




Documento de diseño del juego			
<b>Nombre:</b>	Disparar Monos UNER		
<b>Temática:</b>	<p>El objetivo del juego consiste en que el jugador (torreta) debe dispararles a los monos que se generan al azar en pantalla y que intentan llegar hasta él para destruirlo.</p> <p>El juego incluye un sencillo marcador de puntuación que aumenta con cada mono destruido, un control de sonido, un sistema de bonus (premios) que mejora el arma de disparos , un contador de vidas y avisos de texto en pantalla.</p> <p>A medida que avanza el tiempo de ejecución se aumenta la velocidad de los monos.</p>		
<b>Personajes:</b>	Protagonista: Torreta 	Enemigo: Mono 	Premio: Estrella 
<b>Modo de juego:</b>	<p><b>Torreta:</b> dispara balas cada vez que se hace click con el mouse y en la dirección donde esté ubicado el cursor. La Torreta se destruye cuando un mono colisiona con ella.</p> <p><b>Monos:</b> los monos aparecen a cierta distancia de la torreta y se acercan a ella con diferentes efectos y velocidades.</p> <p><b>Estrella:</b> al destruir una estrella se cambia el arma de la torreta por un mejor (doble bala) por 10 segundos, sino se destruye la estrella desaparece a los 3 segundos.</p>		
<b>Escenas:</b>	<p>El juego comienza con una escena principal que contiene un menú donde se puede seleccionar con el mouse tres opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comenzar a Jugar:</b> comienza una partida del juego. Cada vez que se pierde una vida muestra una pantalla de aviso y cuando se pierde todas las vidas muestra una pantalla de Game Over.</li> <li>• <b>Ver Ayuda:</b> muestra la pantalla de ayuda</li> <li>• <b>Salir:</b> salir del juego</li> </ul>		
<b>Autor:</b>	Ruiz José. Basado en el ejemplo disparar monos de Hugo Ruscitti		
<b>Licencia:</b>	LGPLv3		