

Ghost & Goblins

El usuario maneja un “**personaje**”, que se puede **mover** a izquierda, derecha, subir, bajar (usando escaleras) saltar y disparar.

El personaje avanza recorriendo un escenario en sentido de la derecha hasta alcanzar la meta (entrada al siguiente nivel). Cuenta con tres (3) **vidas**.

Hay “**enemigos**” que aparecen por distintos puntos de la pantalla y se **mueven**, además nos **disparan** con lanzas, fuego, etc. Hay varios “tipos” de enemigos que se diferencian en aspecto y funcionalidad (aéreos y terrestres).

Si el disparo de nuestro personaje impacta con alguno de los enemigos, lo destruye, aumentando puntos en nuestro marcador.

Si el enemigo dispara y nos alcanza nos destruye (si no llevamos **armadura**, que permite protegernos una vez del disparo de los enemigos).

El “**marcador**” muestra la puntuación actual que se reinicia con cada inicio de **partida**.

La pantalla de “**bienvenida**” muestra el mapa a recorrer y los puntos a obtener por cada enemigo alcanzado.

Objetos:

- Personaje: mover izquierda, mover derecha, saltar, mover arriba (condicionado), mover abajo (condicionado), disparar, perder armadura, perder vida.
- Enemigos: mover, disparar, desaparecer.
- Disparo: mover, desaparecer.
- Marcador: mostrar, reiniciar, incrementar puntos.
- Partida: contiene personaje y enemigos.
- Juego: bienvenida y partida.
- Bienvenida: lanzar.