

**SEGUNDA ENTREGA**

JUAN PABLO RENDÓN JIMÉNEZ

INFORMATICA II

PROFESOR: AUGUSTO SALAZAR

FACULTAD DE INGENIERIA

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

MEDELLIN

2023

Contenido

[**Requerimientos** 2](#_Toc134993596)

[**Clases Necesarias** 2](#_Toc134993597)

# **Requerimientos**

* Avión con la capacidad de subir y bajar. Por defecto, tendrá 3 vidas inicialmente.
* El avión debe tener la capacidad de defenderse de los obstáculos que se encuentren por debajo de este activando una bomba. (usar la fórmula de movimiento semiparabolico)
* Bola de fuego que aparecerá de manera aleatoria en el eje Y. Si impacta el avión reducirá dos vidas.
* Aves que reducen una vida.
* Estas dos últimas deben aparecer mínimo 6 en pantalla, para darle emoción al juego.
* Medidas de Escena: 642 x 414.
* Vida que otorgue una vida extra al avión.

# **Clases Necesarias**

* **Avión:** esta clase contendría la lógica del avión y su movimiento. Incluiría la capacidad de mover el avión hacia arriba y abajo para evitar obstáculos, y también de disparar a peligros que puedan aparecer.

**Atributos:**

Double posx, posy, radio;

Int velocidad, vida;

**Metodos:**

**Avion**(double x,double y,int r);

**Void MovArriba;**

**Void MovAbajo;**

void ***paint***

* **Bala:** Manejaría la velocidad de disparo del avión, su recorrido en X y su daño en el obstáculo.

**Atributos:**

Double posx, posy, radio;

Int velocidad;

**Métodos:**

**Bala**(double x,double y,int r);

void **left**();

void spawn();

void ***paint***

* **Bolas de fuego:** controla la aparición de las bolas de fuego y su movimiento a través de la pantalla.

**Atributos:**

Int posx, posy, radio, velocidad;

**Métodos:**

**Bala**(double x,double y,int r);

void **left**();

void spawn();

void ***Paint***

* **Aves:** controla la aparición de las bolas de fuego y su movimiento a través de la pantalla.

**Atributos:**

Int posx, posy, radio, velocidad;

**Métodos:**

**Bala**(double x,double y,int r);

void **left**();

void spawn();

void ***paint (…);***

* **Misil:** controla la aparición de las bolas de fuego y su movimiento a través de la pantalla.

**Atributos:**

Int posx, posy, radio, velocidad;

**Métodos:**

**Bala**(double x,double y,int r);

void **left**();

void spawn();

void ***paint***

* **~~Meta~~**~~: Cuando el avión llegue a la pista se entregarán los suministros y se incrementará el puntaje del jugador.~~
* **~~Puntaje~~**~~: controla el puntaje del jugador.~~
* **~~Interfaz de usuario:~~** ~~Controlaría la pantalla del juego y los controles que el usuario necesitaría para jugar, como los botones de inicio y pausa.~~