El trabajo será un juego de rol con ambientación futurista en el espacio exterior. Consistirá en que el usuario debe cumplir ciertas misiones

BASE DEL JUEGO:

El juego se desarrolla en torno a una cuadrícula donde se desarrollan combates. En la misma, se dispone la nave del usuario, que tiene que reventar a los demás visitando sus casillas para conseguir la máxima puntuación.

CLASE PRINCIPAL “NAVE”

-Vida: vitalidad

-Ataque: Misil nuclear

-Ataque especial: Rayo de iones (necesita recarga de N turnos)

-Defensa: Escudo de energía

-Velocidad de recarga: Contador máximo entre ataques especiales

- Posicion

- Imagen

- (\*game)

Clases heredadas

Por ejemplo: carguero, acorazado, nave\_medica pirata espacial

Clase enemigo:

TIPOS DE NAVES

Personaje:

* **Nave de caza** (--Vida,-Escudo,+++Ataque)
  + Vida: 30
  + Ataque:
  + AE:
* **Nave acorazada** (+++Vida, +++Escudo,--Ataque,--A.E)
  + Vida:
  + Ataque:
  + AE:
* **Destructor** (-Vida,+Escudo,-Ataque,+++A.E)
  + Vida:
  + Ataque:
  + AE:
* **Nave de batalla** (+Vida,+Escudo,+Ataque,-A.E)
  + Vida:
  + Ataque:
  + AE:

Cada atributo se cuantifica sobre 5 puntos, siendo 1 el mínimo y 5 el máximo