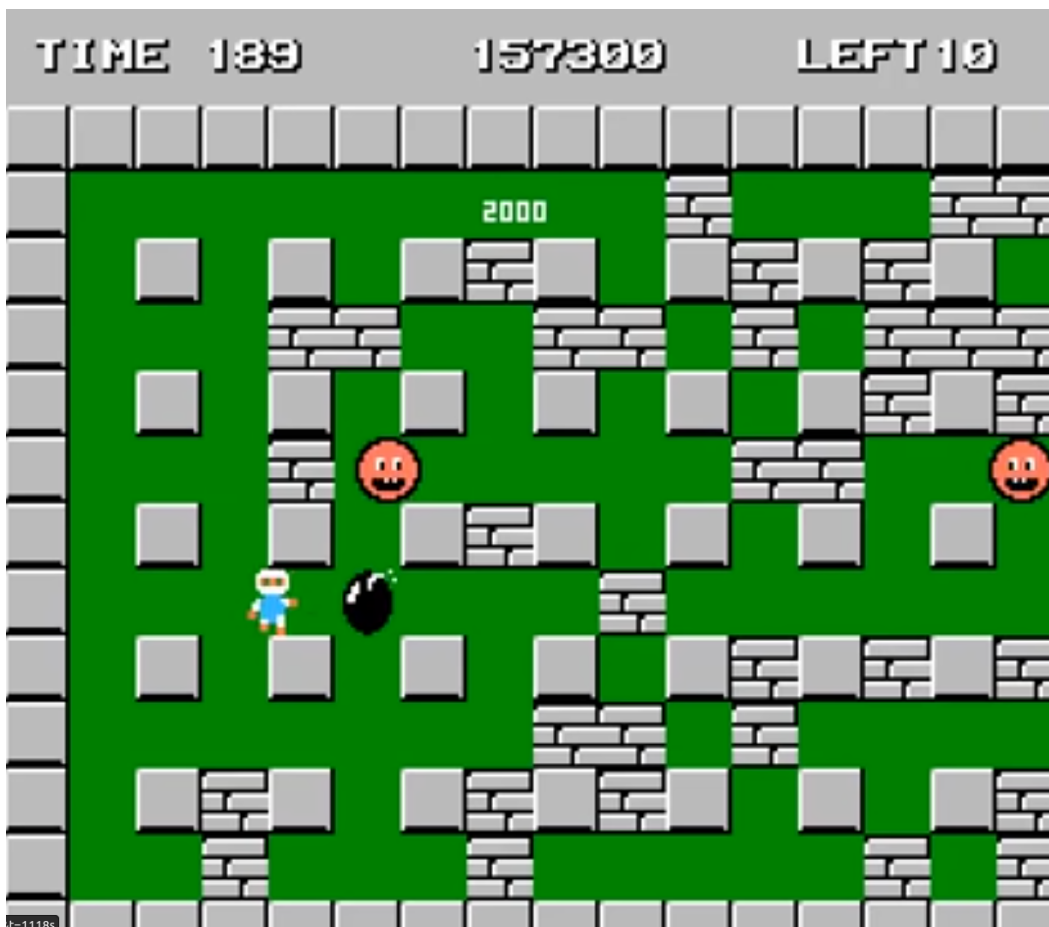


TAREA INTEGRADORA 3
BOMBERMAN

Bomberman es un clasico juego de nintendo, que hoy por hoy ha tenido varios remakes, como por ejemplo en [\[1\]](#), [\[2\]](#), [\[3\]](#), para esta tarea integradora se les ha pedido que desarrollen su propia versión de este juego, el juego debe ser similar a la versión clasica (la versión single player)



Condiciones del juego

1. El número de autómatas enemigos debe generarse aleatoriamente en un rango razonable para hacer jugable (divertido) el juego.
2. El jugador se podrá mover a lo largo del mapa hacia arriba, derecha, abajo e izquierda. Limitado por las paredes del mapa, deben existir dos tipos de paredes, unas que no sean destruibles y otras que si lo sean.
3. Los enemigos también tendrán una rutina de movimiento básica y también están restringidos por las paredes del mapa.
4. El juego consta de 3 escenarios conectados. De un escenario, puede moverse hacia otro usando los accesos (una entrada, una puerta, etc). De esta forma, el jugador aparece en el escenario 1 y va recorriendo poco a poco los otros dos escenarios eliminando en cada uno a los enemigos.
5. Inicialmente, el jugador solo tiene una bomba, y a medida que rompa paredes destruibles, puede (o no) recoger mas bombas, también podría adquirir habilidades especiales que modifiquen el comportamiento del personaje o de las bombas (usted las define).
7. El estado de la vida del jugador debe mostrarse en la pantalla, el jugador tendra tres vidas, estas deberan mostrarse como tres elementos graficos en la pantalla (tres corazones, tres cuadros, una barra de vida, usted decide como hacerlo), el jugador puede perder una vida cuando es atacado por un enemigo (cuando se acerca a el) o cuando la explosión de una bomba lo alcanza, ese cambio deberá presentarse en la interfaz grafica.
8. La cantidad de bombas con la que esté equipado el usuario debe mostrarse en los indicadores del juego
9. Si los autómatas son alcanzados por la explosión de una bomba, quedaran eliminados; en el caso del jugador, perderá una vida y será eliminado al perder las tres vidas.
10. Si el jugador es eliminado, se mostrará un pantalla de Game Over que le permitirá al jugador volver a intentarlo.
12. Si el jugador logra ser el último en pie, eliminando a todos los autómatas, debe ir a la salida para ganar la partida.

Restricciones del juego

1. Puede usar la disposición de teclas que usted considere correcta para el jugador.
2. Puede diseñar cualquier mapa para los escenarios desde que pueda navegar de uno a otro. NO tienen que ser escenarios que se generen aleatoriamente.
3. Use imágenes/sprites para el personaje y para las paredes del mapa.
4. Los autómatas están programados para que intenten eliminar al jugador cuando lo vean, deben perseguir al jugador cuando lo vea, o lo dota de cierta *inteligencia* para hacer más divertido el juego.

Entregas

Implementación (70%) y exposición (30%)

Para esta entrega debe concentrarse en entregar el juego y exponerlo. Su nota será emitida como resultado de la demostración que hará en la semana 17.

Entrega: Semana 17