

Taller Videojuego:

- **El sistema debe permitir la creación de un personaje (por ejemplo: nave, heroe, doncella) con atributos como:**
 - Puntos de vida: Representa la resistencia del personaje al daño.
 - Ataque: Define el poder de ataque del personaje.
 - Defensa: Representa la capacidad del personaje para resistir el daño enemigo.
 - Nivel: Indica el progreso del personaje y habilita nuevas habilidades.
 - Inventario: Almacena los objetos que el personaje recolecta.
- **El sistema debe permitir la creación de enemigos con atributos como:**
 - Puntos de vida: Representa la resistencia del enemigo al daño.
 - Ataque: Define el poder de ataque del enemigo.
 - Defensa: Representa la capacidad del enemigo para resistir el daño del personaje.
 - Tipo: Puede variar según el comportamiento o habilidades del enemigo (ej: volador, terrestre, etc.).
- **El sistema debe permitir la creación de objetos:**
 - Trampas explosivas: Deben tener diferentes alcances y efectos negativos sobre el personaje.
 - Tesoros: Deben tener diferentes valores que se traduzcan en dinero para el personaje al venderlos.
 - Armamento/Defensa: El personaje debe poder comprar/vender para mejorar su ataque.
- **El sistema debe permitir al personaje:**
 - Atacar y defenderse de los enemigos.
 - Recolectar objetos (trampas, tesoros).
 - Adquirir, usar o vender armas o defensas (comprando armamento).
 - Interactuar con el entorno (recolectar objetos, esquivar obstáculos).
- **El sistema debe permitir la creación de un escenario/mapa del juego que incluya:**
 - Un planeta desconocido con diferentes áreas para explorar.
 - Ubicación aleatoria de enemigos y objetos.
 - Zonas de venta para comprar armamento.
- **El sistema debe implementar un sistema de combate que incluya:**
 - Ataque y defensa por parte del personaje y los enemigos.
 - Cálculo de daño en base a los atributos de ataque, defensa y puntos de vida.
 - Efectos especiales según el tipo de ataque y la interacción entre objetos (ej: explosión de una trampa).
- **El sistema debe permitir la progresión del personaje:**
 - Aumento de nivel al obtener experiencia (derrotando enemigos, recolectando objetos valiosos).
 - Mejora de atributos (puntos de vida, ataque, defensa) al subir de nivel.
 - Acceso a nuevo armamento y defensas a medida que avanza el nivel del personaje.
- **El sistema debe definir las condiciones de victoria:**
 - Completar la exploración del mapa del juego.
 - Derrotar a un jefe final.
 - Alcanzar un puntaje determinado.