

Incorporación de Objetos

objetos inertes(quietos):

- **Suelo:**

1. Se encontrará en la parte baja de la pantalla y recorrerá todo el eje x.
2. Nada puede atravesarlo(impenetrable).

- **Plataforma:**

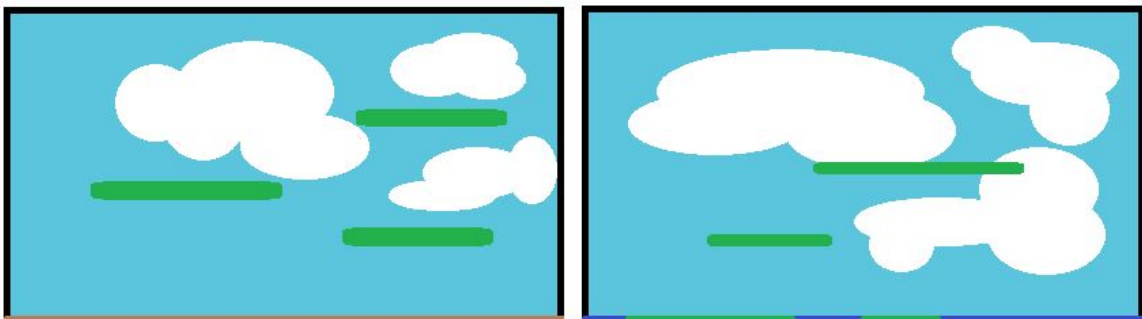
1. Tiene una posición específica en el plano xy.
2. Tiene una longitud en y(solo en y).
3. Se puede parar sobre ella, pero si tu intención es bajar te dejará(presionando "s").
4. Puede ser atravesada ya que solo se puede interactuar con ella si estas encima.

- **Agua:**

1. Se encontrará en la parte baja de la pantalla y recorrerá todo el eje x.
2. Si te haces encima de ella mueres(consecuencia directa de que Maty no sepa nadar).

- **Dardos:**

1. Tienen posición.
2. Tienen velocidad(solo en el eje x).
3. No se ven afectados por la gravedad.
4. Tienen hitbox.
5. Hace daño a los enemigos.



objetos vivos:

- **Maty:**

1. Tiene una barra de vida, que si se agota muere (INT).
2. Posición.
3. Velocidad que es lo que se le da al personaje cuando presiona las teclas de movimiento.
4. Es afectado por la gravedad.
5. Tiene una hitbox.
6. Puede lanzar dardos.
7. Puede pegar golpes a mele(hace danho a los enemigos).



- **Abejas(felices):**

1. Tienen posición.
2. Tienen velocidad(solo en el eje x).
3. No se ven afectados por la gravedad.
4. Tienen hitbox.
5. Hace daño a Maty.



- **Abejas(enojadas):**

1. Tienen posición.
2. Tienen velocidad(solo en el eje X y en el eje Y).
3. No se ven afectados por la gravedad.
4. Tienen hitbox.
5. Hace daño a Maty.
6. Su vector velocidad apunta hacia Maty.



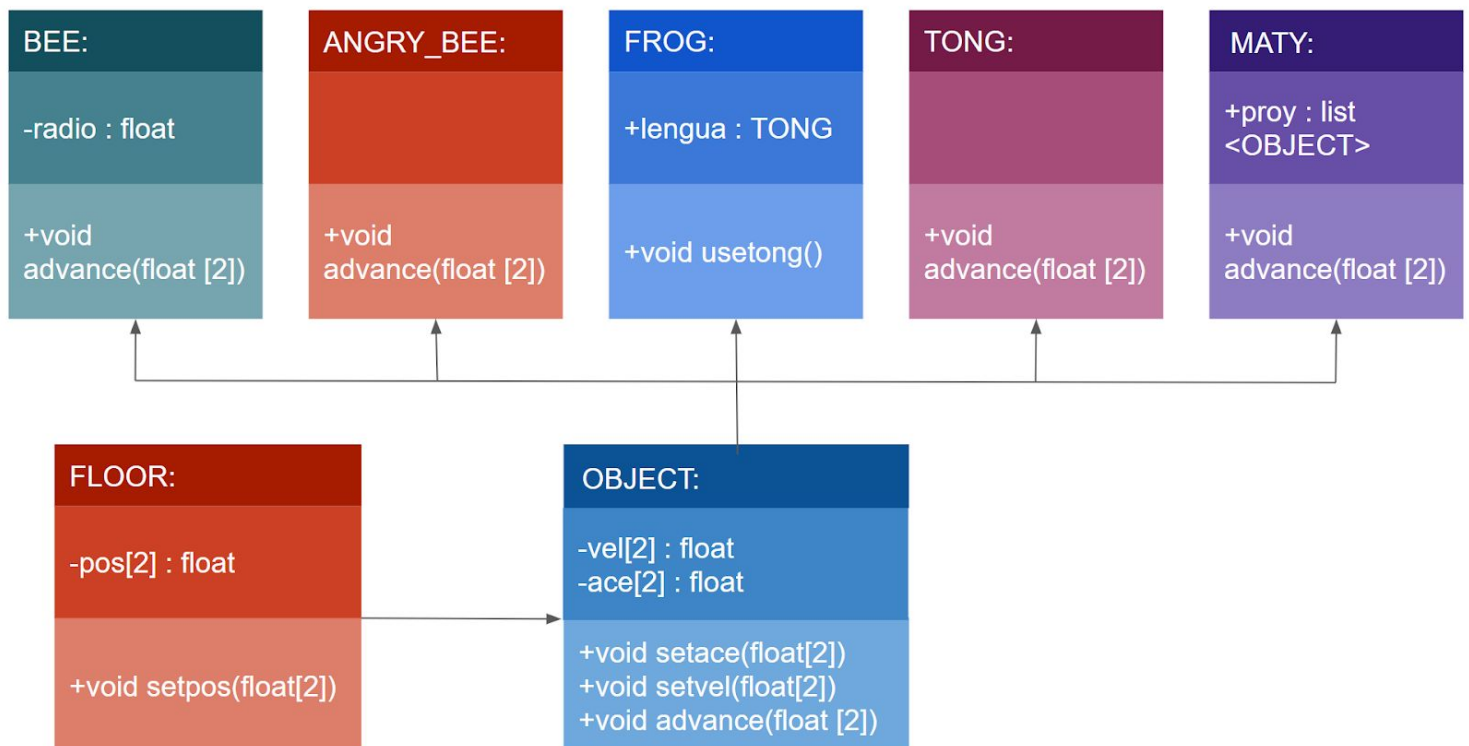
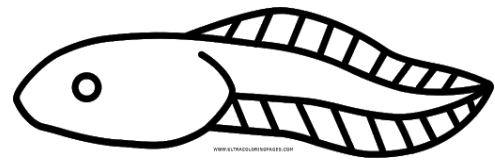
- **Rana:**

1. Estará al lado derecho de la pantalla(posición).
2. Tendrá hitbox.
3. Tiene una lengua.
4. La lengua tiene un movimiento elástico que sigue una trayectoria lineal(en el eje x).
5. La lengua hace daño a Maty.



- **Renacuajo:**

1. Les afecta la gravedad
2. Tienen posición
3. Tienen velocidad
4. Tienen hitbox
5. Salen del agua
6. Hacen daño a Maty



	hacer las clases	implementar las funciones de cada clase	darle una estructura de guardado	darle una estructura al juego
semana 1				
semana 2				
semana 3				
semana 4				

los toques finales se darán si para la última semana el juego ya estaría listo