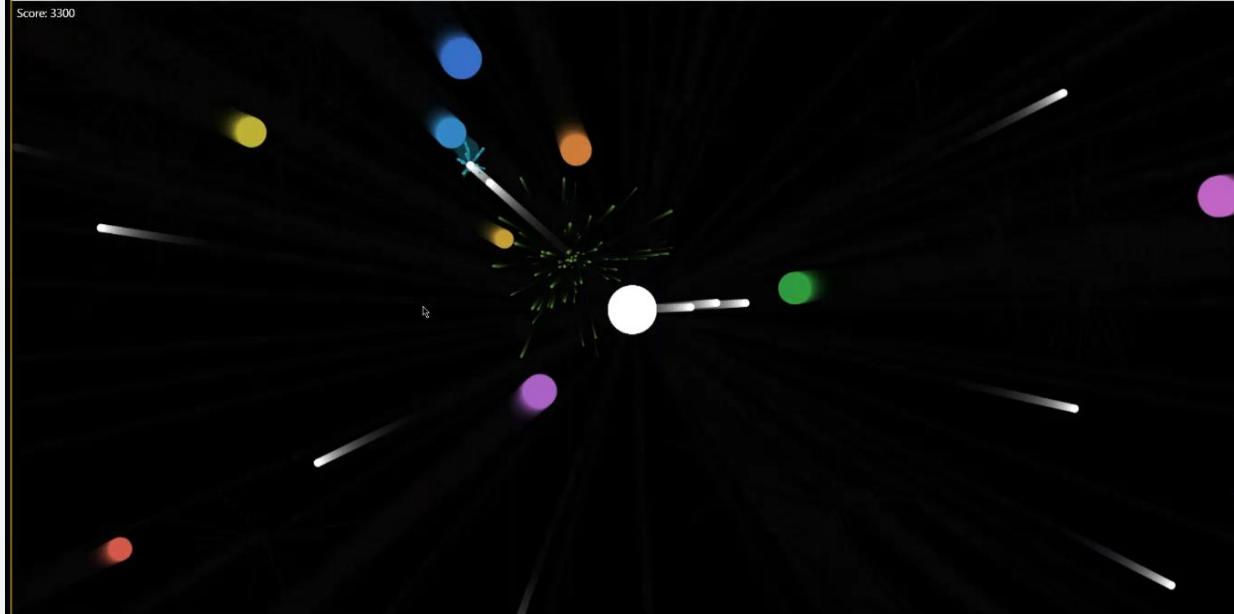
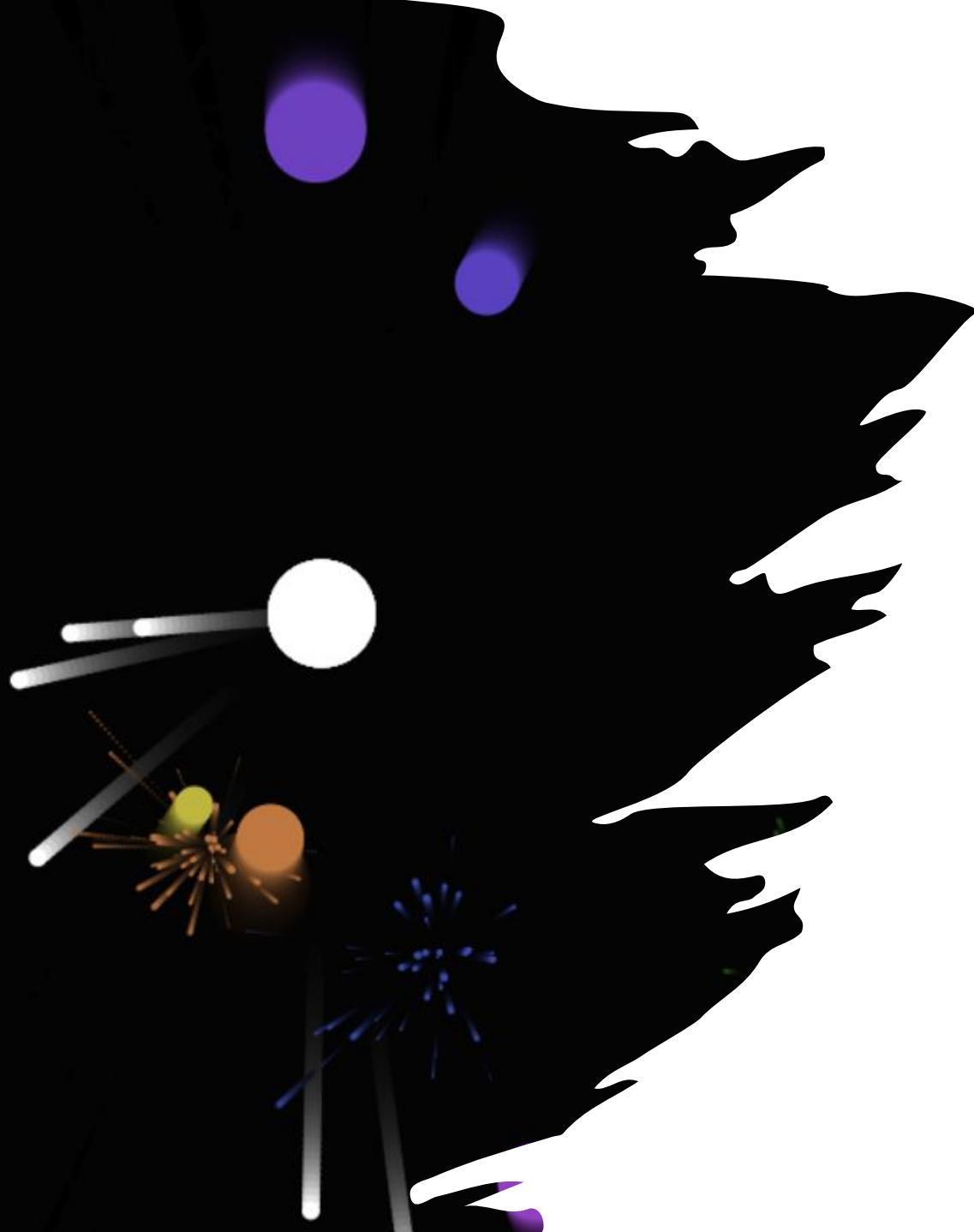


