

## Clases – Tarjetas

### PERSONAJE DEL JUGADOR

El propósito de esta clase es manejar los datos que le corresponden al personaje controlado por el jugador, como sus atributos personales y armamento actual, así como los métodos que le permitirán interactuar con los elementos del juego, por ejemplo las habilidades a las que tenga acceso y que pueda utilizar.

### PERSONAJE NEUTRAL

A esta clase le corresponden los datos y métodos que regulan el comportamiento de un personaje neutral en el juego, como su actitud ante el jugador y servicios que pueda ofrecerle.

### ENEMIGO

Aquí pertenece la información que posee un ente hostil hacia el jugador. Ejemplo de esto son sus atributos, armamento y otros factores que influirán en la manera con que amenaza al jugador. También estarán incluidas las posibles acciones y habilidades que pueda emplear al momento de combatir.

### ARMA

Esta será la clase que corresponderá a todo objeto de tipo *arma*, como espadas y hachas. Por lo tanto, tendrá la responsabilidad de administrar las características de un arma específica, tales como los puntos de daño que puede infligir y su peso.

### ARMADURA

Aquí entrará todo objeto de tipo *armadura*, como cascos y corazas. De este modo, aquí se encontrarán las propiedades de una pieza individual de armadura de un arma específica: la defensa que provee contra ataques y su peso, por ejemplo.

### POCIÓN

Esta clase representará cualquier elemento que, al momento de ser consumido, tenga efectos positivos (o quizás negativos) en la salud del personaje controlado por el jugador, como pócimas y elixires. De este modo, esta clase contendrá los datos importantes para el comportamiento de una poción, como la cantidad de vida que restaura o si puede curar veneno.

### TESORO

Con esta clase se quiere controlar el funcionamiento de todo objeto que pueda hallar el jugador en

medio de su exploración de cuarto en cuarto. Por ejemplo, podrá consistir de un arma, armadura o pociones. Datos de este tipo, entonces, estarán bajo la responsabilidad de esta clase.

#### **CUARTO**

Su objetivo es representar los cuartos (de manera individual) del laberinto. Le corresponderán propiedades como la probabilidad de hallar un enemigo allí, si se encuentra un tesoro no abierto y así por el estilo.

#### **PANTALLA INICIAL**

Esta clase servirá para manejar la presentación de la pantalla inicial y la manera en que el jugador interactuará con ella, como elegir empezar un nuevo juego o salir de la aplicación.

#### **PANTALLA DE EXPLORACIÓN**

Con esta clase se modelará la interfaz que regulará las acciones disponibles al jugador, mientras no esté en modo de combate. Podrá, por ejemplo, usar una habilidad, abrir su inventario, ver su información personal, hablar con un personaje (si es posible) y así.

#### **PANTALLA DE COMBATE**

Cuando el jugador se encuentre con un enemigo o grupos de estos, se pasará a la fase de combate, y es aquí donde entra a participar esta clase. Su propósito es, similar a la de exploración, controlar que comandos están disponibles para el jugador, mostrar información a medida que fluye el combate (como el daño recibido) y otras funciones similares.

#### **ESTADO DEL PERSONAJE**

Si el jugador elige ver su información personal en la pantalla de exploración, se pasará la responsabilidad a esta clase para presentar los datos pertinentes al jugador. Podrá encontrarse información sobre sus atributos, puntos de experiencia, estado de salud, etc.

#### **ESTADO DEL INVENTARIO**

Por otro lado, si se elige ver el inventario en la pantalla de exploración, será esta clase la que entrará a participar. Sus tareas principales serán mostrarle al jugador lo que esta cargando consigo, que irá desde armas hasta pociones y más, así como permitirle cambiar lo que esta usando para propósitos de combate, como las armas y armaduras actualmente equipadas.