

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.

El personaje cuyo diagrama de estado voy a describir es Mario del videojuego Super Mario Bros de 1985.

El personaje comienza en su estado normal, siendo pequeño. A partir de aquí puede llegar a tres estados diferentes. Puede morir si recibe cualquier tipo de daño o si se cae del escenario; puede transformarse en Mario invencible si consigue una estrella; o puede transformarse en Super Mario (Mario grande) si consigue un hongo o una flor de fuego.

En el estado de Super Mario regresará a su estado normal si recibe daño; morirá si se cae; transiciona a Mario invencible si toca una estrella; o llegará a ser Mario de fuego si toca una flor de fuego.

Como Mario de fuego regresará al estado normal si sufre daño, morirá si se cae; o se convertirá en Mario invencible si toca una estrella.

El estado de Mario invencible regresará al estado de Mario en el que se haya activado (ya sea normal, super o de fuego) después de 30 segundos y puede morir si se cae del escenario.

Diagrama de estado del personaje:

