|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| HISTORIA DE USUARIO | | |
| CODIGO: | NOMBRE: Jugador | |
| NOMBRE DE LA HISTORIA DE USUARIO: Juego Shooter y asteroide - Construcción de escenario y ubicación del Game Object. | | |
| PRIORIDAD: Alta | | RIESGO DE DESARROLLO: Alto |
| ESTIMACION: 1 hora. | | ITERACIONES:1 |
| RESPONSABLE: Raskovsky David Adrián | | |
| DESCRIPCION:  Como jugador quiero poder visualizar y mover la nave Shooter y asteroide en un escenario espacial, juego utilizando una clase GameObject.  la GameObject es abstracta y tiene atributos protegidos como posición e imagen, así como métodos abstractos display() y mover() y debe incluir un HUD que muestre la cantidad de vidas del Shooter. | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION:   1. Se debe poder visualizar los objetos (la nave Shooter y asteroide) en pantalla de forma correcta. 2. Se debe poder controlar el movimiento de la nave Shooter con presionado las teclas   “w” arriba “s” abajo “a” izquierda “d” derecha del teclado para esquivar la colicion con el asteroide.   1. El HUD debe mostrar de forma clara y actualizada la cantidad de vidas del Shooter. 2. El asteroide se mueve en 8 direcciones aleatoriamente sin rebotar en los bordes del lienzo y saliendo del lienzo y entrando en otro lugar aleatorio del lienzo. 3. Cuando chocan la nave con asteroide el hud resta una vida del toal de vidas. 4. Cuando la vida es igual a cero termina el juego | | |
| OBSERVACIONES: En este modelo no se considera la rigidez de las paredes. | | |

***ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN:***

***CODIFICACION:***