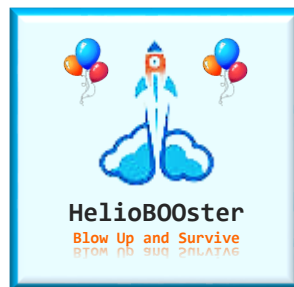


# HelioBOOster

## *Documento de arquitectura*



### << INTEGRANTES >>

- *Nicole Núñez (2019-7815)*
- *Paiquer Ortiz (2019-8145)*
- *Dariel Carpio (2019-7664)*
- *Luiggi Mera (2010-2984)*
- *Vladimir Jimenez (2019-8968)*



# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

## Historia General

Desde una galaxia muy cercana llega al planeta tierra BOO, un Alién de tamaño muy pequeño al igual que su nave, la cual resulta muy particular ya que utiliza helio como combustible. Entre sus amplias funcionalidades, está la de disparar un rayo láser imperceptible e inofensivo para el ser humano, pero letal para su objetivo principal: *los globos*.

BOO sufrió un terrible trauma en su infancia, la cual fue interrumpida de manera brusca por unos invasores que explotaron cada área vulnerable de su planeta utilizando globos mortales, aunque logró escapar convirtiéndose en uno de los pocos sobrevivientes. Por tan estremecedor suceso se planta en su diminuto corazón una idea que se vuelve su misión y razón de vida: *destruir todos y cada uno de los globos del universo*.

Decidimos implementar una interfaz sumamente sencilla con la finalidad de llevar al jugador directamente al objetivo con el que adquirió el juego: pasar un buen rato y retar sus habilidades de auto-superación. En una próxima versión se le añadirá la opción de competir online con otros jugadores asociados a una cuenta de Facebook, y así luchar por estar en el top de las puntuaciones más altas.

