

CLASES:

PERONAJE1 Y PERSONAJE2

Tendrán cada uno su vida y su marcador, con imágenes diferentes, serán afectados por los sistemas físicos implementados.

ENEMIGOS1

Este tipo de enemigos serán los más básicos, tienen un movimiento básico en un eje.

ENEMIGOS2

El movimiento de este tipo de enemigo es de dos ejes y puede atacar al personaje con proyectiles.

ENEMIGOS

Este enemigo es permanente, no le afecta nada y se mantiene en la parte trasera del jugador, si el jugador se acerca lo suficiente será un GameOver directo.

JEFES

Aparecerá al final de cada nivel y tendrá ataques diferentes a los normales (Disparos parabólicos y directos), tendrá una vida mucho más alta que los enemigos promedios y se ubicará en el lado derecho de la pantalla hasta que su vida sea cero.

AGUJEROS NEGROS

Esta clase es para unos obstáculos que se generaran en el mapa y harán la función de agujeros negros.

ESCENARIO

Esta clase será la encargada de manejar lo que serán las pantallas de inicio, de opciones, de juego, de Gameover, y demás. Modificará lo visto en pantalla dependiendo de las acciones del jugador.

ATAQUES

Esta clase será la de los ataques del personaje y los enemigos básicos, tendrá algunos disparos en un solo eje y otros en dos.

ATAQUES_JEFES

En esta se tendrán varios tipos de ataque para los jefes, ya sean parabólicos como una bola de fuego, lineales como rayos o disparos hacia el jugador.

NUBES

Esta clase es de un objeto que aparecerá en algún momento de la partida para darle un poder extra a los disparos del jugador, tendrá la forma de una nube, y al colisionar con el jugador le dará el Power Up.

DATOS_JUEGO

Esta clase será la encargada de almacenar el punto de checkpoint para guardar el dato de juego principal y reestablecerlo al abrir el juego nuevamente.

CRONOGRAMA

JULIO	A PROGRAMAR
Segunda semana	<ul style="list-style-type: none">- Creación del personaje y enemigos básicos con sus respectivos movimientos y acciones físicas.- Crear los ataques para cada ser y el daño que realizaran en la salud ya sea de un enemigo o un personaje.- Creación de las nubes y agujeros negros.- la salud y puntaje del personaje.- la salud de los enemigos.- test del juego hasta el momento.
Tercera semana	<ul style="list-style-type: none">- Programar los jefes y el tiempo de aparición de los enemigos.- los Power Up del personaje.- la dificultad del juego y los niveles.- los diversos escenarios para la pantalla de inicio, pantalla de juego, etc.- test del juego hasta el momento.- crear la opción de multijugador.- implementar el guardado en el juego.- test del juego hasta el momento.
Cuarta semana	<ul style="list-style-type: none">- implementar los gráficos al juego y organizar detalles de tamaños para que sea ideal.- test final.- realizar el ejecutable.