Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad de ingeniería

Área de informática y computación

Programación Orientada a Objetos

Profesor: Dr. Puente Montejano Cesar Augusto

Alumno: Iván Bárcenas Fernández

Proyecto: Star Wars

Manual del programador

Class Ganar

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ganar**

public class **Ganar**extends greenfoot.World

Clase que muestra al jugador una pantalla de que a ganado

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Ganar](http://Ganar.html/" \l "Ganar())**()           Constructor para objetos de clase Ganar. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Ganar.html/" \l "act())**()           Metodo que muestra al jugador un mensage donde ve que es ganador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Ganar

public **Ganar**()

Constructor para objetos de clase Ganar.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo que muestra al jugador un mensage donde ve que es ganador

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Ayuda

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ayuda**

public class **Ayuda**extends greenfoot.World

Clase que regresa al menu de aydua

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Ayuda](http://Ayuda.html/" \l "Ayuda())**()           Constructor para objetos de clase Ayuda. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Ayuda.html/" \l "act())**()           Metodo que regresa al menu de ayuda |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Ayuda

public **Ayuda**()

Constructor para objetos de clase Ayuda.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo que regresa al menu de ayuda

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Menu\_Jugar

java.lang.Object

greenfoot.World

**Menu\_Jugar**

public class **Menu\_Jugar**extends greenfoot.World

Menu del juego, imagen fe jugar

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Menu\_Jugar](http://Menu_Jugar.html/" \l "Menu_Jugar())**()           Constructor para objetos de clase Menu\_Jugar. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Menu_Jugar.html/" \l "act())**()           Metodo para desplazarse por el menu |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Menu\_Jugar

public **Menu\_Jugar**()

Constructor para objetos de clase Menu\_Jugar.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo para desplazarse por el menu

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Perder

java.lang.Object

greenfoot.World

**Perder**

public class **Perder**extends greenfoot.World

Clase que muestra una imagen de que el jugador perdio

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Perder](http://Perder.html/" \l "Perder())**()           Constructor para objetos de clase Perder. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Perder.html/" \l "act())**()           Metodo para mostrar un mensaje al jugador de que perdio la partida |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Perder

public **Perder**()

Constructor para objetos de clase Perder.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo para mostrar un mensaje al jugador de que perdio la partida

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

class Informacion

java.lang.Object

greenfoot.World

**Informacion**

public class **Informacion**extends greenfoot.World

Clase que muestra una imagen de ayuda

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Informacion](http://Informacion.html/" \l "Informacion())**()           Constructor para objetos de clase Informacion. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Informacion.html/" \l "act())**()           Metodo que muestra la documentacion del autor |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Informacion

public **Informacion**()

Constructor para objetos de clase Informacion.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo que muestra la documentacion del autor

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Menu\_Informacion

java.lang.Object

greenfoot.World

**Menu\_Informacion**

public class **Menu\_Informacion**extends greenfoot.World

Menu del jugador, imagen de informacion

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Menu\_Informacion](http://Menu_Informacion.html/" \l "Menu_Informacion())**()           Constructor para objetos de clase Menu\_Informacion. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Menu_Informacion.html/" \l "act())**()           Metodo para desplazarse en el mapa |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Menu\_Informacion

public **Menu\_Informacion**()

Constructor para objetos de clase Menu\_Informacion.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo para desplazarse en el mapa

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Menu\_Ayuda

java.lang.Object

greenfoot.World

**Menu\_Ayuda**

public class **Menu\_Ayuda**extends greenfoot.World

Menu dle jugador, imagen ayuda

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Menu\_Ayuda](http://Menu_Ayuda.html/" \l "Menu_Ayuda())**()           Constructor para objetos de clase Menu\_Ayuda. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Menu_Ayuda.html/" \l "act())**()           Metodo para desplazarse por el mapa |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Menu\_Ayuda

public **Menu\_Ayuda**()

Constructor para objetos de clase Menu\_Ayuda.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo para desplazarse por el mapa

