# **TWW: THE MISSION.**

## **CONCEPTO**

En plena Tercera Guerra Mundial, un avión militar alemán se encuentra en una misión crítica: llevar suministros a las tropas alemanas que se encuentran en el frente de batalla. El objetivo es simple, el avión debe volar 10 kilómetros para entregar los suministros y salvar la vida de muchos soldados.

Sin embargo, la tarea no será sencilla. El camino está plagado de peligros. Bolas de fuego, obstáculos que pueden surgir en cualquier momento, aves en el cielo y otros peligros se interpondrán en el camino del avión alemán.

El avión tiene que esquivar y sortear todos estos peligros para poder cumplir su misión. Si logra llegar a su destino y entregar los suministros, se salvarán muchas vidas de soldados alemanes que luchan en el frente de batalla.

La suerte de muchos depende de este avión y de la habilidad de su piloto para esquivar todos los obstáculos y peligros que se presenten en su camino. ¿Logrará el avión alemán cumplir su misión y salvar vidas?

## **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.
* Skin.
* **Bala:** Manejaría la velocidad de disparo, su recorrido en X y su daño en el obstáculo.
* **Bolas de fuego:** controla la aparición de las bolas de fuego y su movimiento a través de la pantalla.
* **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.