

Explicación Arquitectura

Lo primero de todo perdón por hacer este entregable sin nada de código del juego, nos ha sido imposible hacer la arquitectura bien hecha y después pasar todo lo que teníamos a ella, por falta de tiempo, cosa que intentaremos hacer estas vacaciones de Navidad. El código compila y se puede ver la dependencia entre clases y la estructura de las clases con los inicializar de cada clase.

Dicho esto, comentar que nuestra arquitectura será una arquitectura basada en objetos, donde tenemos una escena, la cual está compuesta por un player y un mundo.

El player hereda de GameEntity, de donde también heredarán las clases Enemy y EntityNoIA (la cual no está implementada). El mundo viene definido por una clase LevelData, la cual se encargará más adelante de convertir los ficheros con la información de nivel y pasársela a la clase World, la cual se encargará de inicializar los enemigos, las entidades sin IA y el mapa. El World será Singleton, para que el Player pueda acceder a él sin necesidad de llamadas innecesarias entre ellos dos.