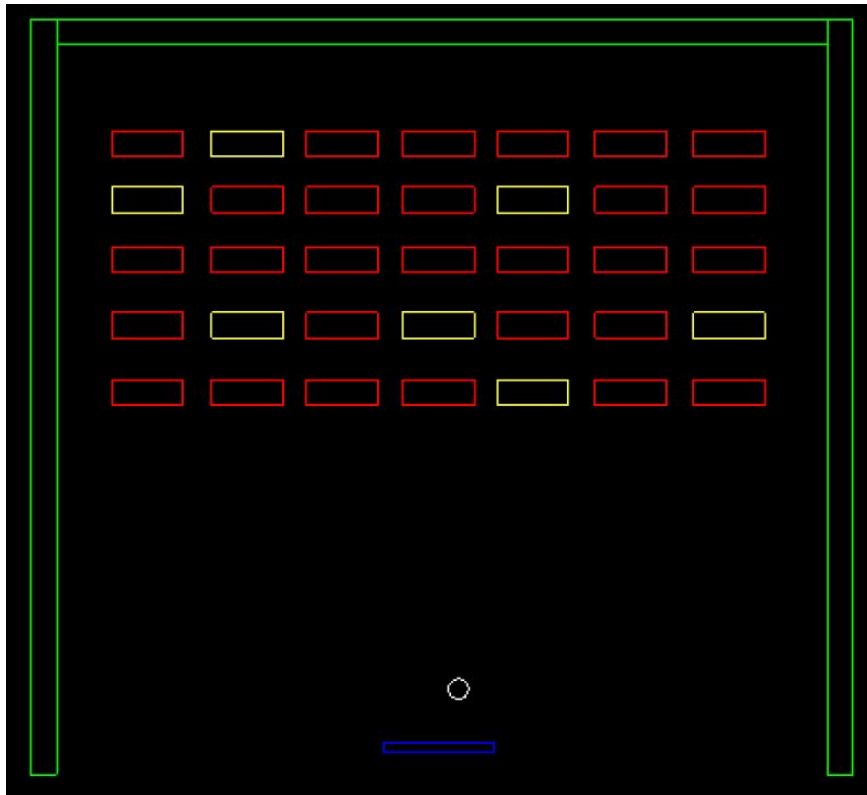
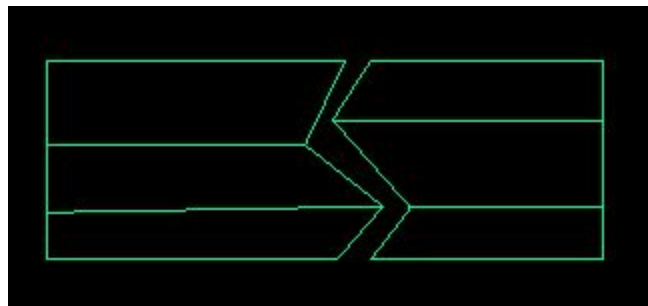


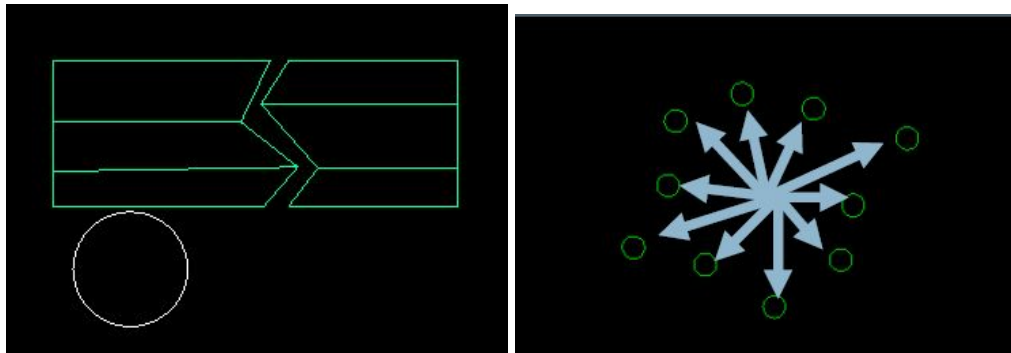
Reglas del Juego “Bricks”



1. Consiste en un conjunto de bloques 7x5 (filas x columna) que irán desapareciendo a medida de que la pelota golpea cada bloque.
 - a. La pelota rebotará de: las paredes, de la base que se mueve (puesta en color azul) y de los bloques, aunque una vez que rebote del bloque, este se elimina (hay una excepción en el punto 2).
2. De manera aleatoria cuando arranque el juego se generan 5 bloques especiales, que deberán ser de distinto color del resto, dichos bloques tienen la propiedad que para ser eliminados tienen que ser golpeados 2 veces, y en el primer impacto el bloque deberá cambiar de color y dar la sensación que está roto.



3. Cuando uno de los bloques especiales es golpeado por segunda vez de tal manera que desaparece, se deberá crear un efecto de explosión con puntos. Los puntos saldrán del centro del rectángulo, y se moverán en dirección será radial.



4. De todos los bloques colocados al inicio del juego, 6 de ellos tendrán un bonus, una vez que sea golpeado, caerá el bonus en línea recta, y de ser capturado por la base en movimiento, habrá dos opciones:
 - a. La base disminuye un 15% su tamaño.
 - b. La pelota se acelere 40%.

La selección de cual tomar puede ser un proceso aleatorio y la forma del bonus se los dejo en su creatividad.

5. El jugador pierde si la pelota no es impactada por la base azul y esta cae hasta el fondo.

Especificaciones del proyecto:

1. El proyecto es en **pareja**..
2. El proyecto tiene un 18% de nota.
3. La fecha de entrega es hasta el Domingo 15/05, 11:59pm.
4. Deben enviarme por correo (comprimido en NombreEstudianteYNombreEstudiante.rar) el código fuente (solo los archivos .cpp, no es necesario comprimir todo el proyecto), el ejecutable.
5. IMPORTANTE: el asunto del correo debe estar escrito con el siguiente formato: "Graficas I 2016 - Proyecto II - Opengl - NombreEstudianteYNombreEstudiante".