

## Trabajo Práctico N°3

Crear un programa que integre y haga uso de Allegro (<https://liballeg.org/>).

Se debe verificar la documentación específica y tutoriales de la página, e investigar para poder implementar estas funcionalidades. El trabajo es individual.

Las imágenes a utilizar o assets deben ser de licencias válidas (crearlos usted mismo con herramientas simples o recurrir a kenney.nl o similar).

El TP consta de 2 partes:

- La primera parte es la realización de un proyecto que mediante el uso de Allegro dibuje un personaje (sprite o figura) en pantalla, que se pueda mover con las flechas. Debe haber otro personaje (enemigo u obstáculo, preferentemente con movimiento) que si colisiona con el jugador, el “juego” debe terminar.
- La segunda parte consiste en el agregado de características al juego para hacerlo más completo, que se trabajará en clase, la semana del 28/05/2018.

La primera parte debe contener lo que se detalla a continuación y se entrega por la plataforma, entrando al link que se provee en esta misma actividad y completando allí el link al repositorio donde se aloja el proyecto.

- Proyecto versionado correctamente
- Proyecto ordenado y prolijo
- Código claro y buenas prácticas
- Funcionalidad del juego completada (personaje y enemigo, input)
- Sin memory leaks

Cualquier otro agregado que lo complete más será un plus que se considerará.

La segunda parte del trabajo se llevará a cabo en la clase del 29/05 (para el turno tarde) y 30/05 (para el turno mañana).