

# Programación Orientada a Objetos

Nombre: Alexis De La Cruz Lozano

Grado y grupo: 2ºP

Maestro: VICTOR MANUEL NAVARRO BUSTOS

Fecha: 19/02/2024



# Máquina de estados finitos

## **Concepto.**

Una máquina de estados es código implementado por el programador el cual ayuda a tener un código más limpio además de servir de gran ayuda para establecer estados identificables en un programa, en un videojuego podría ser cuando se ataca, cuando se defiende, cuando el jugador está afectado, cuando se encuentra en un diálogo, etc.

## **Implementación en el código RPG.**

En el código de el videojuego RPG que estamos creando, la máquina de estados nos ayudará a no tener tantas condicionales o bucles, además de como dicho anteriormente, a identificar el estado que se encuentra el enemigo y el jugador para saber si están realizando ciertas acciones o si están disponibles para hacerlas, aunque ahora no puede verse tanta utilidad, cuando vayamos añadiendo más mecánicas, esta máquina de estados nos servirá para tener un mejor código.