

SISTEMAS GRÁFICOS

PRÁCTICA 2

- Los objetos voladores van más rápido en cada “vuelta” que completan para aumentar la dificultad.
- Los objetos voladores también cambian su posición en la x tras cada vuelta para hacerlos más impredecibles
- Al finalizar el juego el mismo se pausará y se comunicará al jugador cambiando el mensaje indicador de su salud por un mensaje de Game Over.
- Cada vez que el robot se mueve la vida baja 0.5 de energía para permitir más movimientos antes de morir.

Práctica realizada por: Alejandro Gallardo Fernández y Rubén Mogica Garrido