

P R O Y E C T O F I N A L

BREAKOUT

O Y A C



HI-SCORE

232323

I N D I C E

DESCRIPCION

LENGUAJES

FUNCIONAMIENTO

© 2025 ASTRIDYERIIIC

Play



HI-SCORE

232323

D E S C R I P C I O N

El jugador controla una barra que se mueve de izquierda a derecha para hacer rebotar una pelota que destruye los bloques en la parte superior de la pantalla; el objetivo es evitar que la pelota caiga y eliminar todos los bloques para ganar.

LENGUAJES



ALTO
NIVEL



BAJO
NIVEL

Play



F U N C I O N A M I E N T O



1
CARGAR
PUNTAJES



2
CREA LA
VENTANA,
RENDERER Y
FUENTES



3
INICIALIZA
CIÓN DE
VARIABLES
DEL JUEGO



4
PROCESAR
ENTRADAS

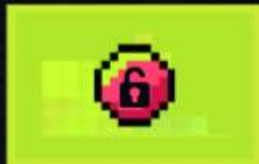
File



F U N C I O N A M I E N T O



1
CARGAR
PUNTAJES



2
CREA LA
VENTANA,
RENDERER Y
FUENTES



3
INICIALIZA
CIÓN DE
VARIABLES
DEL JUEGO



4
PROCESAR
ENTRADAS

F U N C I O N A M I E N T O



1
CARGAR
PUNTAJES



2
CREA LA
VENTANA,
RENDERER Y
FUENTES



3
INICIALIZA
CIÓN DE
VARIABLES
DEL JUEGO



4
PROCESAR
ENTRADAS

F U N C I O N A M I E N T O



1
**CARGAR
PUNTAJES**



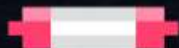
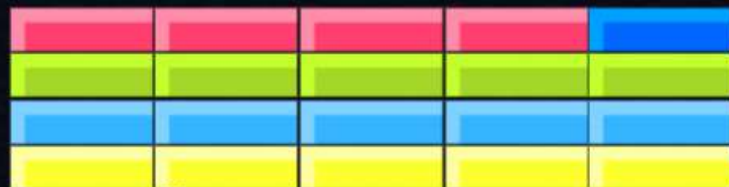
2
**CREA LA
VENTANA,
RENDERER Y
FUENTES**



3
**INICIALIZA
CIÓN DE
VARIABLES
DEL JUEGO**



4
**PROCESAR
ENTRADAS**



BUCLE PRINCIPAL X



El juego se mantiene en ejecución
mientras corriendo = true.

EJECUTAR LA MAQUINA DE
ESTADOS (ASM)

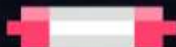
EJECUTAR LA LÓGICA DEL
ESTADO ACTUAL

RENDERIZAR LOS
ELEMENTOS EN PANTALLA





LOGICA DE CADA ESTADO



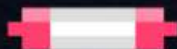
ENTRADA DEL USUARIO Y MAQUINA DE ESTADOS



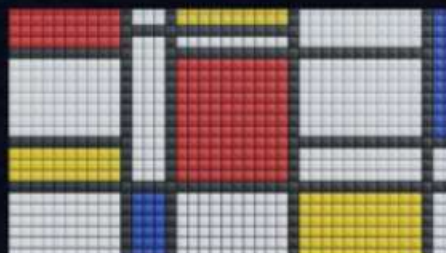
Según estado_actual:

MENU
JUGANDO
PAUSA
GAME OVER
INPUT_NOMBRE
MEJORES
CRÉDITOS
VICTORIA

LÓGICA DE CADA
ESTADO

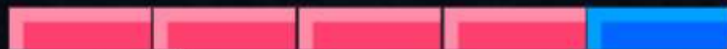


RENDERIZADO Y CONDICIÓN DE SALIDA



Renderizado por Frame
Fondo
Ladrillos
Paddle
Pelota

HUD (puntaje, nivel, vidas)
Menús (créditos, mejores, pausa,
game over)



**CONDICIÓN PARA
CONTINUAR**



**¿corriendo == TRUE?
├ Sí → Repetir ciclo
└ No → Salir del juego**



Powered by

HI-SCORE
232323



COMPLETADO

GRACIAS POR SU ATENCION

REINICIAR

© 2025 ASTRIDYERIIIC