

## Descripción de Clases - Descubrimiento de América

Para el desarrollo de una implementación en un lenguaje orientado a objetos es necesario establecer clases con las capas de abstracción necesarias, que facilitarán en gran medida la realización del juego. Dadas las justificaciones pertinentes se procede a mostrar las clases que se percibieron como necesarias para desarrollar el juego.

- **Reglas de juego:** Esta clase va a jugar el papel de centinela en cuanto a los eventos del juego, va a ser la encargada de permitir el movimiento del barco, a su vez revisará colisiones, en general, será la encargada de disparar todos los sucesos relevantes del juego (menús, procesar los archivos de guardado, entre otros).
- **Físicas:** Esta clase se encargará de manejar las interacciones físicas entre los componentes del juego, dentro de ella estarán los tres componentes físicos requeridos en el juego.
- **Barco:** Como se puede ver en esta clase se encargará de representar el barco, allí se podrán establecer variables relacionadas con las mejoras del barco, a su vez como los sprites.
- **Sprites:** Será la clase encargada de manejar todos los sprites de los componentes gráficos del juego, sea el barco o los obstáculos de la escena.
- **Obstáculos:** Corresponde a la clase que representa los obstáculos que le impedirán al barco seguir con su camino.
- **Archivos:** Permite acceder a los archivos de guardado, permitiendo así al usuario no perder su progreso.
- **Ventanas:** Gestiona la aparición y desaparición de ventanas.