

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

BULLET MAN

[Nombre del Proyecto](#)

[Integrantes del Equipo](#)

[Objetivo del Proyecto](#)

[Descripción del Proyecto](#)

[Descripción e Imágenes de Cada Nivel](#)

[Nivel Principiante](#)

[Nivel Intermedio](#)

[Nivel Avanzado](#)

[Diagrama de Clases UML](#)

[Características y Comportamiento de cada Clase](#)

[Herencia y Polimorfismo](#)

[Cronograma de Actividades \(Plan de Trabajo\)](#)

Nombre del Proyecto

“BULLET MAN”

Integrantes del Equipo

Luis Angel Valerio Martínez

Gilberto Guerrero Reyes

Rubén David Linares Vargas

Objetivo del Proyecto

Alcanzar la mayor distancia, en los tres niveles, para esto necesitas avanzar cuando el indicador este en amarillo.

Descripción del Proyecto

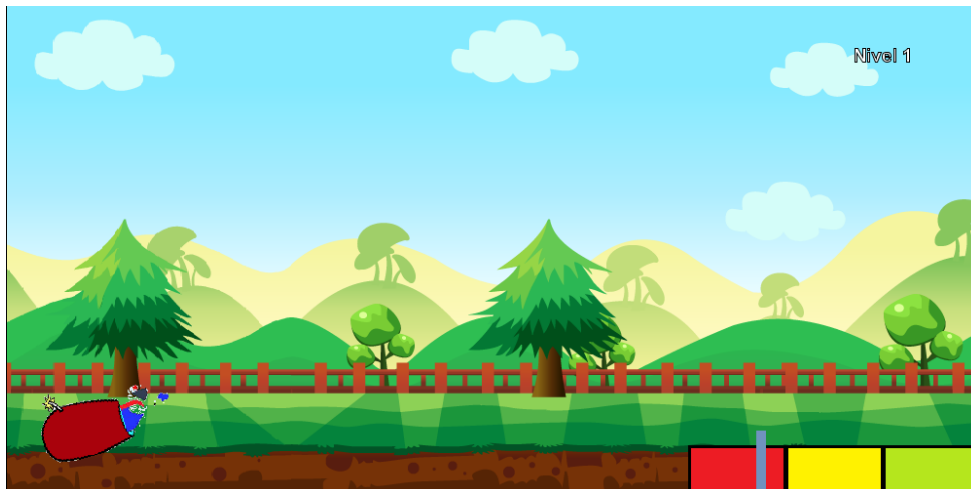
El juego consiste en arrojar al hombre bala lo más lejos posible, para que puedas hacer esto hay una barra con los siguientes colores ROJO, AMARILLO, VERDE, cada color te da 2,10,5 puntos respectivamente.

Cuenta con tres niveles si en tres niveles logras atinarle al color amarillo podrás ser el ganador de lo contrario tendrás que intentarlo de nuevo, en cada nivel el índice va aumentando de velocidad.

Descripción e Imágenes de Cada Nivel

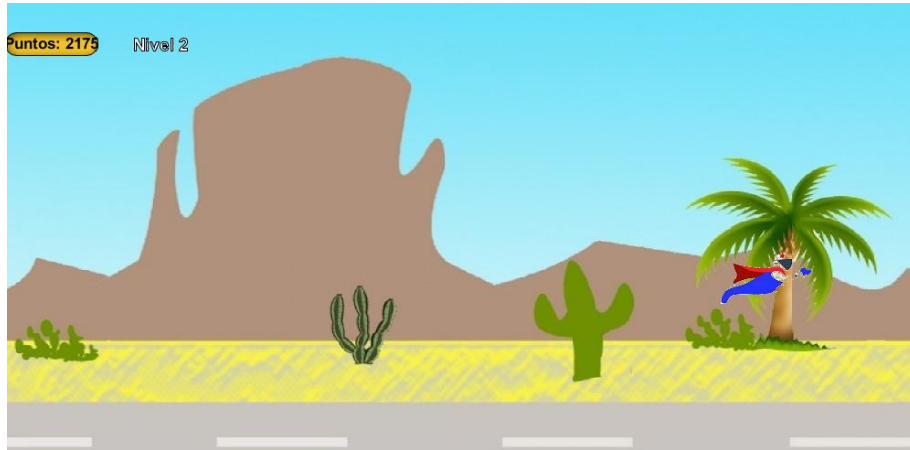
- Nivel Principiante

En este nivel tendrás que poner el cañón en un Angulo correcto y poder atinarle en la zona amarilla ya que si no lo logras tendrás el juego terminado.



