**MODELADO DE OBJETOS:**

**PARTIDA DE JUEGO:** La partida del juego contará con los siguientes

-Un zorro.

-Cierta cantidad de roedores.

-Ambiente en donde se desarrolla el evento (Escenas).

-Tiempo límite.

-Puntuación final de la partida (float)

* **Zorro:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto Zorro** | |
| **ATRIBUTOS** | **TIPO** |
| nombre | string |
| nivelDeVida | float |
| cantidadPresas | int |
|  |  |

|  |
| --- |
| **Métodos Objeto Zorro** |
| Zorro() |
| void setNombre(string newNombre) |
| string getNombre() const |
| void setNivelDeVida(float newNivelDeVida) |
| float getNivelDeVida() const |
| void setCantidadPresas(int newCantidadPresas) |
| int getCantidadPresas() const |
| void avanzarDerIzq () |
| void saltarProyectil() |
|  |
| ~Zorro() |

* **Roedores:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto Roedor** | |
| **ATRIBUTOS** | **TIPO** |
| activo | bool |
| identificacion | string |
| velocidadMaxima | float |
| tiempoMuerto | float |

|  |
| --- |
| **Métodos Objeto Roedor** |
| Roedor() |
| void setActivo(bool newActivo) |
| bool getActivo() const |
| void setIdentificacion(string newidentificacion) |
| string getIdentificación () const |
| void setVelocidadMaxima(float newVelocidadmaxima) |
| float getVelocidadMaxima() const |
| void setTiempoMuerto(float newTiempoMuerto) |
| Void getTiempoMuerto() const |
| void desplazamientoIzqDer(float avance) |
| Void momentoInercial (float tiempo) |
| void desaparecerRoedor() |
|  |
|  |
| ~Roedor() |

* **Sol:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto Sol** | |
| **ATRIBUTOS** | **TIPO** |
| identificacion | string |
| velocidadTraslacion | float |
| skyline | bool |

|  |
| --- |
| Métodos Objeto Sol |
| Sol() |
| void setIdentificacion(string newIdentificacion) |
| string getIdentificacion() const |
| void setVelocidadTraslacion(float newVelocidadTraslacion) |
| float getVelocidadTraslacion() const |
| void setSkyline(bool newSkyline) |
| bool getSkyline() const |
|  |
| ~Sol() |

* Escena Principal:

1. Atributos:

dimensionesCueva

* Escena Secundaria:

Ambiente terrestre hostil y cielo soleado.

Sol con movimiento, para que de la noción del paso del tiempo.:

1. Atributos:

Velcocidad(float)

1. Métodos:

Desplazamiento()