**Naval warfare mediterraneum**

Integrantes:

* Mateo Hoyos Mesa
* Ana Cristina Henao Guerra

**Descripción:**

La idea del video juego está inspirada en el clásico juego de Batalla naval. El escenario en el que se desarrollará es en el mar Mediterráneo, el objetivo principal es recuperar una pequeña isla invadida por piratas. los tripulantes del barco, deben luchar contra los invasores que ahora habitan la isla. Las confrontaciones son de vida o muerte, por lo tanto, un bando deberá acabar con el otro, creando estrategias para atacar y defender de manera que pueda salir victoriosa la misión de recuperar la isla. Para que esto ocurra, deben de matar a todos los habitantes, que igualmente se enfrentarán en barcos, ya que al ser piratas, tendrán todas las herramientas necesarias para acabar con cualquiera invadir de nuevo la isla (ó recuperarla).



Figura 1. Imagen ilustrativa tomada de internet.

En esta imagen nos imaginamos que nuestra nave navega por el mar mediterraneo, mientras avanza encuentra los barco enemigos, y vamos disparando de forma lineal o parabólica.

**Motivación:** Con el fin de dar cumplimiento a las actividades propuestas en la materia, quisimos buscar una idea que nos anime a desarrollarla de la mejor manera, y se nos ocurrió inspirarnos en el juego de mesa de batalla naval, pero tratando de hacerle ajustes y modificaciones al concepto, para afrontar con los desafíos propuestos.

**Justificación:** Para la realización de este proyecto, se deben tener en cuenta los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre en la materia (objetivo principal), tales como definición de objetos, modelamiento de sistemas físicos para los ataques entre bandos, modelamiento de clases, uso de interfaz gráfica Qt, manejo de control de versiones, entre otros.

**Clases**

* Jugador: Esta clase tiene atributos velocidad y posición. Métodos Get y Set para la velocidad, posición y para el ángulo de disparo. Adicional deben haber funciones para las colisiones en los ataques.
* Enemigo: Esta clase tendrá los mismos atributos y métodos que el jugador,  ya que el comportamiento en el campo de batalla es similar.
* Escenario: En esta clase, los métodos y atributos se usarán para construir y decorar el escenario en el cual se llevará a cabo la batalla.
* Barco: Se modelará el comportamiento del barco tanto del jugador, como del enemigo
* Usuario: Registro de jugador, tiene datos de la partida.
* Nivel 1: Partida en el mar
* Nivel 2: Partida en el mar parte 2
* Nivel 3: Partida en la isla, jugador vs piratas
* Balas: Lineales y parabólicas

     Partida:

-Reiniciar Partida(nivel 0, puntaje 0)

el número de puntos aumenta cada vez que el jugador elimine integrantes del bando contrario (barco enemigo).

Cronograma:

nota: tanto la realización del cronograma, como las clases y los demás elementos necesarios para la implementación del juego están sujetos a cambios durante el desarrollo en vista de las fechas que se avecinan. Sin dejar de lado el cumplimiento de las entregas en la fecha pactada.

Semana 1 Enero

-Sprite en movimiento personajes y enemigos

-movimiento de personajes

-ambientación del escenario

-definición de clases

Semana 2 Enero

-Implementación de clases

- implementación de disparos, colisiones o método de defensa para los personajes del juego

Primera entrega Enero 19

A medida que se avance con las implementación de lo acordado y con la respectiva entrega, se agregará al cronograma las siguientes actividades.