



PROYECTO DE PROGRAMACION ORIENTADA OBJETOS

**NOMBRE DEL PROYECTO:
SPACECRAFT**

OBJETIVO PRINCIPAL

Aplicar los conocimientos que fueron adquiridos y comprendidos durante el curso de Programación Orientada a Objetos (POO) para el manejo fluido de los sistemas computacionales.

OBJETIVO A LARGO PLAZO:

Trabajar en raíz al proyecto realizado para añadirle mejoras que llamen la atención de la audiencia a quien va dirigido esta aplicación con el fin de que el proyecto gane popularidad en el entorno comercial.

DESCRIPCION

A través de los conocimientos adquiridos durante el curso de Programación Orientada a Objetos se logra realizar una aplicación que radica en el juego *SPACECRAFT*, el cual consiste en pasar sus cinco niveles sin dejar que la nave espacial se choque con los meteoritos que se presenten aleatoriamente, teniendo en cuenta que al aumentar de nivel la dificultad del juego aumentará. Se realizó esta aplicación fin brindar entretenimiento a aquellas personas que les interesan los juegos de agilidad mental y adrenalina y adrenalina.

INSTRUCCIONES DE EJECUCION DEL PROYECTO:

1. Abra el archivo juego.pde y ejecútelo (allí encontrará las clases que se utilizaron para lograr el proyecto)
2. Después de ejecutar el archivo se abrirá el juego, para empezar se debe oprimir cualquier tela.
3. Si desea pausar el juego puede hacerlo oprimiendo cualquier tecla y reanudarlo de la misma manera.

4. El Juego cuenta con 5 niveles empezando desde el nivel 0, el objetivo es llegar al nivel 5.

DEMO

