

## PRÁCTICA 3

### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

#### PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Jorge Juan Níguez Fernández

Nombre de Alumno: Ángel Robledillo Perea

Nombre de la Aplicación: Space Invaders

#### DESCRIPCIÓN

Nuestro objetivo en esta práctica es emular el clásico juego Space Invaders. Con esto pretendemos mostrar nuestra habilidad tratando el tema de las colisiones, generación de objetos (disparos), transformaciones, manejo de sprites y animaciones.



#### 1. Funcionalidad mínima que se va a incluir:

- Movimiento y disparos con teclas
- Detección de colisiones
- Contador de puntos y vidas
- Animación de los sprites
- Pequeña interfaz para el menú del juego



## 2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo.

- Varios niveles en los que se vaya aumentando la dificultad progresivamente
- Un modo alternativo de juego
- Tabla de mejores resultados

## INTERACCIÓN

Interactuaremos con las teclas izquierda y derecha para mover nuestra nave y la barra espaciadora para hacer los disparos. Usaremos la tecla 'P' para poner el juego en pausa.

Estarán las casas que harán de escudo ante los disparos enemigos los cuales se dañaran al recibir el primer impacto y desaparecerá con el segundo. Si es nuestra nave la que recibe el impacto de un ataque enemigo será automáticamente destruida y se descontará una vida y una cantidad de puntos, de este modo se premia al jugador que consiga completar el nivel sin morir.