

# *PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS*

## *PROPUESTA DE PROYECTO*

*Semestre 2016-2017/I*

---

102

BOMBERMARIO

Mario Hernández Martínez

Manual de programador

---

# No de proyecto

102

## Nombre del proyecto

BOMBERMARIO

## Integrantes del equipo

Mario Hernández Martinez

## Objetivo del proyecto

Basada en el juego bomberman pero en vez de ser los tradicionales monos van a ser personajes de famoso Mario Bros. La finalidad del juego es acabar con otros contrincantes por un tiempo por tiempos, recoger armas para que al paso de los niveles sea un poco más fácil.

## Descripción del proyecto

En este modo el jugador se mueve por distintas áreas repletas de mini bowser cuyo objetivo es eliminarlos a todos en un límite de tiempo para poder acceder a la siguiente área. Jugando como Mario Bros, el jugador puede disparar para destruir los bloques que obstaculizan el camino, pudiéndose mover libremente por toda el área y poder destruir a todos los monstruos para así acceder al siguiente área. Al destruir algunos de los bloques esparcidos por toda el área es posible encontrar diversos objetos que ayuden al jugador a avanzar en la partida, incluyendo armas mejoradas, aceleradores y vidas.

Goomba: es un simple enemigo que muere con una detonación.

Bill Blazer: atraviesa los cuadros rompiéndolos y liberando las posibles capsulas del juego.

Boo: es un objeto que atraviesa paredes este es el mas difícil de matar con 2 detonaciones.

- ***Nivel Principiante***

El hongo es el nivel principiante se mueve uno a la vez y no hace nada.

- ***Nivel Intermedio***

Bala se mueve 2 la vez y va destruyendo todo a su paso.

- **Nivel Avanzado**

Boo se mueve 3 a las vez pero este tiene a ir por debajo de las cajas.

## Diagrama de clases UML

Elaborar un diagrama de clases colocando únicamente el nombre de las clases y sus relaciones de uso y herencia. Los nombres de los métodos y las características serán descritos en la siguiente sección.

## Características y comportamiento de cada clase

Escribir aquí las características de las principales clases de su proyecto.

Nombre de la clase:	Jugador1
Características:	Es el jugador principal el cual es el Mario
Comportamiento:	Es el que hace todos los movimientos para ganar
	Pone bombas con a
	Al aharrar una de las avilidades puede poner dos o mas bombas mas potencia en la bomba y mas explosion

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”.*

Nombre de la clase:	Enemigos
Características:	Se divide en 3 Boo, Bala, Hongo
Comportamiento:	Boo se mueve 3 a las vez pero este tiene a ir por debajo de las cajas.
	Bala se mueve 2 la vez y va destruyendo todo a su paso.
	El hongo es el nivel principiante se mueve uno a las vez y no hace nada

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”.*

Nombre de la clase:	
Características:	
Comportamiento:	

*\* Para añadir más renglones a la tabla primero debe seleccionar el renglón y después desde el menú "**Tabla**" seleccionar la opción "**Insertar una fila debajo**"*

## Herencia y polimorfismo

Escribir aquí una explicación de como se utilizará la herencia y polimorfismo dentro de su proyecto.

## Cronograma de actividades (plan de trabajo)

Describir todas las actividades por realizar desde la propuesta del proyecto hasta la entrega considerando los siguientes entregables:

- Manual del usuario
- Manual del programador (este documento)
- Código
- Video
- Link a Greenfoot
- Link a google code

Se deben tomar en cuenta las siguientes fechas importantes:

- fecha de entrega para examen de ordinario: 31 de Mayo
- fecha de entrega para examen de extraordinario: 2 de Mayo
- fecha de entrega para examen de titulo: 13 de Mayo

Fecha de Inicio	Fecha de Término	Actividad por realizar
2/06/17	02/06/17	Entrega de proyecto


*\* Para añadir más renglones a la tabla debe seleccionar primero la tabla y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”*

## Bitácora de actividades (historial)

Esta parte será llenada durante la elaboración del proyecto. Aquí se deben describir cada una de las actividades realizadas desde la propuesta hasta la entrega del proyecto.

Fecha (dd/mm/aa)	Descripción de la actividad realizada
02/06/17	Entrega de proyecto

*\* Para añadir más renglones a la tabla debe seleccionar primero la tabla y después desde el menú “**Tabla**” seleccionar la opción “**Insertar una fila debajo**”*