

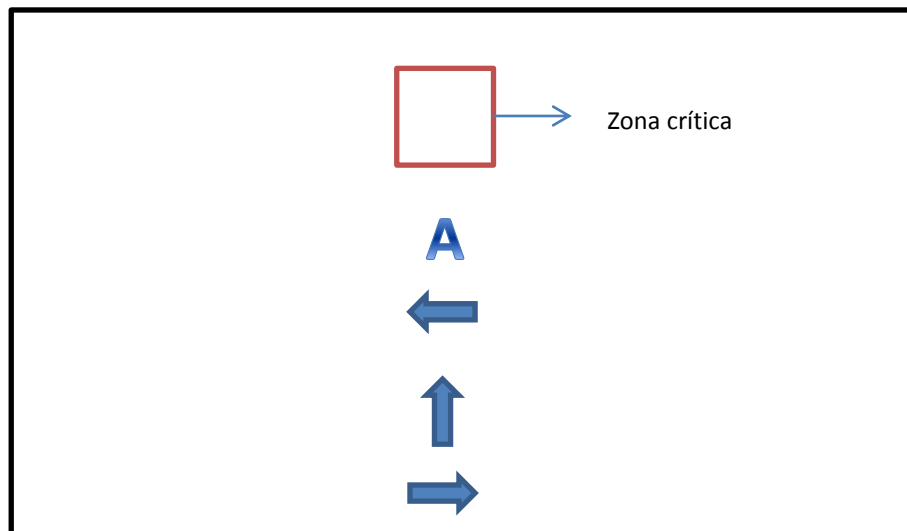
---

# MODELOS Y ALGORITMOS PARA VIDEOJUEGOS I

## TRABAJO PRÁCTICO 1

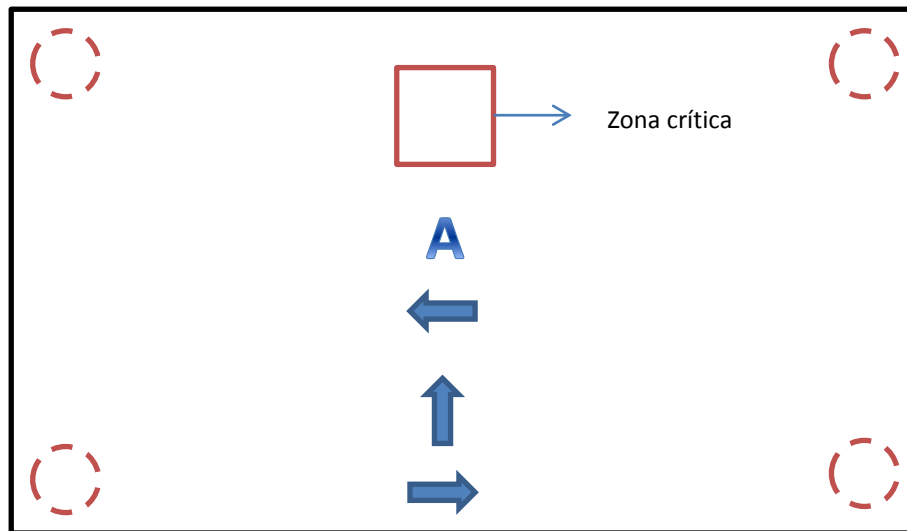
### FLECHITAS HERO

El trabajo práctico consistirá en implementar un videojuego en la línea del popular Guitar Hero® ([http://es.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero\\_\(videojuego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(videojuego))). El mismo consistirá en una pantalla por la cual irán subiendo flechas y/o letras (Opcional implementar letras... el que lo haga tendrá un ++). El usuario deberá ir apretándolas a medida que van llegando a una zona crítica de la pantalla como se muestra en la siguiente imagen:



Si el jugador las presiona antes o después de la caja perderá una vida. El jugador dispondrá de 5 vidas las cuales deberán indicarse en pantalla. El juego continuará hasta que el jugador pierda.

Además aleatoriamente deberán aparecer en la pantalla círculos rojos. Los mismos podrán aparecer en cada una de las 4 esquinas de la pantalla. Si el jugador las clikea usando el mouse obtendrá una vida adicional. Al



Al finalizar el juego se debe mostrar un mensaje con la cantidad de teclas presionadas correctamente.

De forma opcional (siempre para ganarse unos puntos extras :D ) deberán implementar lo siguiente:

- Los círculos rojos deberán desaparecer al cabo de un determinado tiempo
- Si el jugador se equivoca y hay un círculo rojo en pantalla el mismo deberá desaparecer
- A medida que el jugador va acertando teclas, las mismas deberán ir aumentando su velocidad haciendo más difícil la tarea.

## DESARROLLO

La fecha de entrega del presente trabajo será anunciada en la plataforma. El alumno deberá presentarlo para obtener la regularidad en la materia. La entrega se realizará mediante la plataforma del curso. Allí mismo deberá subir el proyecto con todos los recursos necesarios para el correcto funcionamiento del juego. No se aceptarán juegos que no compilen.