**Mapusky, el videojuego**

1. **Introducción**
2. **Análisis del código**

En este apartado se va a realizar un análisis del código que hemos utilizado para el desarrollo del nuestro videojuego. Hemos separado las funcionalidades mediante el uso de paquetes para que resulte mas fácil seguir todo el código y otorgarle cierta modularidad.

Nuestro proyecto consta de nueve paquetes:

* game.state
* game.level
* game.character
* game.controller
* game.enums
* game.level.tile
* game.physics
* game
* sound

A continuación entraremos a explicar cada clase contenida en cada paquete.

2.1 game.state:

En este contenedor se encuentra la clase LevelState.java. Esta clase es la encargada de inicializar el juego en el contenedor de juego del tipo GameContainer. El contenedor del juego seleccionado es un tipo definido en las librerías de Slick2D.

La clase implementa el metodo init(Gamecontainer,StateBasedGame), que se encarga de inicializar el juego con el nivel que recibe mediante su constructor, inicializando un nuevo player e introduciéndolo en el nivel.

El método update(GameContainer, StateBasedGame, int), se encarga de la actualización de los datos.

Se implementa el método render(GameContainer, StateBasedGame, Graphics), que se encarga de llamar a OpenGL que renderiza el nivel con la escala proporcionada.

Por último se implementa un método de escape que se activa al pulsar la tecla escape y que desencadena la salida del juego. El método se denomina keyPressed(int, char)

* 1. game.enum

Se crea una enumeración para definir los movimientos del personaje.

package game.enums;

public enum Facing

{

LEFT, RIGHT, STAND

}

Definiendo de esta manera las direcciones permitidas hacia las que se mueve el personaje o si este por el contrario se encuentra parado

* 1. game.character.

En este paquete se implementa todo lo necesario para la creación del personaje que vamos a utilizar, y de todas sus características.

Todo este se implementa en dos clases, la clase abstracta "Character", y la clase "Player" que se extiende de la clase abstracta, heredando de esta manera todos sus métodos.

* + 1. class Character:

Se trata de una clase abstracta, en la que se definen las características principales que debe tener un personaje básico. De esta forma se podrán crear todos los personajes que se deseen con unas características básicas, simplemente extendiendo de esta clase abstracta.

Los atributos de esta clase se declaran de forma protegida para que de esta manera solo sean accesibles a las clases pertenecientes al mismo paquete. A continuación definiremos los atributos de esta clase:

* protected HashMap<Facing,Image> sprites: Se define un HashMap que almacenara las direcciones que puede tomar el personaje. De tal forma que cada dirección lleva asociada una imagen del personaje.
* protected HashMap<Facing,Animation> movingAnimations: Igual que el atributo anterior almacenaba direcciones asociadas a imágenes, este HasMap almacena las animaciones de movimiento asociadas a las direcciones.
* protected HashMap<Facing,Animation> standingAnimations: Este atributo almacena la animación de movimiento de cuando el personaje se encuentra parado, y la asocia al movimiento que corresponde a cuando el personaje no se mueve.
* protected Facing facing: Atributo del tipo Facing q contienen las enumeraciones de las direcciones hacia donde se puede mover el personaje y de cuando este está parado.
* protected boolean moving = false: Booleano que servirá para devolver si el personaje se mueve o no.
* protected float accelerationSpeed = 1: Atributo que define la aceleración del personaje.
* protected float decelerationSpeed = 1: Atributo que define la deceleración del personaje.
* protected float maximumSpeed = 1: define la velocidad máxima del personaje.
* protected long lastTimeMoved: este atributo se utiliza para detectar si se está moviendo el personaje, y si es así cargar la animación.

A continuación se definen los métodos de la clase:

* public Character(float x, float y): Método constructor, recibe la posición inicial donde aparecerá el personaje. En él se define que la posición inicial del personaje será parado y se llama al método setSprite para introducirle la imagen inicial correspondiente al personaje sin moverse.
* protected void setStandingAnimation(Image[]images, int frameDuration): Método que inicializa la animación del personaje cuando este se encuentra parado.
* protected void setMovingAnimation(Image[]images, int frameDuration): Método similar al anterior, salvo que este inicia la animación de movimiento, teniendo en cuenta la dirección del personaje.
* protected void setSprite(Image i) Mediante este método inicializa el HashMap sprites y le asocia las imágenes de las direcciones.
* public boolean isMoving(): Este método devuelve el atributo moving que se utiliza para determinar si el personaje se mueve o no.
* public void setMoving(boolean b): Este método modifica el atributo moving con el parámetro que recibe.
* public void decelerate(int delta): Se define el comportamiento que debe tener el personaje al decelerar.
* public void jump(): Este método se encarga de definir el salto del personaje.
* public void moveRight(int delta): Método que define el movimiento del personaje hacia la derecha. Modifica la variable moving a true.
* public void render(float offsetX, float offsetY): el método render es el encargado de dibujar el personaje. Se ha implementado de forma que si detecta que el personaje está parado salta la animación de cuando está parado y si no saltan las animaciones de movimiento. Otorgando de esta manera mas vida al personaje.