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Menu\_Salir

java.lang.Object

greenfoot.World

**Menu\_Salir**

public class **Menu\_Salir**extends greenfoot.World

Menu del jugador, salir

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Menu\_Salir](http://Menu_Salir.html/" \l "Menu_Salir())**()           Constructor para objetos de clase Menu\_Salir. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Menu_Salir.html/" \l "act())**()           Metodo para salir del juego |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Menu\_Salir

public **Menu\_Salir**()

Constructor para objetos de clase Menu\_Salir.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo para salir del juego

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

Class Nivel1

java.lang.Object

greenfoot.World

**Nivel1**

public class **Nivel1**extends greenfoot.World

Nivel 1, mundo donde el jugador comenzara a jugar

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Nivel1](http://Nivel1.html/" \l "Nivel1())**()           Constructor para objetos de clase Nivel1. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Nivel1.html/" \l "act())**()           Metodo act del nivel 1 |
| void | **[addLives](http://Nivel1.html/" \l "addLives(int))**(int pts)           Metodo para agregar vidas al jugador |
| void | **[addPoints](http://Nivel1.html/" \l "addPoints(int))**(int pts)           Metodo para agregar puntaje e ir apareciendo enemigos en la ronda |
| void | **[morir](http://Nivel1.html/" \l "morir())**()           Metodo que informa al mundo que el jugador murio |
| void | **[nacerEnemigos1](http://Nivel1.html/" \l "nacerEnemigos1())**() |
| void | **[nacerEnemigos2](http://Nivel1.html/" \l "nacerEnemigos2())**()           Metodo para crear enemigos del tipo 2 |
| void | **[nacerEnemigos3](http://Nivel1.html/" \l "nacerEnemigos3())**()           Metodo para crear enemigos del tipo 3 |
| void | **[rmvLives](http://Nivel1.html/" \l "rmvLives(int))**(int pts) |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Nivel1

public **Nivel1**()

Constructor para objetos de clase Nivel1.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo act del nivel 1

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

addLives

public void **addLives**(int pts)

Metodo para agregar vidas al jugador

addPoints

public void **addPoints**(int pts)

Metodo para agregar puntaje e ir apareciendo enemigos en la ronda

morir

public void **morir**()

Metodo que informa al mundo que el jugador murio

nacerEnemigos1

public void **nacerEnemigos1**()

nacerEnemigos2

public void **nacerEnemigos2**()

Metodo para crear enemigos del tipo 2

nacerEnemigos3

public void **nacerEnemigos3**()

Metodo para crear enemigos del tipo 3

rmvLives

public void **rmvLives**(int pts)

Class Nivel2

java.lang.Object

greenfoot.World

Nivel1

**Nivel2**

public class **Nivel2**extends Nivel1

Nivel 2 dle juego, la dificultad se incrementa y un jefe aparece

**Version:**

(a version number or a date)

**Author:**

(your name)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Nivel2](http://Nivel2.html/" \l "Nivel2())**()           Constructor for objects of class Nivel2. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Nivel2.html/" \l "act())**()           Metodo act del nivel 2 |
| void | **[addPoints](http://Nivel2.html/" \l "addPoints(int))**(int pts)           Metodo para agregar puntos y aparecer en el mapa a los enemigos y al jefe |
| void | **[addvida](http://Nivel2.html/" \l "addvida(int))**(int pts)           Metodo para agregar vidas al jefe |
| void | **[jefeVencido](http://Nivel2.html/" \l "jefeVencido(boolean))**(boolean bandera)           Metodo para informar al mundo que el jefe esta derrotado y que el jugador pase al siguiente nivel |
| void | **[rmvvida](http://Nivel2.html/" \l "rmvvida(int))**(int pts)           Metodo para remover vidas al jefe |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Nivel1** |
| addLives, morir, nacerEnemigos1, nacerEnemigos2, nacerEnemigos3, rmvLives |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Nivel2

public **Nivel2**()

