

Informe de responsabilidades

La subida de este documento firmado al repositorio es obligatoria para acceder a la sustentación y debe hacerse a más tardar el día anterior a la misma. Es obligatorio solo para entregas en pareja.

Nombre del componente desarrollado (clase, métodos o funciones)	Descripción breve de dicho componente	Porcentaje de complejidad respecto al desarrollo global	Desarrollador principal (nombre de sólo una persona)
Clase Objeto	Representa un objeto genérico en el juego con propiedades físicas y visuales. Puede ser cualquier entidad que interactúe en el entorno gráfico (como un kart, un obstáculo, etc.).	40	Diana Lucia Baeza Ruiz
Clase JugadorReal	Representa al jugador controlado directamente por el usuario en el juego. Hereda todo el comportamiento de la clase Objeto, incluyendo la gestión de movimiento, colisiones y renderización	5%	Diana Lucia Baeza Ruiz
Clase JugadorNPC	La clase jugadorNPC representa a los jugadores no controlados por el usuario en el juego. Estos jugadores tienen una ruta predefinida y se mueven automáticamente a través de ella.	5%	Diana Lucia Baeza Ruiz
MainWindow	Gestionar la ventana principal de la aplicación, donde se visualiza y se controla la simulación del juego.	30%	Diana Lucia Baeza Ruiz
Clase nivel	Representa el nivel o pista del juego, definido por una pista elíptica (como un circuito de carreras).	20%	Diana Lucia Baeza Ruiz

Tabla resumen

Nombre del integrante (Una fila por integrante del equipo)	Nombre de todos los componentes desarrollados	Porcentaje total desarrollado (la suma de los ítems es 100)
Diana Lucia Baeza Ruiz	Clase nivel, MainWindow, Clase JugadorReal, Clase Objeto	100%

	Total	100%
--	-------	------

Nombre y firma autógrafa del integrante 1: 

Nota: La repartición de responsabilidades especificada en este formato no exime a ninguno de los miembros del equipo de la responsabilidad de conocer y explicar el análisis y diseño de las estrategias que fundamentan toda la solución entregada.