

Informe Trabajo Práctico N°2  
*Atari Asteroids*

Malena Díaz Falvo y Agustín Ormazábal

30 de Junio de 2019

# Introducción

El actual proyecto consta de la implementación de una versión del juego Asteroids en lenguaje ISO-C99 utilizando la biblioteca gráfica SDL2. Para su recreación se implementó el concepto de TDA, entre otras funcionalidades, incorporados a lo largo del curso.

## Desarrollo

Para abordar este proyecto, se utilizaron y modificaron algunos de los archivos brindados para el TP1 (versión del Lunar Lander). Además, se diseñaron y utilizaron diferentes TDAs para los objetos del juego, obteniendo finalmente los siguientes `.h`:

- `caracteres.h`
- `config.h`
- `dibujar.h`
- `diccionario.h`
- `movimiento.h`
- `nave.h`
- `asteroides.h`
- `disparos.h`
- `graficador.h`
- `iterador.h`
- `lista.h`



Figura 1: Pantalla de inicio del juego.

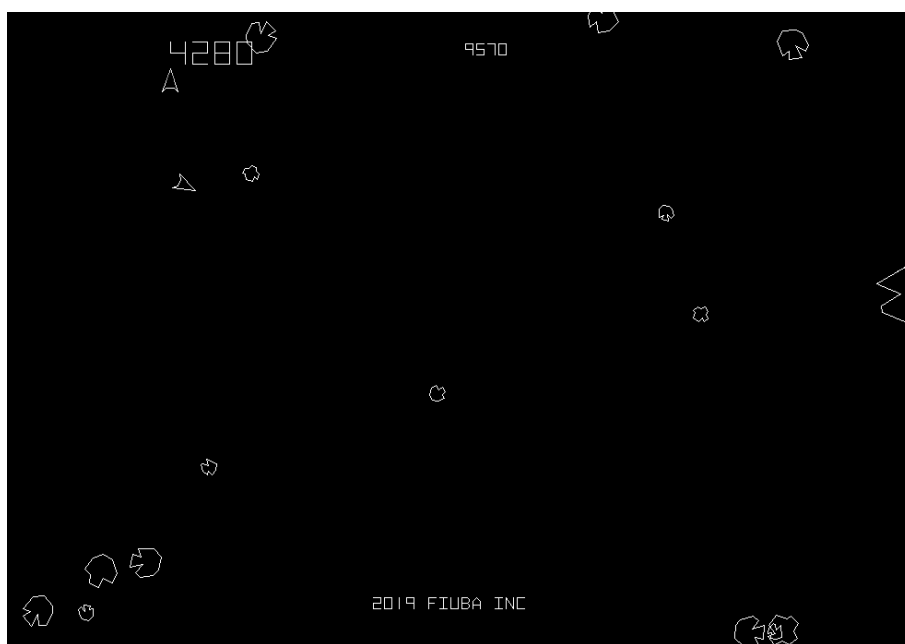


Figura 2: Partida en transcurso.

## Dificultades



Figura 3: Pantalla de finalización de la partida.