**DESARROLLO DE APLICACIONES**

**Proyecto: Labo**

**Alcance y Lógica del negocio**

**Alcance:**

* Desarrollar un juego de concepto simple a la par que entretenido.​
* Destinado a todos aquellos jugadores que gusten del género indie y que busquen simplemente pasar el rato.​
* Útil en cualquier circunstancia y en cualquier lugar.​

**Lógica del negocio:**

* Mediante la interfaz gráfica se presenta un menú con el botón para poder iniciar el juego.
* Dentro del juego el usuario interactúa con la interfaz, en este caso los joysticks, para poder tener control sobre el personaje.
* La interfaz con los joysticks recibe información del movimiento de estos.
* Se procesa el desplazamiento del joystick izquierdo para definir el movimiento del personaje principal en el entorno 3d.
* El joystick derecho detecta su desplazamiento y se lo procesa para determinar la dirección de disparo del jugador en el entorno a los enemigos.
* Se instancian enemigos, mediante hordas, que se acercan hacia el jugador para eliminarlo mediante inteligencia artificial simple.
* Las características de las oleadas se encuentran en objetos e incrementan su dificultad gradualmente.
* Se cuenta el tiempo que el jugador sobrevive, así como la cantidad de enemigos eliminados y el score obtenido según cada enemigo eliminado.
* Una vez el jugador sea eliminado se almacena los datos o récords correspondientes en la base de datos.
* A través del GUI se presentan los récords guardados.
* Se retorna al menú principal a través de un botón.