

Actividad conceptos de POO

Escenario

Según Wikipedia, un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil. Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. La mayoría de los videojuegos son producidos y distribuidos por proveedores de la industria del entretenimiento y sus precios al público varían mucho en el mercado.

Al dispositivo de entrada, usado para manipular un videojuego se le conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir en un botón y una palanca de mando o joystick, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (mando). Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los gamepads, joysticks, teclados, ratones y pantallas táctiles.

Generalmente, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de realimentación se hace a través de periféricos hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza.

Instrucciones

Identifica la clase que se describe en el escenario, así como los atributos y métodos asociados a esta.

1. Asegura incluir todos los atributos y métodos de la clase que has identificado.
2. Utiliza la herramienta DIA que has instalado para elaborar el diagrama de clases que modele el escenario planteado.
3. Agrega una breve descripción a la clase.
4. Genera un documento en formato .pdf que contenga el diagrama de clases y la información solicitada. Nombra a este documento Actividad_3.pdf