Constructor for objects of class Nivel2.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo act del nivel 2

**Overrides:**

act in class Nivel1

addPoints

public void **addPoints**(int pts)

Metodo para agregar puntos y aparecer en el mapa a los enemigos y al jefe

**Overrides:**

addPoints in class Nivel1

addvida

public void **addvida**(int pts)

Metodo para agregar vidas al jefe

jefeVencido

public void **jefeVencido**(boolean bandera)

Metodo para informar al mundo que el jefe esta derrotado y que el jugador pase al siguiente nivel

rmvvida

public void **rmvvida**(int pts)

Metodo para remover vidas al jefe

Class NivelFinal

java.lang.Object

greenfoot.World

Nivel1

**NivelFinal**

public class **NivelFinal**extends Nivel1

Nivel final del juego, maxima dificultad

**Version:**

(a version number or a date)

**Author:**

(your name)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[NivelFinal](http://NivelFinal.html/" \l "NivelFinal())**()           Constructor para objetos de clase Nivel1. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://NivelFinal.html/" \l "act())**()           Metodo act del nivel |
| void | **[addLives](http://NivelFinal.html/" \l "addLives(int))**(int pts)           Metodo para agregar vidas |
| void | **[addPoints](http://NivelFinal.html/" \l "addPoints(int))**(int pts)           MEtodo pata agregar puntaje |
| void | **[addvidaf](http://NivelFinal.html/" \l "addvidaf(int))**(int pts)           Metodo para agregar vida al jefe |
| void | **[jefeVencido](http://NivelFinal.html/" \l "jefeVencido(boolean))**(boolean bandera) |
| void | **[morir](http://NivelFinal.html/" \l "morir())**()           Metodo pata informar que el jugador s quedo sin vidas |
| void | **[rmvLives](http://NivelFinal.html/" \l "rmvLives(int))**(int pts)           Metodo para quitar vidas al jugador |
| void | **[rmvvidaf](http://NivelFinal.html/" \l "rmvvidaf(int))**(int pts)           Metodo para quitar vida al jefe |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Nivel1** |
| nacerEnemigos1, nacerEnemigos2, nacerEnemigos3 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

NivelFinal

public **NivelFinal**()

Constructor para objetos de clase Nivel1.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo act del nivel

**Overrides:**

act in class Nivel1

addLives

public void **addLives**(int pts)

Metodo para agregar vidas

**Overrides:**

addLives in class Nivel1

addPoints

public void **addPoints**(int pts)

MEtodo pata agregar puntaje

**Overrides:**

addPoints in class Nivel1

addvidaf

public void **addvidaf**(int pts)

Metodo para agregar vida al jefe

jefeVencido

public void **jefeVencido**(boolean bandera)

morir

public void **morir**()

Metodo pata informar que el jugador s quedo sin vidas

**Overrides:**

morir in class Nivel1

rmvLives

public void **rmvLives**(int pts)

Metodo para quitar vidas al jugador

**Overrides:**

rmvLives in class Nivel1

rmvvidaf

public void **rmvvidaf**(int pts)

Metodo para quitar vida al jefe

Class Meteorito

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Meteorito**

public class **Meteorito**extends greenfoot.Actor

Meteorito que caera dentro del juego para ser un obstaculo para el jugador

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Meteorito](http://Meteorito.html/" \l "Meteorito())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Meteorito.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Meteorito quiere hacer. |
| void | **[impacto](http://Meteorito.html/" \l "impacto())**()           Metodo pata detectar cuando el meteorito impacte |
| void | **[movimiento](http://Meteorito.html/" \l "movimiento())**()           Metodo para dar le el movimiento al meteorito |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Meteorito

public **Meteorito**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Meteorito quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

impacto

public void **impacto**()

Metodo pata detectar cuando el meteorito impacte

movimiento

public void **movimiento**()

