



Construcción de Software y Toma de Decisiones (TC2005B)

Ejercicios de Normalización

Profesores: Ricardo Cortés Espinosa, Eduardo Daniel Juárez Pineda

Rafael Hinojosa López - A01705777

Jorge Alan Ramírez Elías - A01710350

Felipe Gabriel Yépez Villacreses - A01658002

Andrea Piñeiro Cavazos - A01705681

Joaquín Zermeno Saldaña - A01610399

Mariana Soto Ochoa - A01702593

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.

Mario es un plomero loco de amor por Peach que busca salvarla del malvado Bowser. En su travesía aprende a correr, romper cubitos, agacharse, brincar y adquirir poderes.