MasterChefEC

Integrantes: Isaac Haro, Daniel Arcos y
Alex Valverde

MasterChefEC tiene el placer de presentar:
Master-Shooter-Ball





Objetivo:

Evitar que te destruyan las bolitas enemigas.

Reglas:

- El personaje principal se encuentra en la parte central del lienzo de manera estática
- Los enemigos son bolitas de diferentes colores, pero no pueden tener el mismo color del personaje
- Los enemigos aparecen de forma aleatoria afuera del lienzo.
- Los enemigos tienen la posibilidad de resistir 1 o 2 disparos (Depende de su tamaño).
- Si los enemigos llegan a hacer daño al personaje principal se acaba el juego.
- Los enemigos se acercarán a la posición del personaje principal, sin importar el lugar de aparición.
- El puntaje es:
 1. Al eliminar la primera vida al enemigo, se obtendrá 50 puntos, segunda vida dará 50 puntos más y tercera vida 100 puntos adicionales (Enemigo grande).
 2. Al eliminar la primera vida al enemigo, se obtendrá 50 puntos y la segunda vida generará 100 puntos (Enemigo grande).
 3. Finalmente, al eliminar a un enemigo pequeño que posee una única vida, obtenemos 100 puntos.
 4. Caso contrario, si no se dispara a ninguna bolita el score no sube.
- El enemigo desaparece si ha recibido el número necesario de disparos

Mecánicas:

El personaje se mantiene estático, en una posición central del lienzo.

El personaje principal puede realizar disparos haciendo click en el lienzo

Los disparos seguirán una trayectoria recta entre el personaje y el lugar del lienzo donde se haya clickeado previamente.

Si los disparos impactan con un enemigo, estos son eliminados.

Eliminar bolitas enemigas te da puntos.

