|  |  |
| --- | --- |
| **HISTORIA DE USUARIO** | |
| **Código:** TUV000688 | **Usuario:** Jugador |
| **Nombre de historia de usuario:** Visualización y Movimiento de un GameObject | |
| **Prioridad:** Alta | **Riesgo de desarrollo:** Alta |
| **Estimación:** 2 horas | **Iteración asignada:** 0 |
| **Responsable:** Muñoz Romina Alejandra | |
| **Descripción:**  Para este trabajo debo implementar la visualización y movimiento de objetos en pantalla, incluyendo una nave controlada a través de una clase JoyPad y asteroides que saldrán de manera aleatoria. Estos objetos deben ser representados por una imagen y ser capaces de moverse en la pantalla sin problema alguno. Además, se debe mostrar un HUD que visualice la cantidad de vidas restantes del jugador. | |
| **Criterios de aceptación:**  El jugador puede mover la nave en 8 posiciones.  Cuatro asteroides bajarán de forma aleatoria y con velocidades aleatorias desde arriba y al llegar al tope del alto de pantalla estos regresarán a su punto inicial y volverán a bajar otra vez.  Se debe mostrar la cantidad de vidas que tiene la nave en la parte superior de la pantalla. | |
| **Estructura de aplicación:** | |