# Interfaces (Fondos)

1 inicio

* Iniciar partida (Escriba el nombre) Textbox
* Cargar última partida ultimo jugador (1,1.5,2,2.5,3,3.5)
* Controles
  + W Saltar
  + A Izquierda
  + S Agacharse
  + D Derecha
  + Espacio Disparar

3 niveles

* Universidad
* EL centro
* El campo

1 Game Over

* Repetir juego
* Salir

1 ganaste

* Repetir juego
* Ver puntuación (nombre, clasificación, puntos, tiempo) Archivo de texto
* Salir

# Clases

Enemigo:

* Pájaros (granja-universidad) [colisión] {Disparándoles} **Circular**
* Ladrones (centro) [Proyectiles] {Disparándoles] **Quietos**
* Vacas (Granja) [Colisión] {Solo esquivar no mueren} **Lado a lado**

Personaje principal:

* Uno solo [Disparar Libros] caída libre vidas (3) mueve salta

Plataformas:

* Rectángulos Se pueden estar encima de ellos.
* Resorte Lo elevan para ir a otras plataformas u edificios.

Obstáculos:

* Edificio (ciudad-Universidad) [Explota si se queda quieto] \*Quieto\*
* Carro (Todos) [Explota si se queda quieto] \*Quieto\*
* Escombros (Todos) [Colisión] \*Caída libre\*

Dificultad:

* Enemigos más rápidos
* Cantidad de enemigos
* Diferentes modos de dificultad

Bonus:

* Pizza (universidad) 10 puntos [alrededor del mapa]
* Latas de agua (ciudad) 10 puntos [alrededor del mapa]
* Huevos (granja) 10 puntos [alrededor del mapa]
* Mochila (universidad) [pasar nivel universidad]
* Carro (ciudad) [pasar nivel ciudad]
* Casa (granja) [pasar nivel granja]
* Cuando mueran enemigos, dan puntuación.

Potenciadores:

* Vidas nuevas [alrededor del mapa] (Aumenta 1 vida cuando se recoge)
* Cambio de cantidad de tiro [alrededor del mapa] (Aumenta x2 los proyectiles)

Sprite

* Personaje principal:
  + Saltar
  + Derecha
  + Izquierda
  + Agacharse
  + Disparar
  + Libros disparar
* Enemigos:
  + Ladrón.
    - Quieto
    - Lanzar
    - Piedras disparar
  + Vaca
    - Derecha
    - Izquierda
  + Pájaro
* Explosión (Carro, Edificio)
* Muere - desaparecer