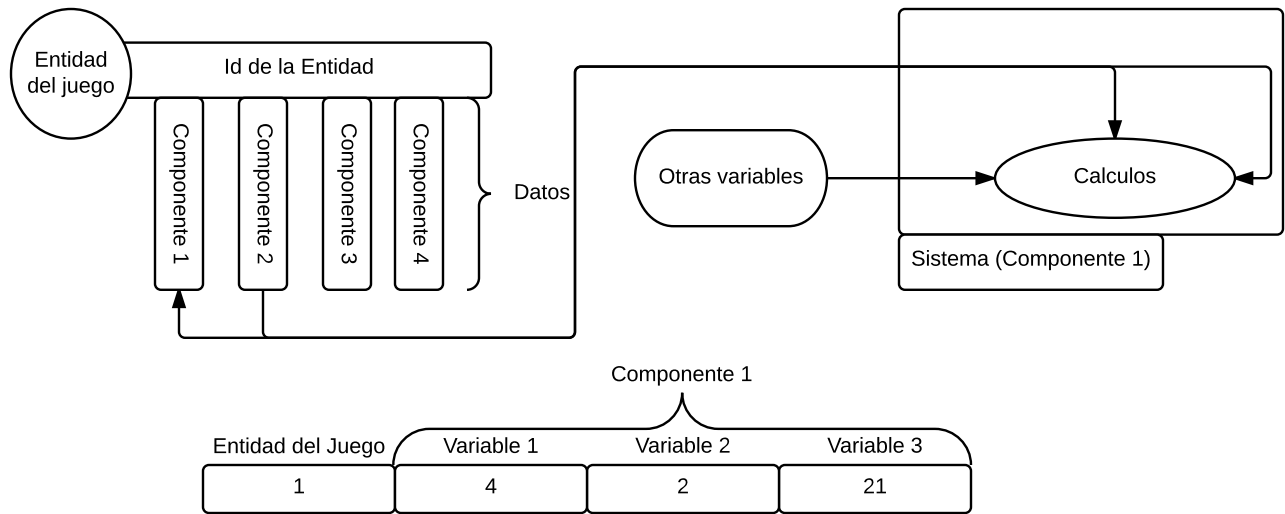


Funcionamiento Base



EntityManager

+ arrayEntidades: array[entity];
+ diccionarioComponentes: dicc[componentes];

+ generarID(): return int;
+ crearEntidad(): return GameEntity;
+ addCompToEnti(GE* entity, C* comp);
+ getCompOffEnti(GE* entity, C* comp): return Component
+ borrarEntity(GE* entity);
+ getAllEntityComponentets(GE* entity): return array[Componentes]

EntityFactory

+ createRyan(): return Entity;
+ createBerserker: return Entity;
+ createCria: return Entity;
+ createSoldado: return Entity;
+ createJefe: return Entity;

Variables especiales

- Tiempo

Sistemas

Sistema Movimiento

Sistema Ataque

Sistema Vida

Sistema Renderizar

Sistema Curar

Sistema Cargar

Sistema AI

Sistema Sonido

Sistema Usable

Sistema LogicaDifusa