



Facultad de Ciencia y Tecnología

Carrera:

Técnico en Ingeniería en Sistemas y redes informáticas (semipresencial).

Cátedra:

Programación III

Docente:

Willian Alexis Montes Girón

Actividad:

Computo 3 Laboratorio 1

Integrantes:

José Álvaro Paiz Sandoval

Yajaira Isamar Claros Maldonado

Dennys Fernando Campos Berrios

Fernando José Hernández Gomez

Fecha de entrega: 17/11/2024

1. Establecimiento de prioridades:

para la prioridad de los apartados faltantes se han decidido como equipo por su importancia o utilidad dentro del juego, la prioridad e los apartados faltantes seria la siguiente.

- **Enemigos especiales (Alta prioridad)**
- **Ataques especiales (Alta prioridad)**
- **Selección de nave (Baja prioridad)**
- **Fondos (Media prioridad)**

2. Resolución del plan de trabajo detallado en el segundo avance:

En este segundo avance se le agregaron algunas características extras mas centradas a la interfaz del juego para que el jugador pueda disfrutar de nuestro proyecto de una manera más cómoda, todas agregadas con las herramientas de la librería de pygame.

- **Menú de inicio (Alta prioridad):** se le agrego una pagina que haga la función de menú de inicio donde le da al jugador la opción de empezar a jugar presionando la tecla Espacio de salir del juego presionando la tecla ESC.
- **Game Over (Alta prioridad):** se le agrego una pantalla de Game Over para cuando el jugador sea eliminado, la cual nos muestra la opción de volver a iniciar el juego presionando la tecla R o de salir presionando la tecla ESC, además de mostrar la puntuación final del jugador y el tiempo de juego.
- **Música (Media prioridad):** se le agregaron diferentes canciones para el menú de inicio, para la pantalla de juego y para la pantalla de Game Over, además de agregarle un efecto de sonido a los disparos del jugador.
- **Tamaño de proyectiles (Media prioridad):** los proyectiles que dispara el jugador se hicieron mas grande para que sean más visibles.

3. Objetivos Faltantes y Plan de Desarrollo:

Para poder completar nuestro proyecto hay varias funciones y componentes que consideramos que aun hacen falta:

Enemigos Especiales:

Agregar enemigos con mas resistencia que los enemigos normales o con habilidades únicas, que aparezcan después de que el jugador consiga cierto puntaje o de que pase cierta cantidad de tiempo.

Ataques Especiales:

Agregar algún ataque especial para el jugador, que podría ser un ataque mas poderoso, este ataque podría cargarse después de cierta cantidad de puntos hechos por el jugador

Selección de nave:

Se le podría agregar un menú extra en el inicio que permita al jugador elegir entre cierta cantidad de naves para que pueda utilizar durante el juego

Fondos:

Se le agregara alguna imagen para el fondo de las diferentes pantallas, como podría ser el menú, la pantalla de juego y la pantalla del Game Over.