real cuántos **puntos** tienes.
3. Crear menú para empezar (Main Menu)
4. Crear pantalla de fin de juego/volver a empezar y pausa/continuar/salir.
5. Trabaja siempre en la rama develop y sólo sube a la rama "master", "main" o "release" cuando se hayan hecho cambios importantes.
6. Crea un archivo.jar y súbelo a la práctica junto con el nombre del commit que se ha realizado como entrega en la rama "main" ó "master" y un zip con el proyecto por si el repositorio fallase.
7. Reorganiza y edita las clases que encuentras en el paquete para que estén ordenadas.
8. Arregla los bugs de colisiones que detectes y mejora la jugabilidad.

## Entrega:

1. URL del repositorio GIT donde se aloja el juego.
2. Archivo comprimido en zip con el proyecto por si fallase el repositorio.
3. Archivo.jar del juego con tu nombre.
4. Google Docs con las partes pedidas:
  - a. Fases al inicio
  - b. Distintas UIs.
  - c. Bugs detectados y arreglados.