- Nivel Intermedio

En este nivel tendrás que hacer lo mismo que el nivel anterior pero en esta ocasión la barra tendrá una velocidad diferente y si en este no logras atinarle a la zona amarilla perderas.



- Nivel Avanzado

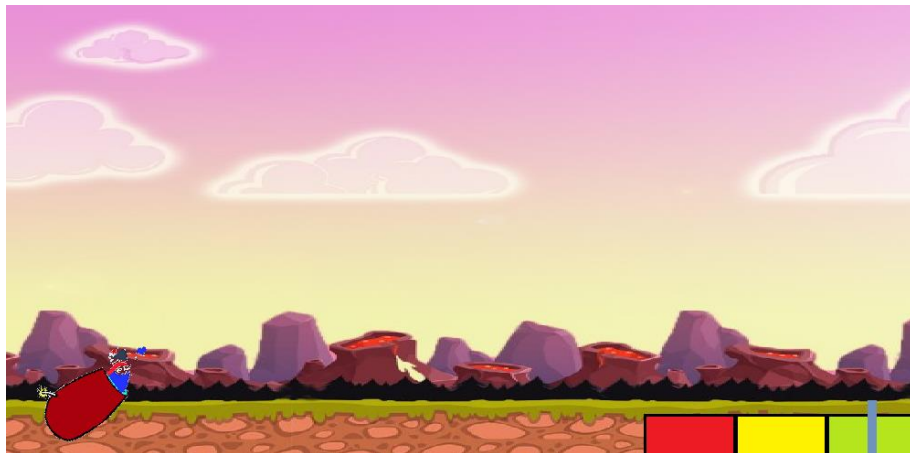
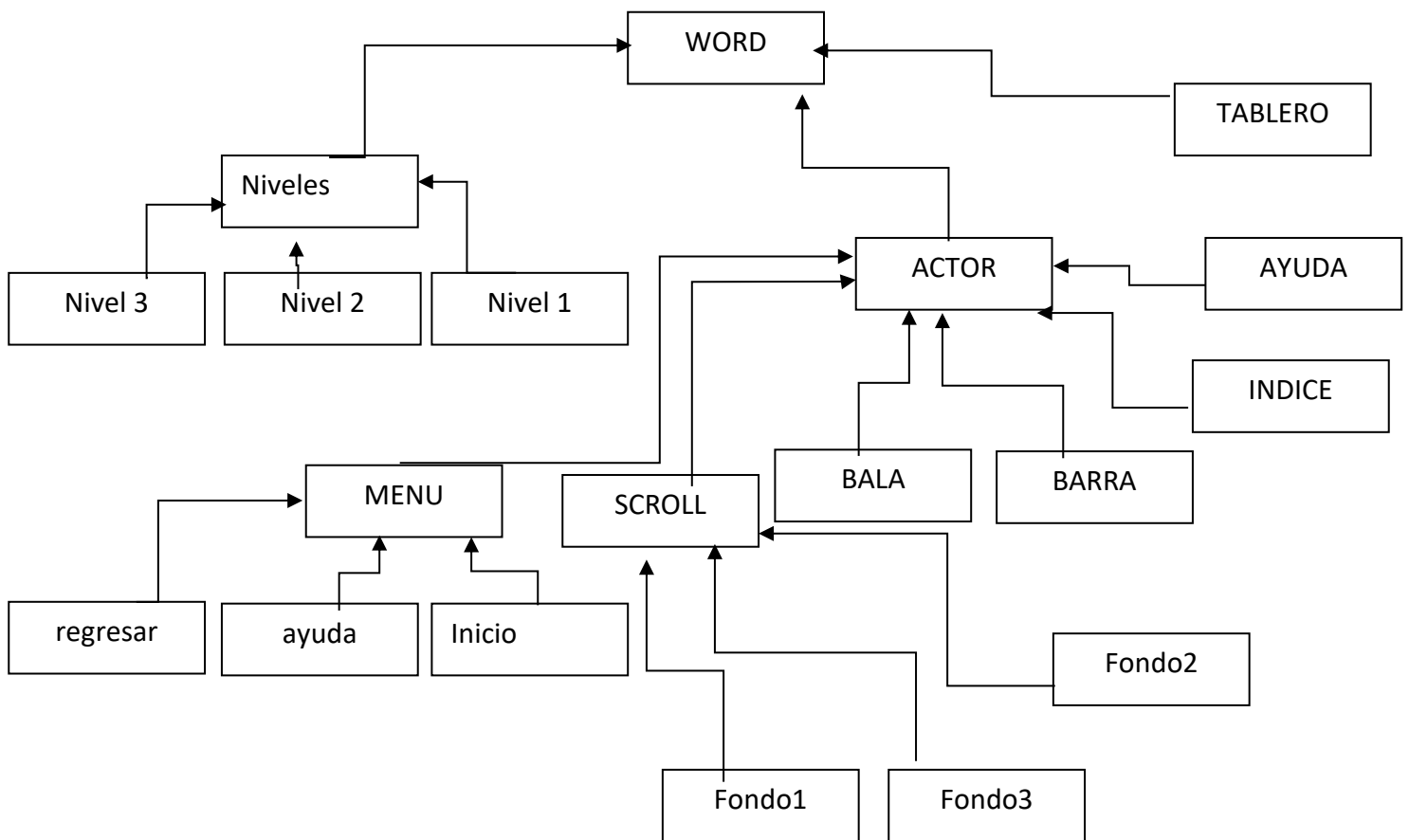


