Diseño del Juego

Mapa

El mapa sera un tablero de 10 casilleros de largo por 6 de ancho.

De manera aleatoria puede aparecer objetos en el mapa, algunos de ellos pueden ocupar uno o dos casilleros a lo ancho.

Los personajes y objetos

El juego contara con 6 enemigos y 5 personajes.

Personajes

* Eleven
* Jim Hopper
* Mike
* Dustin
* Max Mayfield
* Steve [Harrington](https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Steve_Harrington)

Enemigos

* Demorgogons
* Ruso Dimitri
* Billy Mayfield
* Demodogs
* Mindflyer
* Soldado Sovietico

Objetos – Obstáculos

Fijos

* Auto
* Trampa

Temporales

* Dinamita
* Pozo

Premios

Temporales

* Campo Protección
* Teléfono Frena Enemigos
* Bate con clavos

Objetos Preciosos

* Bomba
* Billetera

Aleatoriamente cualquiera de los 5 enemigos puede tener un campo temporal.

Niveles

EL cambio de nivel duplica la cantidad de atacantes con la misma composición de hordas.

Pseudo codigo

Creo Matriz de NXM

Para cada celda de la matriz genera graficamente parte del mapa.

Genero cantidad random de obstáculos ( 0<obstáculos <5) .

Elige aleatoriamente numero de casilla, exceptuando primer y ultima fila .

Si casilla esta ocupada, busca otra casilla.

Elige de manera aleatoria un tipo de obstáculo y lo ubica en esa casilla.

Entrada Enemigos

Lee archivo texto

Dependiendo de la letra coloca un enemigo en un casillero random de la primera fila.

Los enemigos se mueven de frente excepto alguno que pueda ser estático.

Enemigo ,si casillero delante esta vació, avanzo .

Si estoy en ultima fila , gana enemigo.

Si esta ocupado y si es personaje o obstáculo con vida ,ataco .

Si es obstáculo temporal , espero .

Personaje

Si Personaje es de rango , ataca siempre.

Si encuentra enemigo , daña.

Si no, sigue avanzando , si nada se interpone , disparo sale disparo del mapa.

Sino el disparo encuentra obstáculo , el disparo se destruye.

Si personaje no es de rango , si hay enemigo en casillero próximo ,ataca.

si hay enemigo ,daña .

Si no , no pasa nada.