

Trabajo final 2 Dimensión : Shoot'em up

El objetivo del juego es sobrevivir durante 2 minutos a un nivel vertical donde los enemigos y obstáculos aparecen de forma aleatoria. (Shoot' em up)

El jugador : 20%

- moverse con las flechas
- Disparar verticalmente proyectiles
- Lanzar una bomba que destruye todos los enemigos presentes en la pantalla
- Recoger items (puntaje, vida, bombas y upgrade para el disparo principal - en total tres tipos)
- No puede salir de su zona (zona roja)



Obstáculos : 15%

- Meteoritos que sufren de una rotación aleatoria sobre los tres ejes y avanzan según un vector semi-aleatorio.
- Los meteoritos que colisionan con el jugador lo hacen perder instantáneamente provocando una explosión que destruye los enemigos de la pantalla.

Enemigos : 15%

- El primer enemigo simplemente dispara proyectiles rápidos verticalmente y hacia abajo lo largo de su propia trayectoria
- El segundo enemigo lanza misiles lentos pero ligeramente auto-guiados (una vez que pasaron la "altura" del jugador siguen el último vector de dirección que tenían)
- El tercer enemigo se acerca al jugador hasta ponerse en órbita alrededor de él, disparando proyectiles relativamente lentos.
- Los enemigos que colisionan con el jugador lo hacen perder instantáneamente provocando una explosión que destruye los enemigos de la pantalla.

Colisiones : 15%

- El jugador no puede salir de su zona
- El jugador puede colisionar contra los meteoritos, enemigos y proyectiles de los enemigos.

Texturas : 20%

- Cada elemento del juego tiene su propia textura (llamado sprite en 2D)

Audio y textos : 15%

- Indicar el score
- Indicar cantidad de bomba y vida del jugador
- Efectos de audio para disparos
- Efectos de audio para explosiones
- Fondo musical
-

Extra : 10%

- Sistema de colisión es válido entre los enemigos, sus proyectiles y los meteoritos.
- Integrar el sistema de partículas.