|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

Trabajo Práctico/Actividad

N°2

Apellido y Nombre – LU /

Fines, Rodrigo Luciano

TUV000324

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Indice

Punto 1: 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. Utilce un JoyPad para generar los movimientos

Desarrollo del punto:

Conclusión

Párrafos de las conclusiones

Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)