

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado.

En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

Personaje Elegido: PacMan

El personaje inicia en estado de Reposo, sin movimiento, solamente mostrando la animación de reposo, una vez que el jugador presiona una tecla direccional (arriba, abajo, izquierda, derecha), pasa al estado normal, donde se mueve y recolecta las bolitas (o puntos, que cada uno vale 10).

Si consume una power pellet, entra en el estado Powered Up, donde los fantasmas son vulnerables y puede comerlos para ganar mas puntos. Este estado es un efecto temporal y, al momento en que termina, regresa al estado normal.

Si pacman choca con un fantasma sin haber consumido una power pellet, entra al estado de muerto, donde pierde una vida. Si aun cuenta con vidas, se regresa al estado de reposo, si no, el juego termina con el estado Game Over.

