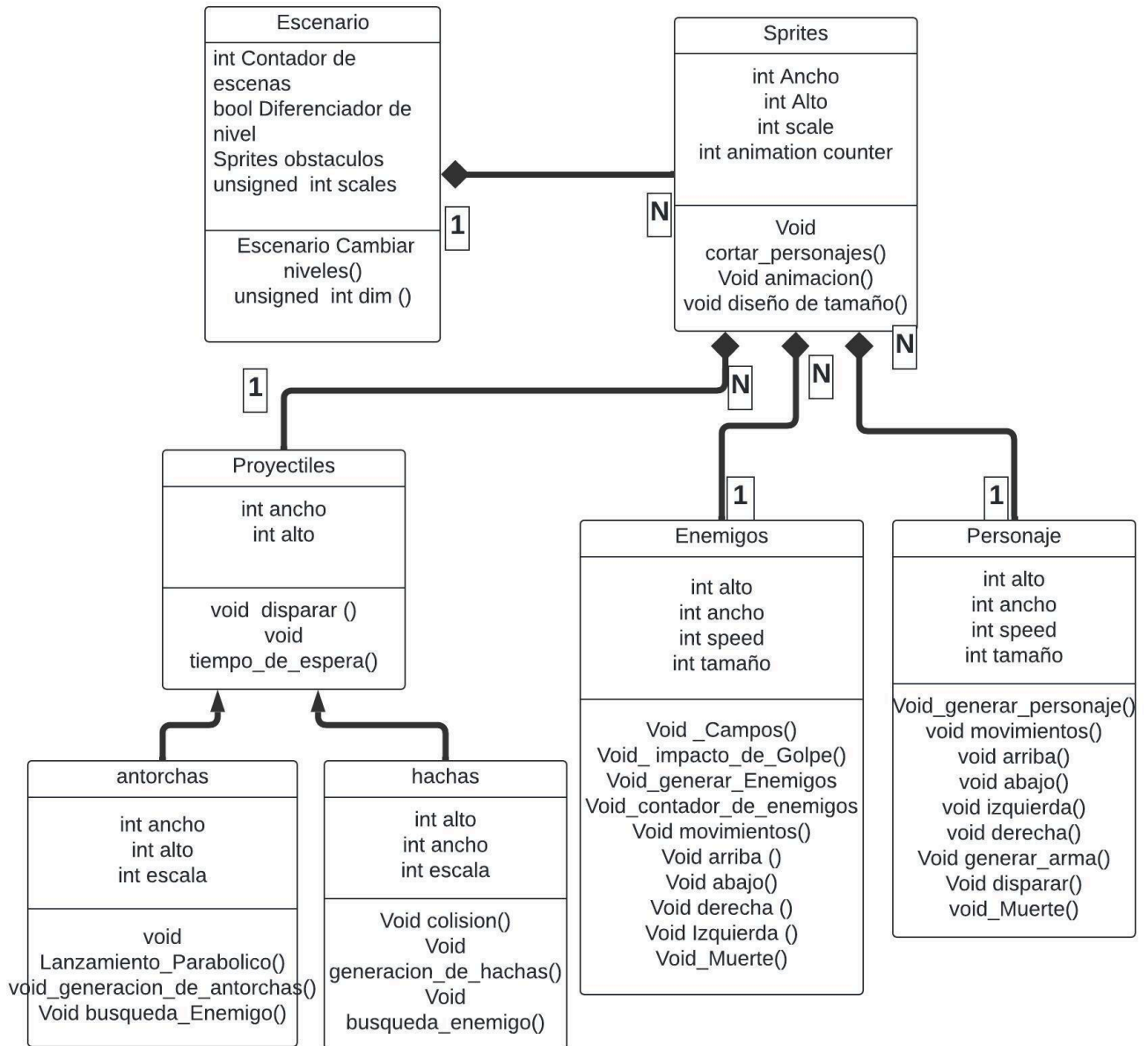


Nombres:

- Alejandro Zapata Quintero
- Juana María Márquez Guzmán

### Definición de clases y diagrama



Hemos planeado crear el juego utilizando las siguientes clases.

Para organizar nuestro trabajo, hemos hecho un bosquejo del diseño del juego. Un bosquejo que nos sirve para representar de manera inicial y esquemática de lo que queremos lograr. En este caso, hemos creado un diagrama de clases para visualizar cómo se relacionan los diferentes componentes del juego. Las clases principales son:

- Escenario: Controla los niveles y los elementos del entorno.
  - Sprites: Gestiona las imágenes y animaciones de los personajes y objetos.
  - Personaje: Define al jugador y sus acciones.
  - Enemigos: Define a los enemigos y sus comportamientos.
  - proyectiles: Maneja los objetos que se pueden lanzar, como antorchas y hachas.
- Cada clase tiene atributos (características) y métodos (funciones) que permiten que el juego funcione correctamente. Este diseño nos ayuda a mantener el proyecto bien organizado y claro.