

Proyecto Modelos

Luis Guillermo Vélez

Johan Aguirre Diaz

Ideas proyecto final

- El personaje tiene características principales iniciales que puede ir mejorando a lo largo del juego
- Los personajes podrán ir recogiendo objetos que pueden mejorar al personaje.
- Cada personaje debe completar su nivel o mapa para poder avanzar al siguiente nivel.
- Los enemigos podrán ser mas fuertes o mas débiles según la categoría del personaje.
- Los enemigos también podrán evolucionar según el nivel de los personajes principales
- Cuando haya varios enemigos estos pueden hacer un ataque combinado
- Los personajes pueden aprender o desaprender nuevas habilidades

Posibles patrones

- Abstract factory:

Crear fábricas para construir los personajes con sus características propias.

- Prototype:

Nos permite crear la cantidad de enemigos necesarios sin la necesidad de estar todos instanciados.

- Composite:

Crear los ataques combinados de los enemigos y los personajes

- Decorator:

Nos permitirá evolucionar nuestros personajes principales y enemigos, según el nivel de nuestro personaje

- Chain of responsibility.

Este patron nos permitirá crear mas objetos en el juego, y más enemigos a partir del nivel del personaje.

- Iterator.

Este patron nos permitirá crear nuevos enemigos a medida que vaya disminuyendo la vida de un jefe

Prototipos de pantalla

