

Space Billiards

El juego se ambienta en la inmensidad del universo, donde abundan las estrellas, cometas, planetas, y demás material cósmico, en el que una nave espacial hará todo lo posible por esquivar y sobrevivir a los diferentes 'proyectiles' que el mismo universo maneja. La nave tendrá varias ubicaciones donde podrá incrementar su vida y tratar de sobrevivir el mayor tiempo posible.

Motivación

Demostrar que, con dedicación y capacidad de análisis, se pueden superar los obstáculos que el mismo desarrollo del juego nos pondrá. Asimismo, afianzar el conocimiento adquirido en las clases teóricas y de laboratorio, compactando todo esto en el proyecto final.

Definición de Objetos

- **Nave espacial:** Se moverá en todos los sentidos, cómo único método de defensa.
- **Muros:** Definen los limites donde se desarrolla el juego.
- **Cometas:** Proyectil que, de cruzarse con la nave, le hará gran daño. Podrá tener algún movimiento de las 3 físicas.
- **Meteoros:** Proyectil que, de cruzarse con la nave, le hará gran daño. Podrá tener algún movimiento de las 3 físicas.
- **Planetas:** Proyectil que, de cruzarse con la nave, le hará gran daño. Podrá tener algún movimiento de las 3 físicas.
- **Vida:** Contabiliza el estado de la nave.
- **Tiempo:** Contabiliza el limite para lograr superar el nivel.
- **Archivo:** Guardará y cargará la partida.

Cronograma

Fecha	Tareas por desarrollar	Tiempo dedicación
19/01/2021	Implementación de límites del juego.	3 horas
20/01/2021	Creación de clase meteoro, definir funciones de movimiento y condiciones de impacto	9 horas
21/01/2021		
22/01/2021	Creación de clase planetas, definir funciones de movimiento y condiciones de impacto	5 horas
23/01/2021	Creación de clase cometas, definir funciones de movimiento y condiciones de impacto	4 horas
24/01/2021	Creación clase nave, condiciones de impacto con las 3 clases anteriores.	8 horas
	Corregir detalles de impactos entre las clases.	
25/01/2021	Registro de usuario	3 horas
	Guardar y cargar partida	
26/01/2021	Implementar segundo nivel	4 horas
27/01/2021		
28/01/2021	Multijugador	4 horas
29/01/2021	Corrección, detalles, ajustes en general	Indefinido
30/01/2021		