Mediante estos métodos se crea toda la lógica de juego que debe tener un personaje, definiendo como debe moverse, a qué velocidad, como saltar. También se define como debe mostrarse por pantalla mediante las animaciones e imágenes.

* + 1. class Player:

La clase Player extiende de la clase abstracta contenida en este mismo paquete llamada Character. De esta forma hereda todas la características básicas que debe tener un personaje. En esta clase definiremos nuestro personaje o jugador. A continuación se muestran los atributos de esta clase, que enriquecen a los de la clase abstracta de la que hereda:

* Image [] movRight = {...}: Este atributo es un array que contiene las imagenes de nuestro personaje, Mapusky, andando.
* Image []stand = {...}: Este atributo es un array que contiene las imagenes de nuestro personaje, Mapusky, cuando está parado.

Esta clase solo contiene dos métodos:

* public Player(float x, float y) : El constructor recibe la posición y llama a los métodos de la clase abstracta. Se pasa por parámetro los atributos de esta clase a los metodos setMovingAnimation y SetStandingAnimation. Se definen la velocidad de aceleración, la velocidad máxima, la velocidad de deceleración y la máxima velocidad de caída que tendrá nuestro personaje.
* public void updateBoundingShape(): Este método sirve para ajustar el delimitador y poder calcular bien las colisiones respecto al tamaño de nuestro personaje. en este caso se ajustan 5 pixeles a la derecha y 2 pixeles hacia arriba.

Esta clase define nuestro personaje y sus características especificas para nuestro juego.

* 1. game.controller.

En el paquete game.controller se almacenan la clases necesarias para definir los controles que tendrá nuestro juego. Consta de dos clases, una abstracta y otra con la lógica de control elegida.

* + 1. class PlayerController:

Esta clase es una clase abstracta creada para ofrecer mayor portabilidad a nuestro juego, es decir mediante esta clase podremos definir nuevas clases con distintos tipos de controles. Esto sirve por si se quiere adaptar a los controles de un mando de consola, a un teléfono móvil.

Solo consta de un atributo y dos métodos:

* protected Player player: Mediante este atributo creamos un objeto del tipo jugador.
* public PlayerController(Player player): El método constructor recibe un objeto player y lo inicializa.
* public abstract void handleInput(Input i, int delta): Método abstracto, se trata de un manejador para definir los tipos de controles que queremos. Mediante este método podremos generar cualquier control como decíamos antes, ofreciendo de esta manera la posibilidad de portar este juego a plataformas móviles como pueden ser teléfonos, tabletas, etc.
  + 1. class MouseAndKeyBoardPlayerController:

La clase MouseAndKeyBoardPlayerController extiende de la clase abstracta PlayerControler. De esta forma hereda todos sus métodos de la clase abstracta, pero pudiendo redefinir el método abstracto handleInput.

Esta clase está formada por tres métodos:

* public MouseAndKeyBoardPlayerController(Player player): Constructor de la clase.
* private void handleKeyboardInput(Input i, int delta): Este método define la lógica de controles que seguirá nuestro juego. Las teclas que permitirán mover al personaje son las siguientes: tecla de dirección derecha y tecla "D" para mover a Mapusky hacia la derecha, tecla de dirección izquierda y tecla "A" para mover a Mapusky hacia la izquierda y por último la teclas espacio para que Mapusky salte.
* public void handleInput(Input i, int delta): Método heredado de la clase abstracta. Se redefine este método introduciendo una llamada al método anterior que contiene nuestra lógica de juego.
  1. game.physics.

Este paquete contiene las clases con las que se definirá las colisiones y como interactuara el personaje por los mapas. Se definirá la fuerza gravitatoria que se simulara cuando el personaje este en el aire.

* + 1. class BoundigShape:

Se trata de una clase abstracta en la que se declaran lo métodos abstractos que heredaran las clases que extiendan de ella.

Se implementan los siguientes métodos:

* public abstract boolean checkCollision(AABoundingRect box): Este método se utiliza para ver el tipo de colisión que se ha detectado y llamar así al método adecuado para hacer frente a la colisión.
* public abstract void updatePosition(float newX, float newY): Método que actualiza la posición con las nuevas posiciones que se le pasan como parámetro.
* public abstract void movePosition(float x, float y): Se encarga de comprobar las colisiones cercanas cuando se realiza un movimiento.
* public abstract ArrayList<Tile> getTilesOccupying(Tile[][] tiles): Almacena los tiles que ocupa nuestro personaje para poder calcular cuando se producirá una colisión.
* public abstract ArrayList<Tile> getGroundTiles(Tile[][] tiles): Almacena los tiles declarados como suelo.
  + 1. class AABoundingRect:
    2. class Physics: