

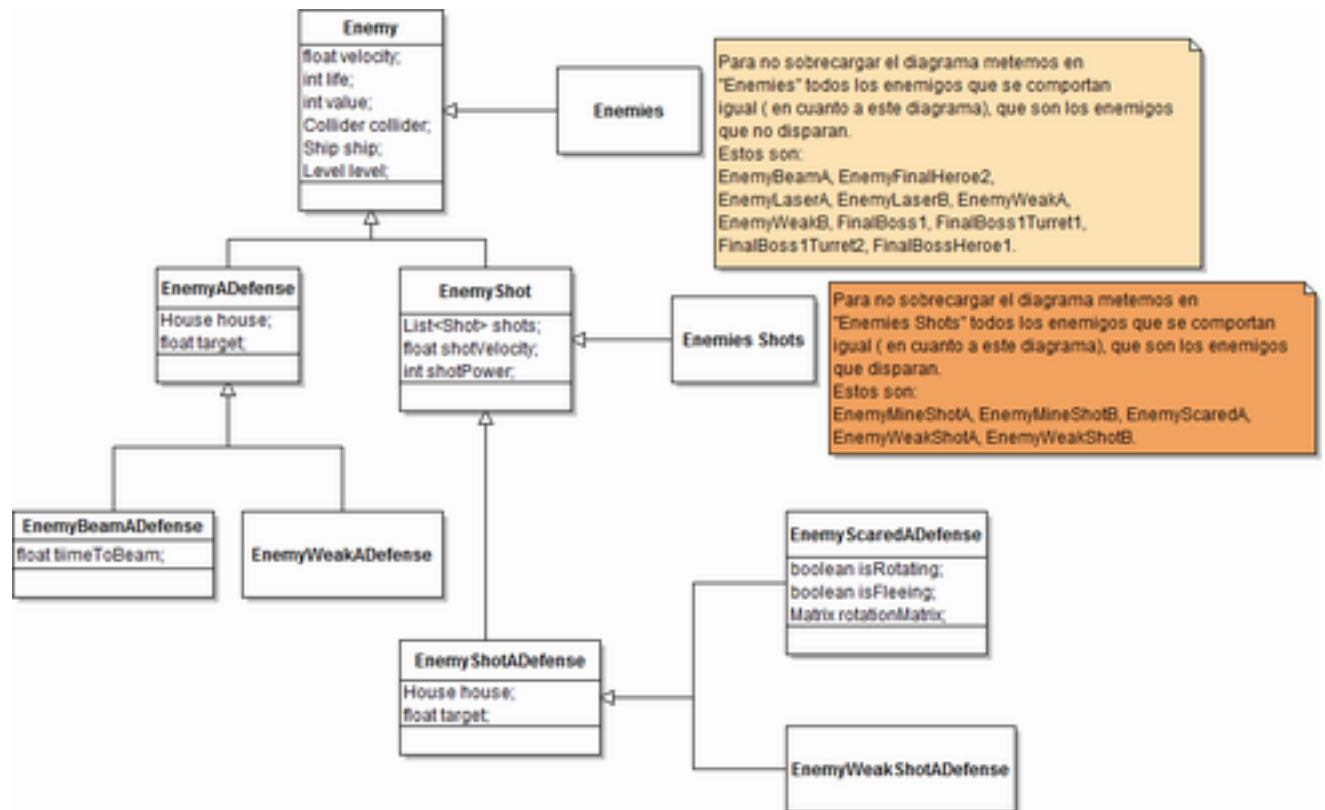
# Project\_CHANDRA

## Caso de uso Enemy

Fecha	18/04/2013
Autores	Javier y Fernando

1. Descripción
2. Flujo de eventos
3. Precondiciones
4. Puntos de extensión

# Project\_CHANDRA



## 1. Descripción

Este documento habla de los diferentes enemigos y las características propias que les diferencian unos de otros.

## 2. Flujo de eventos

Como puede observarse en el diagrama de clases hay una clase abstracta llamada **Enemy** de la que heredan todos. Por cada enemigo habrá uno para **GameA**, otro para **GameB** y en algunos casos uno nuevo para **GameADefense**, por lo que se resumirá y se hablará del enemigo genérico.

La diferencia entre los enemigos de **GameA** y **GameB** es su desplazamiento, en **GameADefense** los enemigos pueden perseguir en vez de a la nave a la casa ("house").

# Project\_CHANDRA

Tipos de enemigos:

- **EnemyWeak:** Enemigo que persigue a la nave por la pantalla.



- **EnemyWeakShot:** Enemigo que persigue a la nave por la pantalla y además le dispara cada cierto tiempo.



- **EnemyScared:** Enemigo que persigue a la nave por la pantalla y cuando es mirada por esta huye.



- **EnemyBeam:** Enemigo que se queda un tiempo determinado mirando a la nave y cuando se acaba sale disparado para chocarse con ella.



- **EnemyMineShot:** Enemigo que lanza 6 bolas en 6 direcciones diferentes y se desplaza cambiando de dirección de forma aleatoria.



- **EnemyLaser:** Enemigo diferente para GameA y GameB:
  - **EnemyLaserA:** Se queda en una posición y va girando y disparando un láser cada un tiempo determinado.
  - **EnemyLaserB:** Se queda en la parte derecha de la pantalla, no gira, sólo se desplaza de arriba a abajo cuando no dispara y cuando lo hace, lo hace en forma de láser durante un tiempo determinado.

# Project\_CHANDRA



- **FinalBoss1:** Enemigo final en el modo historia que se compone de 3 fases:
  - **1ª fase:** Se mueve en vertical (de arriba a abajo). Dispara desde tres sitios:
    - Frente: dispara siempre en horizontal.
    - Extremo alas: dispara en dirección al jugador.
  - **2ª fase:** Realiza los mismos movimientos que en la primera fase, y además se mueve hacia adelante hasta una determinada posición. Cada cierto tiempo lanza 4 naves pequeñas (BotFinalBoss1).
  - **3ª fase:** Realiza los mismos movimientos que en la segunda fase, salvo que en lugar de moverse hacia adelante, se mueve hacia atrás hasta alcanzar la posición que tenía en la fase 1. Además, lanza 2 naves grandes (FinalBossHeroe1).



- **BotFinalBoss1:**
  - Enemigo que se mueve verticalmente (de arriba a abajo), y avanza hasta una cierta posición. Dispara en horizontal.



- **FinalBossHeroe1:**
  - Enemigo que se mueve verticalmente (de arriba a abajo), y avanza hasta una cierta posición. Dispara, cada cierto tiempo, un láser continuo en horizontal.



- **EnemyFinalHeroe2:**
  - Enemigo del tipo de vista cenital que se mueve en cualquier dirección, y tiene 3 tipos de ataque después de cada movimiento:

# Project\_CHANDRA

- **Ataque 1:**

- Dispara hacia donde está el jugador 5 disparos.

- **Ataque 2:**

- Coloca una torreta (FinalBoss1Turret1 o FinalBoss1Turret2).

- **Ataque 3:**

- Se clona.



- **FinalBoss1Turret1:**

- Dispara hacia la dirección del jugador, y no se mueve.



- **FinalBoss1Turret2:**

- Se queda en el sitio dando vueltas hasta coger una cierta velocidad, y se mueve hacia donde está el jugador.



### 3. Precondiciones

Para poder visualizar cualquier tipo de enemigo se debe previamente haber lanzado la aplicación y se debe haber empezado una partida cualquiera.

### 4. Puntos de extensión

El caso de uso Enemy usa “Collider”, mencionado en el documento de caso de uso Game, ya que cada enemigo contiene un collider.