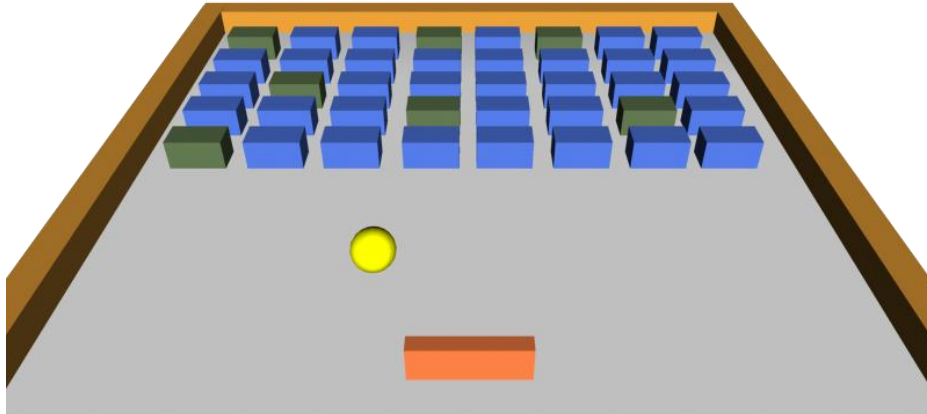
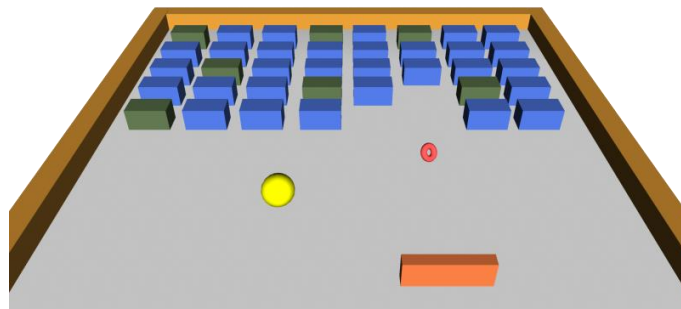


Reglas del Juego Brick3D



1. Consiste en un conjunto de bloques 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 naranja) y de los bloques, aunque una vez que rebote del bloque, este se eliminará.
2. De manera aleatoria cuando arranque el juego se generan bloques de color verde, dichos bloques tienen la propiedad de que son estáticos.
3. De todos los bloques colocados al inicio del juego, 5 de ellos tendrán un bonus, una vez que sea golpeado, caerá en línea recta dicho bonus, y de ser capturado por la base en movimiento, dicha base incrementará su ancho en un 5%.



Cabe destacar que solo la base podrá incrementarse hasta un 10%, es decir, si la base captura un tercer, cuarto o quinto bonus, dicho bonus no tendrá efecto.

4. De todos los bloques colocados al inicio del juego, 5 de ellos tendrán otro bonus, una vez que sea golpeado, caerá en línea recta dicho bonus, y de ser capturado por la base en movimiento, este bono consiste en incrementar la velocidad de la pelota en un 2%.
5. El jugador pierde si la pelota no es impactada por la base amarilla y esta cae hasta el fondo.

Evaluación:

- a. El juego es enteramente 3D.
- b. Trabajen de manera organizada, con el uso de funciones.
- c. Usen un vector para controlar la dirección en la cual se mueve la pelota, esto les hará más fácil el cálculo del vector reflexión, una vez que la pelota haga contacto.
- d. Son libres de elegir los colores a utilizar en el juego, siempre y cuando se respete la regla 2.
- e. Creatividad al momento de generar los bloques, no necesariamente tienen que estar puestos de manera ordenada y rectangular, como el ejemplo de arriba.