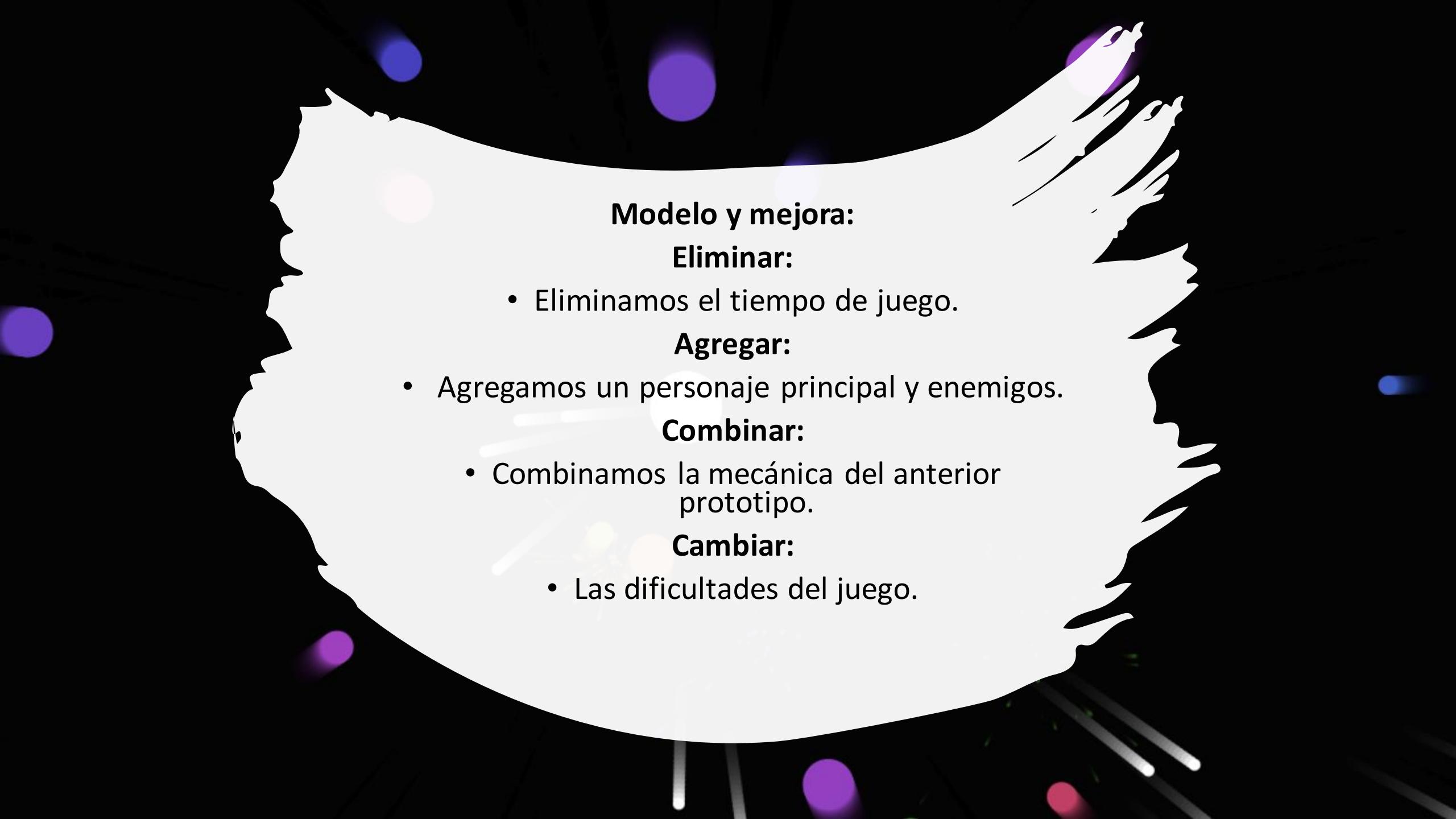
El personaje principal puede disparar a los 360° del lienzo.

Si los enemigos llegan a tocar al personaje principal, se acaba el juego.

Cuando eliminas a un enemigo con más de una vida recibes un puntaje mayor.

El personaje principal tiene disparos infinitos.





Modelo y mejora:

Eliminar:

- Eliminamos el tiempo de juego.

Agregar:

- Agregamos un personaje principal y enemigos.

Combinar:

- Combinamos la mecánica del anterior prototipo.

Cambiar:

- Las dificultades del juego.