Diagrama de Clases UML



Características y Comportamiento de cada Clase

Escribir aquí las características de las principales clases de su proyecto.

Nombre de la clase:	ACTOR
Características:	Realiza todas las funciones del jugador, como lo es el lanzamiento, que esta depende de la barra
Comportamiento:	Movimiento (aumentando los metros recorridos para después multiplicarlo)

Nombre de la clase:	Scroll
Características:	Realiza el movimiento en las imágenes
Comportamiento:	Mueve las imágenes en el eje X para crear la animación del movimiento

Nombre de la clase:	Menú
Características:	Pantalla principal del juego, contiene regresar, ayuda e inicio
Comportamiento:	Tienes los botones de ayuda e inicio

Nombre de la clase:	Niveles
Características:	Usado para identificar de qué nivel es parte el objeto actual
Comportamiento:	Checa si el actor cumple con su requisitos y pasa de siguiente nivel.

Herencia y Polimorfismo

Las Clases Fondo 1, Fondo2, Fondo 3, heredan de scroll los métodos de movimiento para que se realice el juego, de esta manera evitamos la duplicidad de código en todas estas subclases, a través de los distintos constructores se realiza el paso de parámetros, mismos que se definen al crear un objeto.

De igual manera las clases regreso, ayuda, inicio, heredan algunos métodos uno de los cuales es el método toca verifica si se está tocando la imagen, para de esta manera realizar su función.

Cronograma de Actividades (Plan de Trabajo)

Describir todas las actividades por realizar desde la propuesta del proyecto hasta la entrega considerando los siguientes entregables:

- Manual del usuario
- Manual del programador (este documento)
- Código
- Video
- Link a Greenfoot

Fecha de Inicio	Fecha de Término	Actividad por realizar
01/12/16	02/12/16	Implantación del código del Scroll.
03/12/16	005/12/16	Implementación del código de la bala (Actor).
06/12/16	07/12/16	Implementación de los 3 niveles diferentes.
07/12/16	09/12/16	Implementación de las clase menú y tablero.

Bitácora de Actividades (Historial)

Esta parte será llenada durante la elaboración del proyecto. Aquí se deben describir cada una de las actividades realizadas desde la propuesta hasta la entrega del proyecto.

Fecha (dd/mm/aa)	Descripción de la actividad realizada
08/12/16	Manuales
09/12/16	Video
09/12/16	Subida de documentos

Link

https://www.youtube.com/watch?v=ThqUE3k2_jU&feature=youtu.be

<http://www.greenfoot.org/scenarios/18437>