**Etapa de Análisis.**

Se proponen implementar 3 niveles, los cuales tendrán distintas dinámicas y retos para el jugador. El juego consta de un personaje principal, Rick, el cual este encargado de salvar a la humanidad, por los distintos gobiernos mundiales, dado que la tierra esta sometida a la invasión de una raza de extraterrestres muy particulares. Rick estará localizado en el nivel inferior de la pantalla, haciendo únicamente uso de un arma musical, dado que es la música la única defensa efectiva en contra de estos particulares enemigos.

Rick (nuestro personaje principal), tendrá una posición inicial, en la parte inferior de la ventana, tendrá movimientos laterales, únicamente, abarcando a planitud el ancho de la planta. El arma de Rick por otro lado realizara ataques frontales, perpendiculares a la posición de Rick. El objetivo de Rick será frenar la mayor cantidad de extraterrestres, los cuales tienen como objetivo ingresar a la tierra. En la ilustración 1 se puede observar algunas de las dinámicas de Rick, dentro de la ventana de juego.

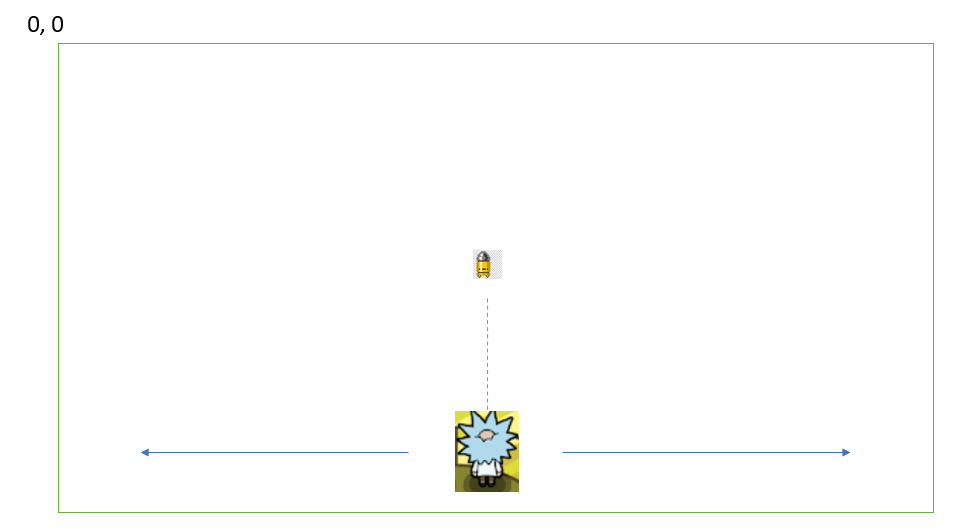


Ilustración : Movimientos de Rick.

Los enemigos y extraterrestres son bastante particulares, pues se componen únicamente de una cabeza humana, con un único color. Como se mencionó anteriormente, son débiles a la música humana, es la única manera en la que se les puede hacer daño. Su ambición en ingresar a la tierra, pero su paso estará truncado por el intrépido Rick y su arma musical. Las cabezas tendrán una serie de movimientos que saldrán a flote con el pasar de los niveles. En la ilustración 2 si puede observar un plano general de como atacaran los enemigos.

Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

Ilustración : Enemigos y sus dinámicas generales.

Los enemigos tendrán variabilidad en sus maneras de atacar, esto se va a definir según el nivel en el que se encuentre el jugador. Cada nivel traerá consigo una modificación a la forma en la que el enemigo a taca a Rick. Los enemigos harán uso de distintos movimientos físicos, con diferentes velocidades, todo con el objetivo de hacer más complejo la defensa del planeta. Conforme los extraterrestres sobrepasen la línea divisora con el planeta tierra, se restará el nivel de vida de Rick, de igual manera, Rick podrá aumentar su puntuación dependiendo del número de extraterrestres que pueda acabar con su arma.

**Nivel 1:** Los extraterrestres usaran el MRUA. La idea en dicho nivel es representar la caída libre de los extraterrestres, los cuales al llegar a cierto punto de la atmosfera caerán, producto de la fuerza de gravedad que ejerce el planeta tierra.

Cada vez que uno de los extraterrestres caiga sobre la superficie se le restará una unidad al protagonista en su vida. Rick tendrá a su favor un arma la cual utiliza disparos verticales.

**Nivel 2:** Los extraterrestres harán uso de un nuevo enemigo, el cual tendrá un MRU, caracterizado por una velocidad constante. Serán dos las amenazas contra el planeta tierra. Dado que ahora son dos enemigos, los cuales exigen mayor despliegue física y reacción por parte del personaje principal.

En dicho nivel se reiniciarán los valores de puntuación y salud. El reto será aun más complejo, pues el protagonista debe llegar a 20 puntos para acabar a satisfacción el juego y así liberar el planeta de los indeseados enemigos.

Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

Ilustración : Nivel 2.

En la **ilustración 3** es posible observar como se generan nuevos enemigos, con la misma frecuencia y duplicando los esfuerzos para llevar a buen termino la batalla con los extraterrestres.

**Diagrama de clases: (Aun en construcción)**

Diagrama

Descripción generada automáticamente