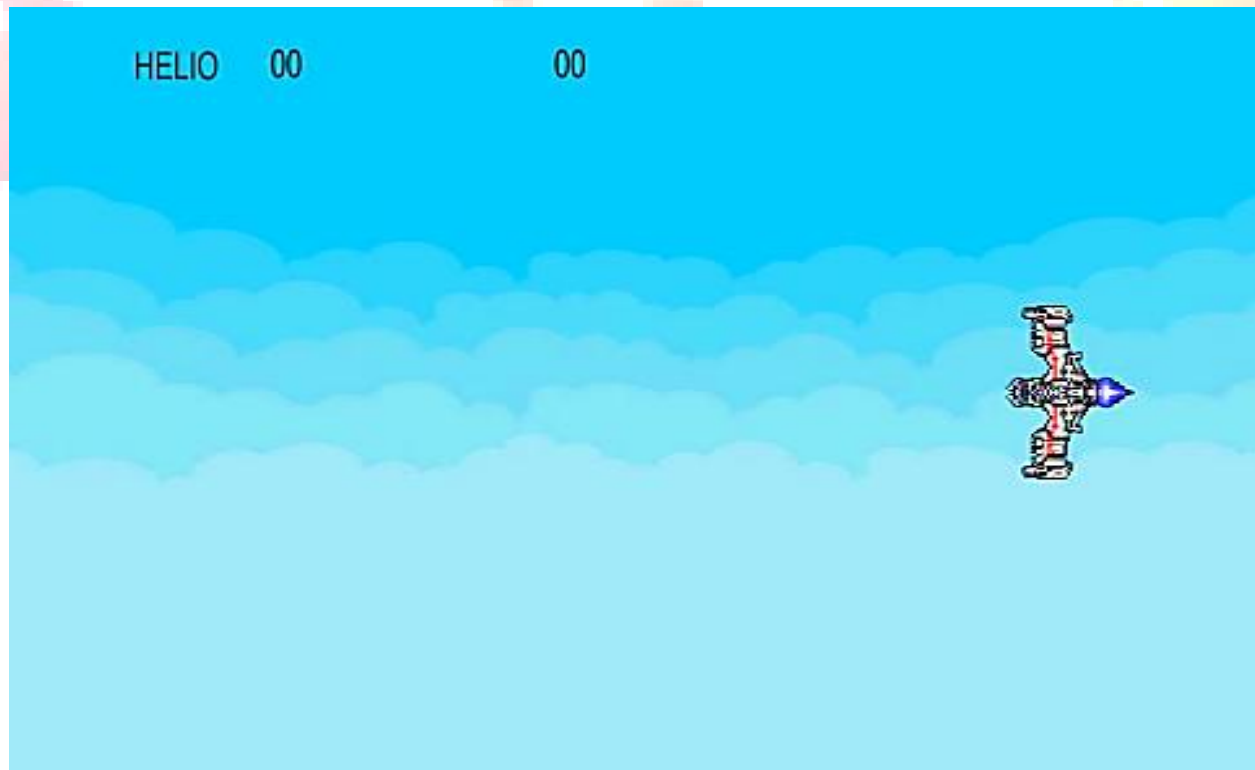
## **Objetivos específicos**

- ❖ BOO descubrió un punto de gravedad en el espacio, donde convergen gran parte de los globos de helio y si dirige hacia allá: el planeta tierra.
- ❖ Sin embargo, por su diminuto tamaño muchas veces la gravedad los impulsa a velocidades que no puede alcanzar con su láser.
- ❖ BOO detesta todos los globos sin importar el color, pero en especial los de color azul, cuya exterminación supone un mayor puntaje.
- ❖ Como su misión es destruir todos los globos, necesita mantener un nivel de helio suficiente en su nave para seguir disparando con su láser.
- ❖ Cada globo explotado significa 1 punto para BOO, a excepción de los azules que le agregan 10 puntos.
- ❖ Por cada globo que explote se sumará su puntaje, sin embargo, este se verá reducido mientras no explote ninguno.
- ❖ La reducción será de 5 puntos cada 10 segundos de inactividad, o lo que es igual, menos 0.5 puntos por segundo.
- ❖ Si el jugador se queda sin puntaje la nave cae, lo que significa fin de la partida.
- ❖ Independientemente de cuánto tiempo logre sobrevivir el jugador, al final de cada parte se grabará el máximo puntaje logrado.
- ❖ Cada nivel posee una puntuación meta, si el jugador consigue alcanzarla se considerará una partida ganada y pasará al siguiente nivel.

## Capturas del Juego



Este es nuestro MENÚ INICIAL. Inmediatamente abrimos el juego nos presenta tan solo dos opciones: **PLAY** (que nos permita comenzar el juego) y **QUIT** (para finalizar el juego). Próximamente se le añadirá el botón **CONNECT**, para vincular una cuenta de Facebook y competir con amigos. También una opción **MULTIPLAYER** para jugar simultáneamente con personas conectadas a una misma red.



Cuando le damos a PLAY automáticamente iniciamos el juego. Los controles son los siguientes: movemos nuestro jugador con las **FLECHAS** (UP / DOWN) o las letras **A** (ir ARRIBA) y **D** (ir ABAJO). Advertencia: ¡cuidado con salir de la pantalla! Si sobrepasas los bordes establecidos por la dimensión de tu pantalla perderás la partida.

Para DISPARAR el rayo láser, damos **CLIC DERECHO**. Cuando golpeamos un globo azul obtenemos 10 puntos y cuando golpeamos cualquier otro globo ganamos solo 1 punto. Recuerda que si pasan 10 segundos perderemos 5 puntos y si nos quedamos sin helio (puntaje) perderemos la partida.

HelioBoost

How Up and Survive



Para poner el juego en pausa debemos pulsar la tecla correspondiente. Si queremos volver al MENÚ PRINCIPAL podemos pulsar **QUIT**. Si queremos empezar de nuevo o reiniciar la partida, presionamos **RESTART**.

HelioBoost

Follow Up and Survive



Cuando perdemos en el juego por quedarnos sin helio o sobrepasar los límites, nos saltará un MENÚ con las siguientes opciones: **RESTART** y **QUIT**. En una próxima versión agregaremos una API de compras integradas en la aplicación y el menú tendrá la opción **CONTINUE**, la cual permitirá al jugador continuar con el avance que llevaba hasta el momento reviviendo al personaje con 20 puntos de helio, por una compra de 0.99 USD o la visualización de un anuncio de 30 segundos.

HelioBoost  
How Up and Survive





**MENSAJE DE FELICITACIÓN AL COMPLETAR UN NIVEL**



**MENSAJE EMERGENTE AL PERDER UNA PARTIDA**