**INFORMATICA 2 PROYECTO FINAL**

**BATTLE LABYRINTH**

1068737100 – Camilo Medina

1061686322 – Daniel Galvis

**Objetos:**

**Jugador:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Tanto la posición en X como la posición en Y varían a medida que el

Jugador se mueve.

**int vida:** Vida inicial del jugador, de 200.

**Int ataque:** Ataque inicial del jugador, de 100.

**int chaleco:** Anula completamente un ataque enemigo, se comienda sin

chaleco.

**Métodos:**

**Mover():** Método para moverse a través del laberinto.

**Atacar():** Método para atacar a los enemigos

**Enemigos:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Posición en X y posición en Y no varían, ya que los enemigos no se

Mueven por el laberinto.

**Int nivel:** Nivel de los enemigos, funciona como multiplicador de las

estadísticas bases de los enemigos.

**Int vida:** Vida de un enemigo de nivel 1, de 150.

**Int ataque:** Ataque de un enemigo de nivel 1, de 60.

**Métodos:**

**Atacar():** Método de ataque de los enemigos.

**Corazones:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Estas posiciones representan el lugar donde se encontrara el

item.

**int bonovida:** Aumenta la vida máxima del jugador en 100.

**Espadas:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Estas posiciones representan el lugar donde se encontrara el

item.

**Int bonoataque:** Aumenta el ataque del jugador en 50.

**int bonovida:** Aumenta la vida del jugador en 20.

**Chalecos:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Estas posiciones representan el lugar donde se encontrara el

item.

**Healt:**

int **posicionX:** Posición del jugador en X

**int posicionY:** Posición del jugador en Y.

Estas posiciones representan el lugar donde se encontrara el

item.

**Curación():** Cura completamente la vida del jugador.

**Ataques:**

**Jugador():**

**Enemigos():**

Métodos para las físicas de ataque o animaciones de ataque.