
Programación Funcional Reactiva

El juego de la pinta

Grupo 4

Natalia Barra Marchant

Luis Chodiman Herrera

Mauricio Ortiz Angel

Descripción del problema

Crear un juego para dos jugadores simultáneos, que funcione mediante programación funcional.



RxJS

Inspiración

World Chase Tag

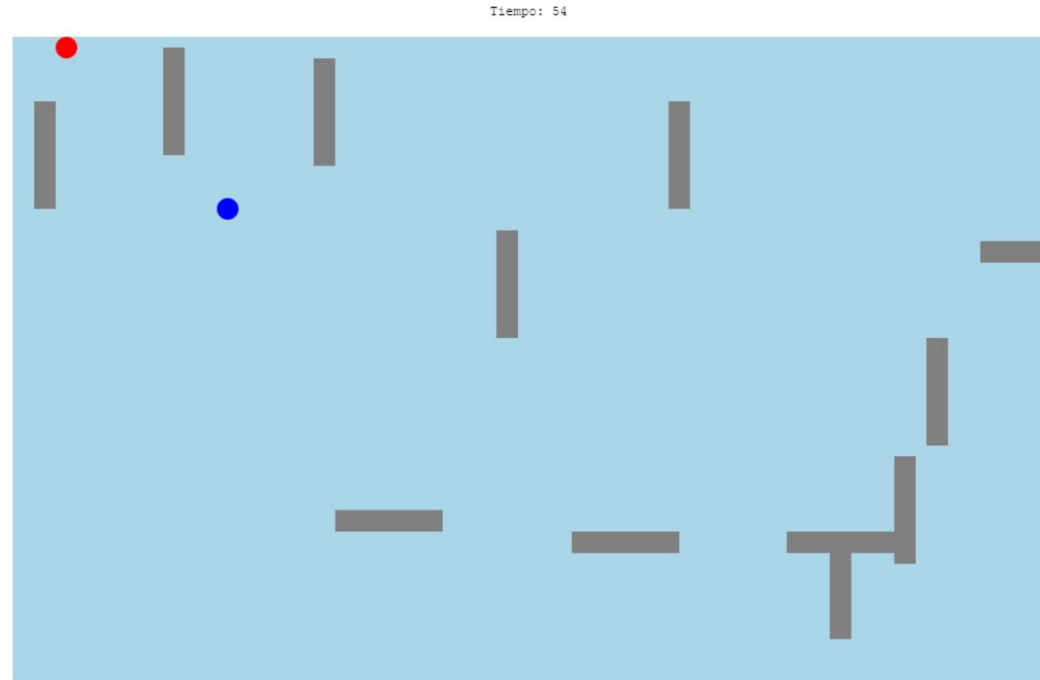


Inspiración

“La pinta” con puntuación y límite de tiempo



El Juego



El Juego

- Dos bolas: Una persigue y la otra huye
- Control mediante teclas direccionales y ASDW
- Límite de tiempo
- Obstáculos

Pendiente:

- Puntuación
 - *Power-ups*
-

Solución funcional reactiva

- Uso de librería RxJS y lodash
- Aplicación del paradigma funcional
- Observables
- Uso de canvas para mostrar el juego

Mención especial: <https://github.com/latentstops/rxjs-snake/tree/master/src>
