

Proyecto Final

Juego

Santiago Pereira Ramirez

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Septiembre de 2021

Índice

1. Idea	2
2. Personajes, enemigos e items	2
3. Entorno	2
4. Clases	3

1. Idea

Hace algunos años aliens llegaron al planeta tierra a destruir la especie humana, luego de grandes guerras contra los aliens. Estos casi logran destruir a la humanidad pero nuestro gran justiciero alienkiller ha encontrado una debilidad, ahora su proposito es llegar a una de las tantas bases de la resistencia para compartir la informacion y combatir juntos a los extraterrestres.

2. Personajes, enemigos e items

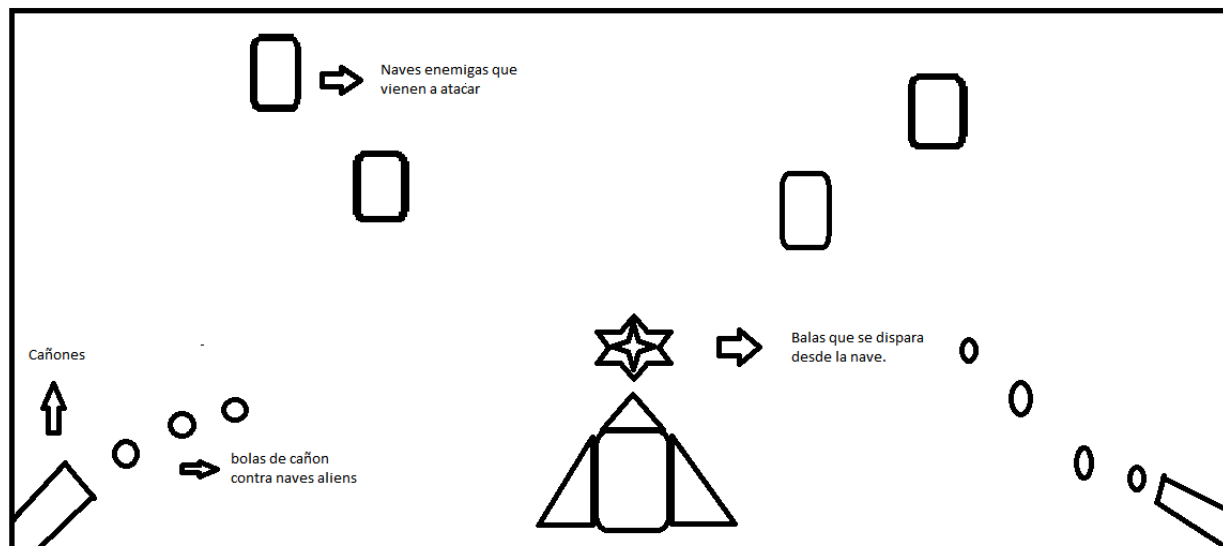
–Nuestro personaje principal tendra su arma especial la cual le permitira destruir a sus enemigos.

–Los diversos enemigos iran para combatir a nuestro protagonista los cuales tendran movimientos lo cual dificultara la pelea.

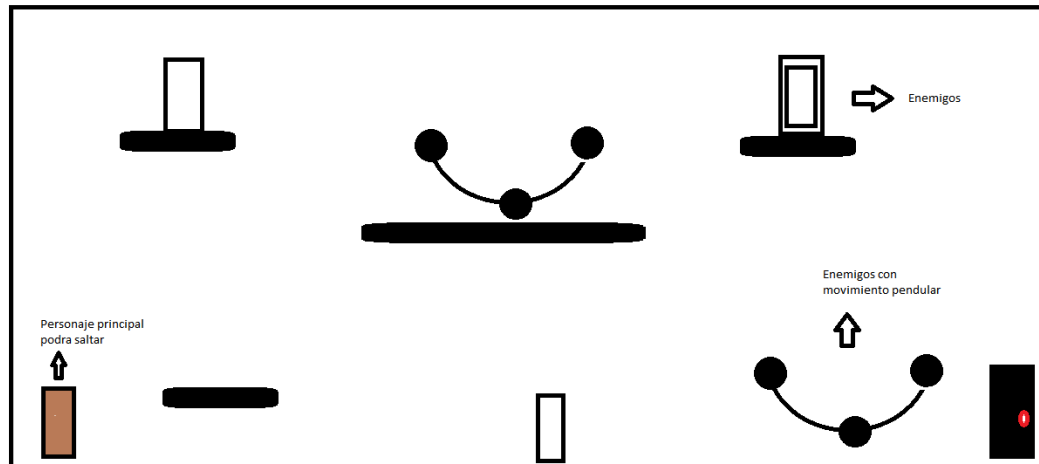
–los items se podran visualizar cuando se elimine a algun enemigo, se podra recuperar vida, perder vida, o aumentar la velocidad del personaje.

3. Entorno

–En uno de los niveles alienkiller debera de robar una nave enemiga y destruir un batallon que llega a apoyar a extraterrestres asentados en el planeta tierra.



–Otro de los niveles el personaje debera de matar a los enemigos a travez de las balas lanzada desde sus armas y esquivando enemigos con movimientos particulares.



4. Clases

–bosquejos de lo que seran las clases

1)

```
class alienkiller
```

```
private:
```

```
float vida;
```

```
float daño;
```

```
float posicionx;
```

```
floatposiciony;
```

```
floatvelocidad;
```

```
floatcoeficientes;
```

```
floatangulo;
```

```
public:
```

```
alienkiller(float posx, floatposy);
```

```
voidcalcularposicion();
```

```
voidcalcularvariables();
```

```
voiddarforma();
```

```
;
```

2)

```

class Bala

private:
float velocidad;
float angulo;
float velocidadx;
floatvelocidady;
floatposicionx;
floatposiciony;
floatdaño;
floatdeltattiempo;
floatgravedad;

public:
Bala();
void calcularvvariables();
voidcalcularposicion();
voiddarforma();

;

```

3)

```

class Enemigos

private:
float vida;
float daño;
float posicionx;
floatposiciony;
floatvelocidad;
floatAngulo;

public:
Enemigos(float posx, floatposy);
voidcalcularposicion();
voidcalcularvvariables();
voiddarforma();

;

```