## Planificar tu proyecto

Cuando estás construyendo un gran proyecto, es importante preparar un plan antes de empezar a escribir código. Tu plan te mantendrá centrado y hará más probable que completes el proyecto.

Escribamos una descripción de la jugabilidad general. Aunque la siguiente descripción no cubre todos los detalles de *Alien Invasion*, proporciona una idea clara de cómo empezar a construir el juego:

En *Alien Invasion*, el jugador controla una nave cohete que aparece en la parte inferior central de la pantalla. El jugador puede mover la nave a derecha e izquierda con las teclas de flecha y disparar balas con la barra espaciadora. Cuando comienza el juego, una flota de alienígenas llena el cielo y se desplaza por la pantalla. El jugador dispara y destruye a los alienígenas. Si el jugador destruye a todos los alienígenas, aparece una nueva flota que se mueve más rápido que la anterior. Si algún alienígena golpea la nave del jugador o llega al fondo de la pantalla, el jugador pierde una nave. Si el jugador pierde tres naves, el juego termina.

Para la primera fase de desarrollo, haremos una nave que pueda moverse a derecha e izquierda cuando el jugador pulse las teclas de flecha y disparar balas cuando el jugador pulse la barra espaciadora. Después de configurar este comportamiento, podemos crear los alienígenas y perfeccionar la jugabilidad.

[anterior](c12_2.html)[Subtema 3 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_4.html)