Metodo para dar le el movimiento al meteorito

Class BalaEnemigo

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**BalaEnemigo**

public class **BalaEnemigo**extends greenfoot.Actor

Balas del enemigo, estas seran el arma del enemigopara poder atacar al jugador

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[BalaEnemigo](http://BalaEnemigo.html/" \l "BalaEnemigo())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://BalaEnemigo.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que BalaEnemigo quiere hacer. |
| void | **[movimiento](http://BalaEnemigo.html/" \l "movimiento())**()           Metodo qu ele da el movimiento a la bala |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

BalaEnemigo

public **BalaEnemigo**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que BalaEnemigo quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

movimiento

public void **movimiento**()

Metodo qu ele da el movimiento a la bala

Class BalaNave

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**BalaNave**

public class **BalaNave**extends greenfoot.Actor

Balas del jugador, estas seran para que el jugador pueda atacar a los enemigos

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[BalaNave](http://BalaNave.html/" \l "BalaNave())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://BalaNave.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que BalaNave quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://BalaNave.html/" \l "animacion())**()           Metodo que reproduce la animacion de la bala |
| void | **[movimiento](http://BalaNave.html/" \l "movimiento())**()           Metodo qu ele da el movimiento a la bala |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

BalaNave

public **BalaNave**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que BalaNave quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

animacion

public void **animacion**()

Metodo que reproduce la animacion de la bala

movimiento

public void **movimiento**()

Metodo qu ele da el movimiento a la bala

Class BonusRapido

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**BonusRapido**

public class **BonusRapido**extends greenfoot.Actor

Bonus para el jugador, si el jugador toca este bonus podra cambiar su nave a una mejor

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[BonusRapido](http://BonusRapido.html/" \l "BonusRapido())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://BonusRapido.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que BonusRapido quiere hacer. |
| void | **[impacto](http://BonusRapido.html/" \l "impacto())**()           Metodo para detectar si el bonus toco al jugador |
| void | **[movimiento](http://BonusRapido.html/" \l "movimiento())**()           Metodo para dar el movimiento al bonus |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

BonusRapido

public **BonusRapido**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que BonusRapido quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

impacto

public void **impacto**()

Metodo para detectar si el bonus toco al jugador

movimiento

public void **movimiento**()

Metodo para dar el movimiento al bonus

Class VidaCoin

java.lang.Object

greenfoot.Actor

BonusRapido

**VidaCoin**

public class **VidaCoin**extends BonusRapido

Bonus de vida, si el jugador toca este bonus, obtendra mas vida

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[VidaCoin](http://VidaCoin.html/" \l "VidaCoin())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://VidaCoin.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que VidaCoin quiere hacer. |
| void | **[impacto](http://VidaCoin.html/" \l "impacto())**()           Metodo para detectar si se toco al jugador e informar al mundo que se agreguen vidas |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class BonusRapido** |
| movimiento |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

VidaCoin

public **VidaCoin**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que VidaCoin quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class BonusRapido

impacto

public void **impacto**()

Metodo para detectar si se toco al jugador e informar al mundo que se agreguen vidas

**Overrides:**

impacto in class BonusRapido

Class Enemigo1

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Enemigo1**

public class **Enemigo1**extends greenfoot.Actor

Enemigo 1, este tipo de enemigo avanzara al jugador y disparara en contra de el, dificultad facil

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Enemigo1](http://Enemigo1.html/" \l "Enemigo1())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Enemigo1.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Enemigo1 quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://Enemigo1.html/" \l "animacion())**()           MEtodo que le da la animacion al enemigo |
| void | **[impacto](http://Enemigo1.html/" \l "impacto(int, int))**(int x, int y)           Metodo para detectar si el enemigo toco una bala |
| void | **[mover](http://Enemigo1.html/" \l "mover(int, int))**(int x, int y)           Metodo para mover al enemigo |
| void | **[salirMapa](http://Enemigo1.html/" \l "salirMapa(int, int))**(int x, int y)           Metodo que verifica si un enemigo sale del mapa |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Enemigo1

public **Enemigo1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Enemigo1 quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

animacion

public void **animacion**()

