

**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.
* Bola de fuego que aparecerá de manera aleatoria en el eje Y. Si impacta el avión reducirá dos vidas.
* Bala aleatoria en el eje Y, reducirá una vida al impactar.
* Medidas de Escena XxY
* 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.
  + ***Coordenadas*.**
  + ***Vida*:** Cuando la vida llegue a cero el avión se estrellará y el juego terminará.
  + ***Potencia de disparo.***
  + ***Puntuación*.**
  + ***Imagen.***
* **Bala:** Manejaría la velocidad de disparo, su recorrido en X y su daño en el obstáculo.
  + ***Coordenadas.***
  + ***Daño.***
  + ***Imagen***
* **Bolas de fuego:** controla la aparición de las bolas de fuego y su movimiento a través de la pantalla.
* ***Coordenadas.***
* ***Daño.***
* ***Imagen***
* **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.