**Juego de plataformas**

Descripción:

El siguiente proyecto será un juego de plataformas en 2D con el único fin de entretenimiento.

Este juego utilizara clases para poder organizar y clasificar los diferentes objetos y propiedades de cada instancia que aparezca en la pantalla. Además, usara librerías como SDL i/o SFML para el fácil uso de archivos de sonido y sprites.

Dentro del bucle principal se usaran punteros, arrays y bucles iterativos y recursivos para manipular los valores que sean necesarios.

Clases dentro del juego:

-Clase Game\_Object (Servirá para que cualquier objeto instanciado tenga propiedades generales dentro del juego).

-Clase position (Para ubicar el objeto dentro del juego y poder moverlo a base de los métodos implementados).

-Clase enemy(Para instanciar los enemigos definidos).

-Clase mainCharacter( Clase del personaje principal en la cual constantemente se modificaran datos gracias a los sucesos que ocurran en el juego)

-Clase tools( Para instanciar objetos que pueda usar el personaje principal).