**Paradigmas de Programación  
Parcial 1 – Trabajo Práctico Grupal (3 personas)**

**Fecha de entrega**: 03/05/2022.

**Tipo de entrega**: Repositorio GIT.

Desarrollar un juego en C#.Net (utilizando el engine provisto) que incluya:

**1.** Un menú principal.

**2.** Un nivel jugable con movimiento del jugador.

**3.** Que se pueda ganar y que muestra una pantalla de victoria.

**4.** Que se pueda perder y que muestre una pantalla de derrota.

**5.** Usar el Singleton tradicional en un GameManager que administre los datos globales de la aplicación.

**6.** Aplicar composición en al menos dos objetos y justificar su uso.

**7.** Aplicar agregación en al menos dos objetos y justificar su uso.

**8.** Al menos un objeto que use animaciones.

**9.** Detección de colisiones entre objetos.

**10.** Entrega del diagrama UML para las clases del juego.

**IMPORTANTE**: Todas las clases deben estar encapsuladas correctamente. Todo debe estar escrito en inglés y siguiendo las buenas prácticas de programación explicadas hasta la fecha. Hacer los getters y setters cuando sean necesarios, pensando cuando la variable se ve/modifica desde afuera y cuando no.