PRÁCTICO FINAL:

CONSTRUIR MI PROPIO JUEGO

**Objetivo**:

Construir mi propio juego y divertirse en la realización**.**

**Temática:**

En base al contenido dado en clases, vamos a desarrollar nuestro propio juego basado en algún juego predefinido de pilas o una nueva propuesta de juego.

**Consigna:**

La propuesta del juego debe implementar **como mínimo** estas tres características dadas en clases:

 colisiones entre personajes

 Menú (Jugar, Ayuda y Salir)

 Puntaje

Se pueden elegir actores provistos por pilasengine, o también crear uno propio.

Además, se debe adjuntar al juego el siguiente documento de diseño del juego:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Documento del diseño del juego |
| NOMBRE: | EL Bombardero |
| TEMATICA: | Plataformas |
| MODO DE JUEGO: | El jugador se mueve de manera horizontal y haciendo clic en el lado izquierdo del mouse deja caer una bomba |
| ESCENAS: | 1.La escena principal (Menú): En esta escena se crea el menú donde se va a iniciar el juego, el menú tiene 3 partes ( jugar, encender sonido, salir)  2. la segunda escena contiene el juego: en esta escena se desarrolla el juego, consta de diferentes partes (el puntaje, los objetivos, fallar el disparo, etc.)  3. la tercera escena contiene la parte final del juego: en esta escena se desarrolla como va a terminar el juego. |
| PERSONAJES: | El juego tiene tres actores : el primero es un globo de guerra (actor creado)  El segundo es una bomba que es la que suelta el globo para destruir su objetivo(actor creado)  El tercer actor son las cajas que funcionan como objetivos |
| AUTOR: | Lapalma Jeremías |