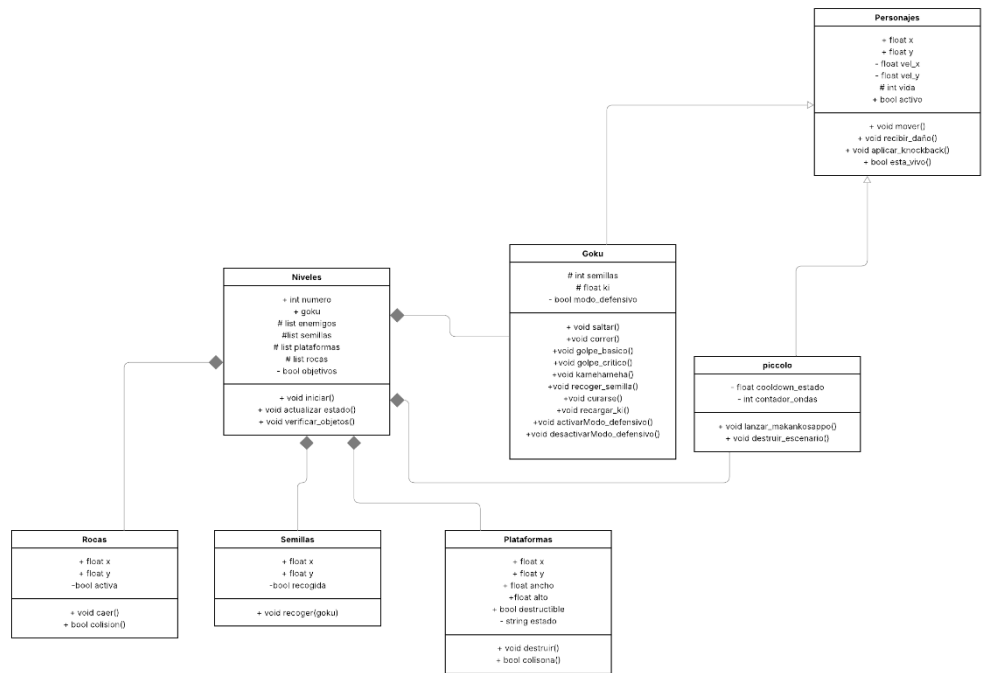


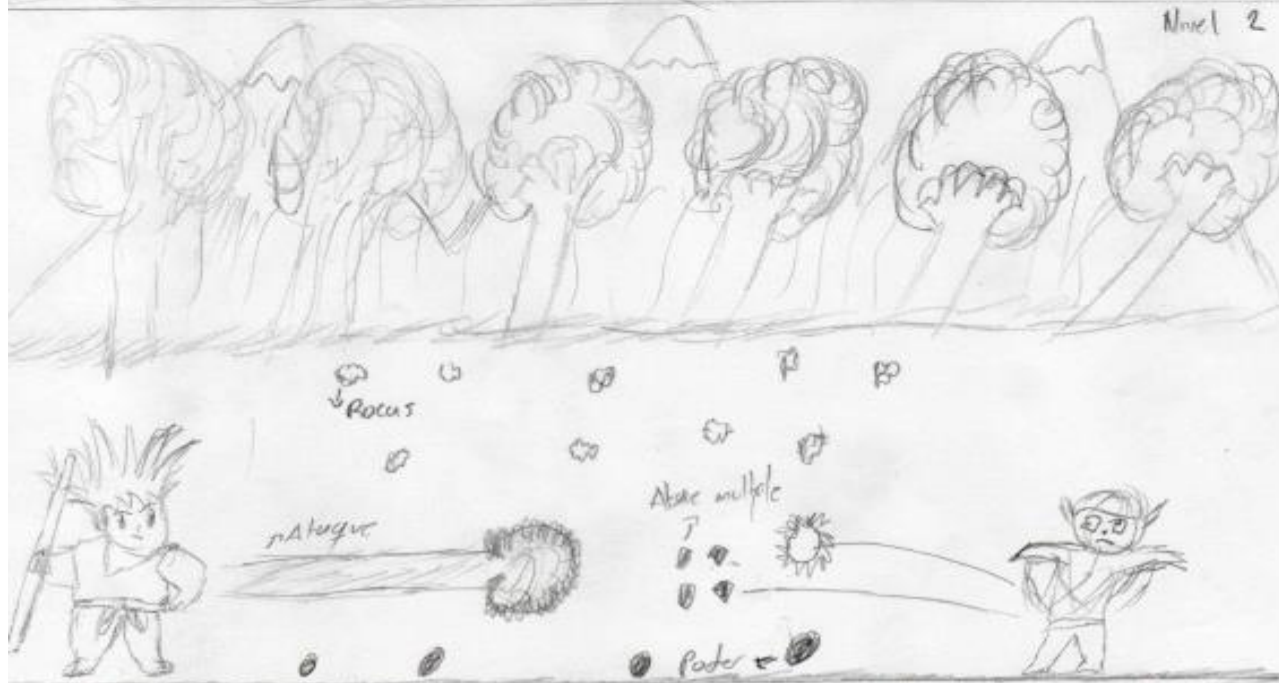
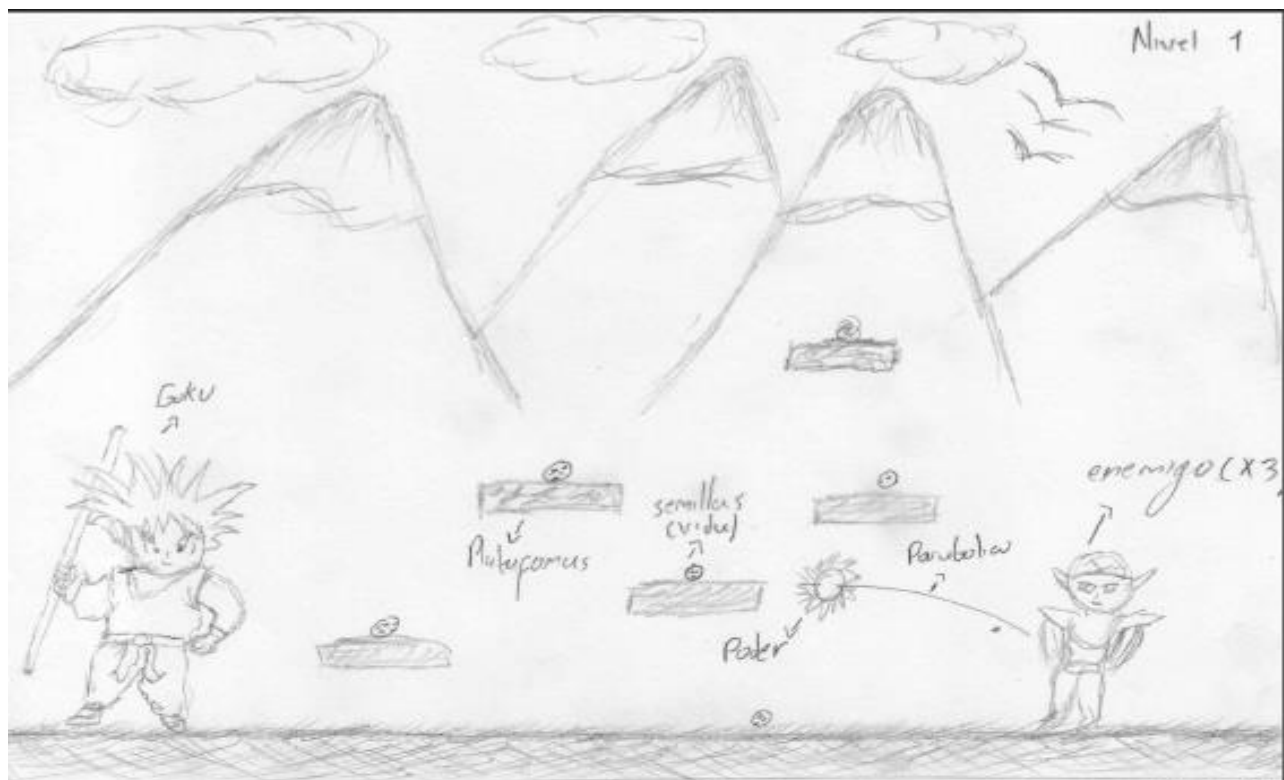
Momento II

Para el desarrollo de el video juego se utilizarán los siguientes contenedores STL

- **NIVELES:**
 - Vector para enemigos
 - Vector para objetos dinámicos del nivel como las semillas y rocas
- **GOKU:**
 - Lista para los estados
- **PICCOLO:**
 - Cola para el lanzamiento de ataques en orden
- **GLOBAL**
 - Set para las colisiones

DIAGRAMA DE CLASE





- **FISICAS:**

1. Gravedad
2. Movimiento parabólico
3. Movimiento oscilatorio
4. Movimiento rectilíneo acelerado

- **VISTAS**

1. 2D lateral con pantalla estática

- **SPRITES**

