TRABAJO PRACTICO N° 2

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. Utilice un JoyPad para generar los movimientos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HISTORIA DE USUARIO | | | |
| Código: | HU001 | Usuario: | Jugador |
| Nombre de Historia | Construcción de Visualización y movimiento Game Object | | |
| Prioridad: | Media | Riesgo de desarrollo: | media |
| Estimación: | 1 hora | Iteración asignada: | 1 |
| Responsable: | Guerra Facundo Nicolás | | |
| Descripción: | | | |

|  |
| --- |
| Como jugador quiero visualizar el HUD, las Naves y Asteroides, para poder destruir los asteroides. |

|  |
| --- |
| Criterios de aceptación: |
| Nave (jugadoR) se mueve en todas las direcciones por un JoyPad  Asteroides (enemigos) se mueven de arriba hacia abajo. Caen de forma aleatoria a una velocidad predeterminada  Visualizamos un Joy Pad  Visualizamos la cantidad de vidas del Shooter en el HUD |

|  |  |
| --- | --- |
| Observaciones: | No consideramos las colisiones. |

Punto 2: Desarrolle un videojuego que cumpla con las siguientes especificaciones:

Realice un diagrama de clases. Como se observa se trata de un dado. El cual al presionar un botón debe generar un número aleatorio entre 1 y 6 y dibujarlo. Además, debe mostrar el número en la parte superior derecha. Repetir esto cuantas veces lo desee y al finalizar (con otro botón) debe dibujar por consola y agrupado en filas de 4 columnas los dados obtenidos.

Al momento de programar utilice constructores sobrecargados. Considere que el dado se muestra en un tablero, este tablero contiene al dado, y al texto.

Además, almacene cada dado obtenido en un arreglo. Considere aplicar la herencia respecto de que existe una clase abstracta padre GameObject, de la que hereda la posición y el método abstracto display(). Luego recrear otra versión donde use imágenes en lugar de dibujar con las primitivas.