|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año*

**Trabajo Práctico**

**N°2**

**Raskovsky David Adrián**

**LU TUV000629**

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Indice

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

PAG.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ejercicio 1-

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. Utilce un JoyPad para generar los movimientos.

|  |  |
| --- | --- |
| 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. | |

Desarrollo del punto

***ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN:***

Conclusión

Párrafos de las conclusiones

Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)

***ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN:***

***CODIFICACION:***