MEtodo que le da la animacion al enemigo

impacto

public void **impacto**(int x,

int y)

Metodo para detectar si el enemigo toco una bala

mover

public void **mover**(int x,

int y)

Metodo para mover al enemigo

salirMapa

public void **salirMapa**(int x,

int y)

Metodo que verifica si un enemigo sale del mapa

Class Enemigo3

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo1

**Enemigo3**

public class **Enemigo3**extends Enemigo1

Enemigo de tipo 2, este tendra mas dificultad, sera mas rapido y disparara mas

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Enemigo3](http://Enemigo3.html/" \l "Enemigo3())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Enemigo3.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Enemigo3 quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://Enemigo3.html/" \l "animacion())**()           Metodo que le da la animacion al enemigo |
| void | **[mover](http://Enemigo3.html/" \l "mover(int, int))**(int x, int y)           Metodo que le da el movimiento al enemigo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemigo1** |
| impacto, salirMapa |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Enemigo3

public **Enemigo3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Enemigo3 quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class Enemigo1

animacion

public void **animacion**()

Metodo que le da la animacion al enemigo

**Overrides:**

animacion in class Enemigo1

mover

public void **mover**(int x,

int y)

Metodo que le da el movimiento al enemigo

**Overrides:**

mover in class Enemigo1

Class Enemigo2

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo1

**Enemigo2**

public class **Enemigo2**extends Enemigo1

Enemigo de tipo 2, avanzara mas rapido y disparara mas

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Enemigo2](http://Enemigo2.html/" \l "Enemigo2())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Enemigo2.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Enemigo2 quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://Enemigo2.html/" \l "animacion())**()           Metodo que le da la animacion al enemigo |
| void | **[mover](http://Enemigo2.html/" \l "mover(int, int))**(int x, int y)           MEtodo que le da el movimiento al enemigo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemigo1** |
| impacto, salirMapa |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Enemigo2

public **Enemigo2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Enemigo2 quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class Enemigo1

animacion

public void **animacion**()

Metodo que le da la animacion al enemigo

**Overrides:**

animacion in class Enemigo1

mover

public void **mover**(int x,

int y)

MEtodo que le da el movimiento al enemigo

**Overrides:**

mover in class Enemigo1

Class Counter

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Counter**

public class **Counter**extends greenfoot.Actor

Counter that displays a number.

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Counter](http://Counter.html/" \l "Counter())**() |  |
| **[Counter](http://Counter.html/" \l "Counter(java.lang.String))**(java.lang.String prefix)           Metodo constructor |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Counter.html/" \l "act())**() |
| void | **[add](http://Counter.html/" \l "add(int))**(int score)           Metodo que agrega score |
| int | **[getValue](http://Counter.html/" \l "getValue())**()           Metodo que regresa el valor del score |
| void | **[subtract](http://Counter.html/" \l "subtract(int))**(int score)           Metodo que quita score |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Counter

public **Counter**()

Counter

public **Counter**(java.lang.String prefix)

Metodo constructor

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

add

public void **add**(int score)

Metodo que agrega score

getValue

public int **getValue**()

Metodo que regresa el valor del score

subtract

public void **subtract**(int score)

Metodo que quita score

Class Jefe

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Jefe**

public class **Jefe**extends greenfoot.Actor

Este sera el jefe del nivel 2, este se mueve lento y dispara mucho, pero tiene vida.

