Juego

Nuestro juego cuenta de tres diferentes clases, las cuales son nave, asteroides y lasers. Para estas generamos sus respectivas variables y funciones, las cuales las implementamos en la lógica del juego. Nuestra clase principal la nave consta de 3 metodos principales, los cuales son: move, draw y collision. Estos sirven para controlar la nave, dibujarla en la ventana y el ultimo sirve para poder ver si la nave a colisionado con algún asteroide. El funcionamiento de las demás clases, el láser y los asteroides es básicamente el mismo. Para poder controlar todos los asteroides utilizamos arreglos al igual que para los lasers. A través de ellos accedemos a cada asteroide que se vaya generando.

La función del juego es que el usuario controlara una nave, la cual se mueve con las flechas y dispara lasers con la tecla espacio. Los asteroides se van generando en posiciones aleatorias, y el usuario tiene que destruirlos disparándoles con el láser. El usuario solo tiene 3 vidas para destruir 25 asteroides, si no lo logra aparece game over en pantalla y si lo logra aparecerá un you win.

En la esquina derecha se puede observar el marcador de la vida y los asteroides destruidos por el usuario.