**128.** Escribe la descripción (no demasiado extensa, mira el ejemplo de los apuntes) de un juego de plataformas clásico de tu elección. Destaca con distintos colores los verbos (que son candidatos a métodos) y los nombres (que son candidatos a clases o atributos). Entrega un documento en formato de LibreOffice Writer, Microsoft Word o HTML.

*Radha*

Manejamos a un **personaje**, el cual se puede **mover** de izquierda a derecha, también puede **saltar**, es decir, moverse hacia arriba; en este desplazamiento hacia arriba también puede ir de izquierda a derecha. Tenemos tres vidas, y nos rodean **enemigos** que si nos **golpean** nos **quitan una vida**. Estos enemigos también por regla general se **mueven** de izquierda a derecha, aunque hay alguno estático que solo se eleva o disminuye su posición. Si **saltamos encima** de los enemigos éstos se **eliminan**. Además, tendremos un **marcador** de puntos que se **mostrará** y **aumentará** cuando eliminemos a uno de los enemigos. También tendremos un **contador** de tiempo, el cual **terminará el nivel** si no lo acabamos antes de que finalice. Nuestro personaje también podrá **recoger** monedas las cuales aumentarán de igual forma el marcador de puntos y **desaparecerán** una vez se cojan. También se topará con **bloques** que podrá **romper** saltando e impactando contra ellos. Cuando llegue al final del nivel habrá una **bandera** que, al **cogerla**, además de **finalizar** el nivel también **añade puntos** al marcador. Tanto la bandera como los bloques serán objetos estáticos, es decir, se encontrarán siempre en las mismas coordenadas. Antes de cada **partida** deberemos, en primer lugar, pasar por la pantalla de **bienvenida** la cual mostrará el máximo de puntos que hemos alcanzado y nos permitirá **iniciar** la partida; también tendremos que **seleccionar** el mundo que queremos jugar.

Personaje: mover izquierda, mover derecha, saltar, perder vida, coger moneda, coger bandera.

Enemigo: mover, golpear, desaparecer

Marcador: mostrar, incrementar puntos

Contador tiempo: mostrar, disminuir, finalizar partida

Bandera: finalizar nivel, añadir puntos

Bloque: romper

Partida: (contiene personaje, enemigo, objetos estáticos), seleccionar mundo.

Bienvenida: iniciar

Juego: (formado por bienvenida y partida)