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Jefe](http://Jefe.html/" \l "Jefe())**()           Act - hace lo que Jefe quiere hacer. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Jefe.html/" \l "act())**()           Metodo act dle jefe |
| void | **[animacion](http://Jefe.html/" \l "animacion())**()           Metodo que le da la animacion al jefe |
| void | **[impacto](http://Jefe.html/" \l "impacto(int, int))**(int x, int y)           Metodo que detecta si se la bala toco al jefe |
| void | **[mover](http://Jefe.html/" \l "mover(int, int))**(int x, int y)           Metodo que le da el movmiento al jefe |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Jefe

public **Jefe**()

Act - hace lo que Jefe quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Metodo act dle jefe

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

animacion

public void **animacion**()

Metodo que le da la animacion al jefe

impacto

public void **impacto**(int x,

int y)

Metodo que detecta si se la bala toco al jefe

mover

public void **mover**(int x,

int y)

Metodo que le da el movmiento al jefe

Class JefeFinal

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jefe

**JefeFinal**

public class **JefeFinal**extends Jefe

Jefe final, este dispara mucho, se mueve lento, tiene vida y hace aparecer enemigos en su defensa

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[JefeFinal](http://JefeFinal.html/" \l "JefeFinal())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://JefeFinal.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que JefeFinal quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://JefeFinal.html/" \l "animacion())**()           Metodo que le da la animacion al jefefinal |
| void | **[impacto](http://JefeFinal.html/" \l "impacto(int, int))**(int x, int y)           Metodo que detecta si lo toco la bala |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Jefe** |
| mover |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

JefeFinal

public **JefeFinal**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que JefeFinal quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class Jefe

animacion

public void **animacion**()

Metodo que le da la animacion al jefefinal

**Overrides:**

animacion in class Jefe

impacto

public void **impacto**(int x,

int y)

Metodo que detecta si lo toco la bala

**Overrides:**

impacto in class Jefe

Class Nave1

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Nave1**

public class **Nave1**extends greenfoot.Actor

Nave del jugador, con este podra desplazarse y destruir enemigos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Nave1](http://Nave1.html/" \l "Nave1())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Nave1.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Nave1 quiere hacer. |
| void | **[animation](http://Nave1.html/" \l "animation())**()           Metodo para dar la animacion a la nave |
| void | **[disparar](http://Nave1.html/" \l "disparar())**()           Este metodo dispara la clase balas |
| void | **[impacto](http://Nave1.html/" \l "impacto())**()           Metodo que detecta si una bala enemiga toca al jugador |
| void | **[mover](http://Nave1.html/" \l "mover())**()           Metodo para hacer que se mueva la nave |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Nave1

public **Nave1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Nave1 quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

animation

public void **animation**()

Metodo para dar la animacion a la nave

disparar

public void **disparar**()

Este metodo dispara la clase balas

impacto

public void **impacto**()

Metodo que detecta si una bala enemiga toca al jugador

mover

public void **mover**()

Metodo para hacer que se mueva la nave

Class Nave2

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Nave1

**Nave2**

public class **Nave2**extends Nave1

Saldra a flote cuando se obtenga el bonusRapido, esta nave es mas grande, rapida y dispara mas rapido

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| **[Nave2](http://Nave2.html/" \l "Nave2())**() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | **[act](http://Nave2.html/" \l "act())**()           Act - hace lo que Nave2 quiere hacer. |
| void | **[animacion](http://Nave2.html/" \l "animacion())**()           Metodo que le da la animacion a la nave 2 |
| void | **[disparar](http://Nave2.html/" \l "disparar())**()           Metodo que dispara balas del jugador |
| void | **[mover](http://Nave2.html/" \l "mover())**()           Metodo que le da el movmiento al jugador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Nave1** |
| animation, impacto |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

Nave2

public **Nave2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

act

public void **act**()

Act - hace lo que Nave2 quiere hacer. Este método se llama "cuando quiera" o whenever los botones 'Actuar or 'Ejecutar' son presionados en el entorno.

**Overrides:**

act in class Nave1

animacion

public void **animacion**()

Metodo que le da la animacion a la nave 2

disparar

public void **disparar**()

Metodo que dispara balas del jugador

**Overrides:**

disparar in class Nave1

mover

public void **mover**()

Metodo que le da el movmiento al jugador

**Overrides:**

mover in class Nave1