**Proyecto Módulo 1 IronHack**

**SUPER PANG**

Descripción

El juego constará de 1 a 2 niveles en el cual se generan un número de bolas a explotar ya en una posición inicial “Y” prefijada y “X” aleatoria.

Al explotar las bolas se dividirán en 2 sub-bolas más pequeñas hasta un máximo de 3 divisiones. En un principio carecerá de plataformas y escaleras.

Existirá un sistema de score y cada tamaño de bola proporcionará una puntuación diferente. También podría hacerse mayor de forma proporcional a la proximidad de la bola en su eje “Y” con nuestro personaje o “PANG” en su eje “Y”.

Código

Constará de distintas clases:

* Game
* Background
* Pang (maincharacter)
* Ball
* Hook
* Spear
* Weapons
* Structures (eventualmente)

La clase **Game** coordinará el resto de clases y creará los objetos y métodos necesarios para llamar al resto a escena. Además de reglar las colisiones entre Pang y Balls y también establecer el score, entre otros métodos como el “endGame”.

El **background** será una sola imagen y ocupará todo el canvas y podrá cambiarse si se implementa un nivel de juego más.

**Pang** estará compuesto por el personaje principal con sus sprites y animaciones. Este podrá moverse con las teclas “right” y “left” y disparar siempre hacia arriba con “spacebar”. También se puede añadir la tecla “up” en el caso de incluir estructuras como escaleras. Pang solo podrá desplazarse teniendo como límite los límites del canvas menos el borde del background. Pang obtendrá un método de colisiones.

**Balls** será una clase la cual creará unas bolas siempre del máximo tamaño al comienzo y con físicas para hacerlas rebotar con el borde del canvas menos el borde de ladrillos azules que posee el background. Estas bolas tendrán algo más de velocidad conforme se vayan subdividiendo.

**Weapons** realizará el pintado en pantalla de unos objetos a recibir por parte de Pang que le den un extra de ayuda para eliminar las bolas. Caerán desde una altura igual a “Y” = 0 y para ello tendrán físicas con velocidad en su eje “Y”.

Por último tendremos un archivo **index.js** el cual nos iniciará los “load” Listeners y nos cargará el juego al iniciar nuestro archivo **index.html**.

No olvidemos a nuestro archivo **styles.css** el cual utilizaremos para eliminar cualquier padding o margin de nuestro navegador y para situar nuestro canvas en el centro del navegador.