

Proyecto final

Space Invaders

José Miguel Gómez Monsalve
María Daniela Rodríguez Chacón

Despartamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Ideación del proyecto final	2
2. Objetivo del proyecto	2
3. Estructura del proyecto	2
4. Inclusión de imágenes	2

1. Ideación del proyecto final

El proyecto final está programado en C++ a través del manejo de caracteres, posiciones y más. Inspirado en el clásico juego Space Invaders, creado por Toshihiro Nishikado quien tomó la idea de Breakout, La guerra de los mundos y Star Wars.

2. Objetivo del proyecto

Su objetivo es eliminar oleadas de alienígenas con un cañón láser y obtener la mayor cantidad de puntos posible.

3. Estructura del proyecto

El funcionamiento del juego será a través del teclado haciendo uso de las siguientes teclas:

- Flechas del teclado: sirven para mover la nave de una posición a otra.
- Teclas A o B: sirven para disparar rayos (objetos) a las naves enemigas.

El usuario deberá disparar con un láser a las naves enemigas para evitar una invasión.

Cada juego empieza con un número filas que contiene una cantidad de invasores. Entre más filas de invasores sean derrotadas, más puntos serán añadidos al puntaje total.

4. Inclusión de imágenes

En la Figura (1), se refleja un ejemplo del juego gráficamente.



Figura 1: Space Invaders