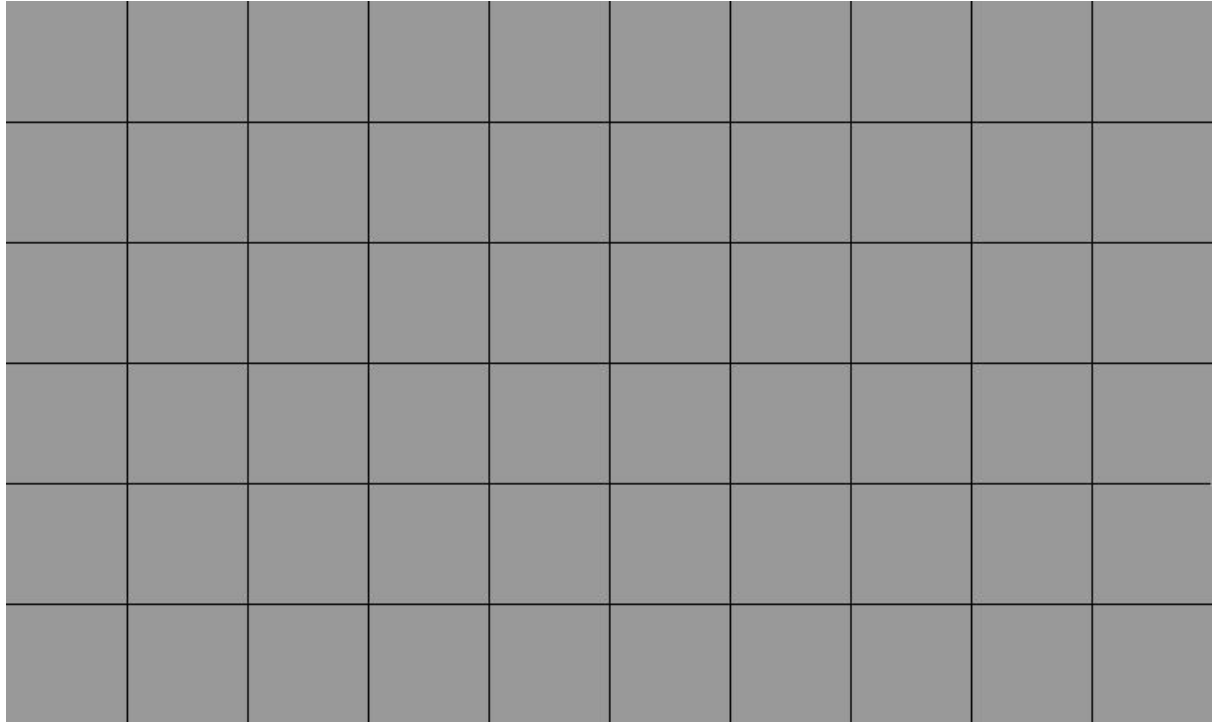


Reglas del Juego



Reglas generales:

El juego consta de un mapa de 10x6 casillas, en las cuales se podrá colocar unidades de defensa, llamadas aliados:



A lo largo de la partida saldrán enemigos por la parte izquierda del mapa e intentarán llegar a la derecha. Cada vez que un enemigo logre cruzar el mapa y llegar a la parte derecha, se le restará una vida al jugador. Si las vidas llegan a 0, se pierde. Cada partida comienza con 3 vidas.

El juego se encuentra dividido en niveles. Cada vez que se termina una oleada de enemigos, se avanza al siguiente nivel, donde la oleada de enemigos será más grande y rápida.

Cada enemigo derrotado deja una cantidad aleatoria de monedas al jugador y una cantidad fija de puntos, además de existir la posibilidad de dejar un power-up.

Las monedas son requeridas para comprar y ubicar en el mapa nuevos aliados y escudos

Los power-up son objetos dejados en el mapa que al ser clickeados, otorgan diferentes ventajas que luego serán explicadas en detalle.

Power-up:

Curación:



Recupera la vida de todos los aliados en pantalla

Magia de Ataque:



Aumenta el ataque de todos los aliados en pantalla

Magia de Alcance:



Aumenta el rango de todos los aliados en pantalla

Bomba:



Daña a todos los personajes en pantalla (tanto aliados como enemigos)

Campo de Protección:



Concede un campo de protección a todos los aliados, haciendo que no reciban daño por un tiempo limitado.

Aliados:

Los aliados están divididos en defensores y escudos. Los defensores atacan y los escudos defienden.

Marge ocupa dos espacios, aunque su sprite no lo demuestre.

Los defensores son: Homero, Bart, Lisa, Marge y Maggie.

Los escudos son: Milhouse y Flanders (escudos en base a tiempo: no reciben daño enemigo, desaparecen tras una determinada cantidad de tiempo), Selma y Martin (escudos en base a vida: reciben daño enemigo y desaparecen tras perder toda su vida)

Para que el juego se ejecute correctamente, se debe ejecutar el main() de la clase LionelMessi.