**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