|  |  |
| --- | --- |
|  | Tecnológico de Monterrey, Campus Querétaro  Departamento de Sistemas computacionales  Fundamentos de Ingeniería de Software |

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado.

En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

**Kratos, el protagonista de la serie "God of War", es uno de los personajes más icónicos en la historia de los videojuegos. Aquí tienes una descripción detallada de Kratos a lo largo de la serie en forma de prosa:**

**Kratos es una figura imponente y musculosa, irradiando fuerza e intimidación. Su piel es de un blanco cenizo, una consecuencia de estar maldito a llevar las cenizas de su familia fallecida. Destaca en su cuerpo un tatuaje rojo que se extiende desde su ojo izquierdo y recorre su torso, simbolizando su herencia espartana. Su piel está cubierta de numerosas cicatrices, testimonio de las innumerables batallas y enfrentamientos con dioses y monstruos que ha tenido que enfrentar. Sus ojos, a menudo brillando con furia o determinación, reflejan su estado emocional intenso y atormentado. Kratos suele llevar una armadura mínima: brazaletes, un taparrabos y grebas, permitiéndole una movilidad máxima en combate.**

**Kratos es inicialmente impulsado por la venganza, buscando destruir a los dioses que lo han traicionado. Sin embargo, bajo su furia se oculta una figura trágica, atormentada por los recuerdos de la muerte de su familia y sus propias acciones pasadas. Mantiene una actitud severa y estoica, rara vez mostrando vulnerabilidad o debilidad. Con el tiempo, su personaje evoluciona, mostrando más profundidad, especialmente en los juegos más recientes, donde lucha con la paternidad y su pasado.**

**Sus principales armas son las Espadas del Caos, hojas encadenadas que maneja con una habilidad devastadora. En la saga nórdica, empuña el Hacha Leviatán, que puede lanzar y hacer regresar mágicamente a su mano. A lo largo de la serie, Kratos adquiere diversas habilidades mágicas y armas otorgadas por dioses y criaturas mitológicas. Posee una fuerza sobrehumana, agilidad y destrezas de combate que le permiten enfrentarse y vencer a dioses, titanes y bestias míticas.**

**Kratos fue un guerrero espartano conocido por su ferocidad y habilidad en batalla. Desesperado, hace un pacto con Ares, el Dios de la Guerra, lo que lleva finalmente a la muerte de su familia a manos del propio Kratos. Eventualmente, Kratos mata a Ares y asciende al trono como el nuevo Dios de la Guerra. Traicionado por los dioses del Olimpo, Kratos se embarca en una búsqueda para destruirlos, culminando en la muerte de Zeus. En los juegos más recientes, Kratos se encuentra en el ámbito de la mitología nórdica, buscando redención y una nueva vida junto a su hijo, Atreus. Enfrenta nuevos dioses y monstruos mientras lucha con su papel como padre y su violento pasado.**

**A lo largo de la serie, Kratos evoluciona de un guerrero impulsado por la ira a un personaje más matizado. Su viaje a través de la mitología nórdica revela un lado más reflexivo y arrepentido, especialmente en sus interacciones con su hijo. Los nuevos juegos exploran temas de paternidad, redención y la lucha por superar el propio pasado, añadiendo una profundidad emocional significativa a su personaje.**

**Kratos es un personaje fascinante cuya historia entrelaza la tragedia personal con épicas batallas mitológicas, convirtiéndolo en una figura central en una de las franquicias más celebradas de los videojuegos.**

