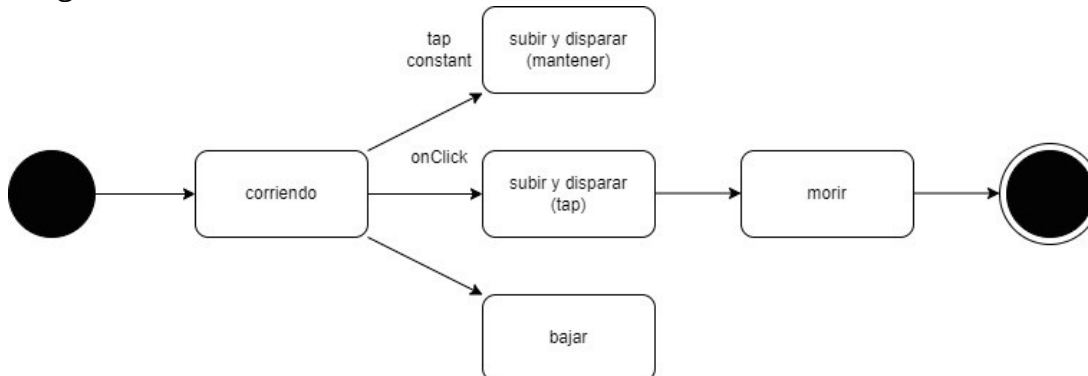


Diagramas Funcionales. Comportamiento, estados y eventos

Aplicación: Jetpack Joyride



Diagrama de Estados



El estado base del personaje es “corriendo” ya que cuando empieza la partida el personaje se encuentra así, después si hacemos tap o mantenemos el dedo en la pantalla empezará a subir y a disparar a la vez, y cuando el personaje se encuentre en el aire y no pulsemos la pantalla empezara a bajar hasta tocar el suelo, y volverá a su estado base “corriendo”. Por ultimo cuando el personaje toque o choque contra algún objeto morirá.

Lenguaje utilizado: **Flutter**.

Funciones:

-tap constant: Esta función se utiliza cuando se mantiene el dedo en la pantalla y en el juego hace la accion de subir y disparar de manera continuada (el tiempo que se mantenga el dedo en la pantalla).

-onClick: Esta función se utiliza cuando se hace un tap o click en la pantalla y en el juego hace la accion de subir y disparar durante un corto tiempo.