



INFORMATICA II
ANALISIS PROYECTO FINAL

CAPITULO 10, TEMPORADA 3 DE RICK Y MORTY

LUIS DAVID MUÑOZ
RAUL DAZA LIÑAN

DEPARTAMENTO DE INGENIERIA ELECTRONICA Y
TELECOMUNICACIONES
FACULTAD DE INGENIERIA
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
MEDELLIN 26/10/2023

Fondos de pantalla por niveles:



Imagen 1. Fondo de pantalla para el nivel 1.



Imagen 2. Fondo de pantalla para el nivel 2.



Imagen 3. Fondo de pantalla de la primera parte del nivel final.



Imagen 4. Fondo de pantalla parte final del nivel final.

Descripción de clases:

Clase imagen (): Clase que se encarga de pintar imágenes en la pantalla.

Atributos:

- Posición en X y Y (PosX, PosY).
- Dimensiones imagen, ancho y largo.

Métodos:

- BoundingRect.
- Paint.

- Pixmap.
- Timer.
- Getters, Setters.
- Actualizar posición.

Clase puntaje (): Clase que se encarga de los puntajes por niveles.

Atributos:

- Puntuación enemigos.
- Puntuación vida.

Métodos:

- Obtener puntaje.
- Incrementar score.
- Disminuir vida.
- Disminuir escudo
- Obtener vida.

Clase humano (): public imagen, puntaje: Clase que se encarga de crear todos los personajes que se van a interactuar, esta clase hereda los atributos de las clases anteriores para ser utilizados.

Atributos:

- Masa.
- Velocidad [2].

Métodos:

- Movimientos aleatorios ():
- Movimientos teclas ():
- Getters, Setters.

Clase obstáculos (): public imagen: Clase que se encarga de los objetos que aparecerán en la escena para ser esquivados.

Métodos:

- Penalización.

Clase proyectil (): public imagen: Clase que se encarga de los proyectiles que son disparados por los diferentes objetos que interactúan.

Atributos:

- Velocidad [2].
- Velocidad.
- Masa.

Diagramas de flujos

El siguiente es un diagrama de flujo que ejemplifica de forma muy simplificada cómo funcionará la lógica de algunos niveles. El segundo nivel tiene interacciones y lógica parecidas a la del primer nivel.

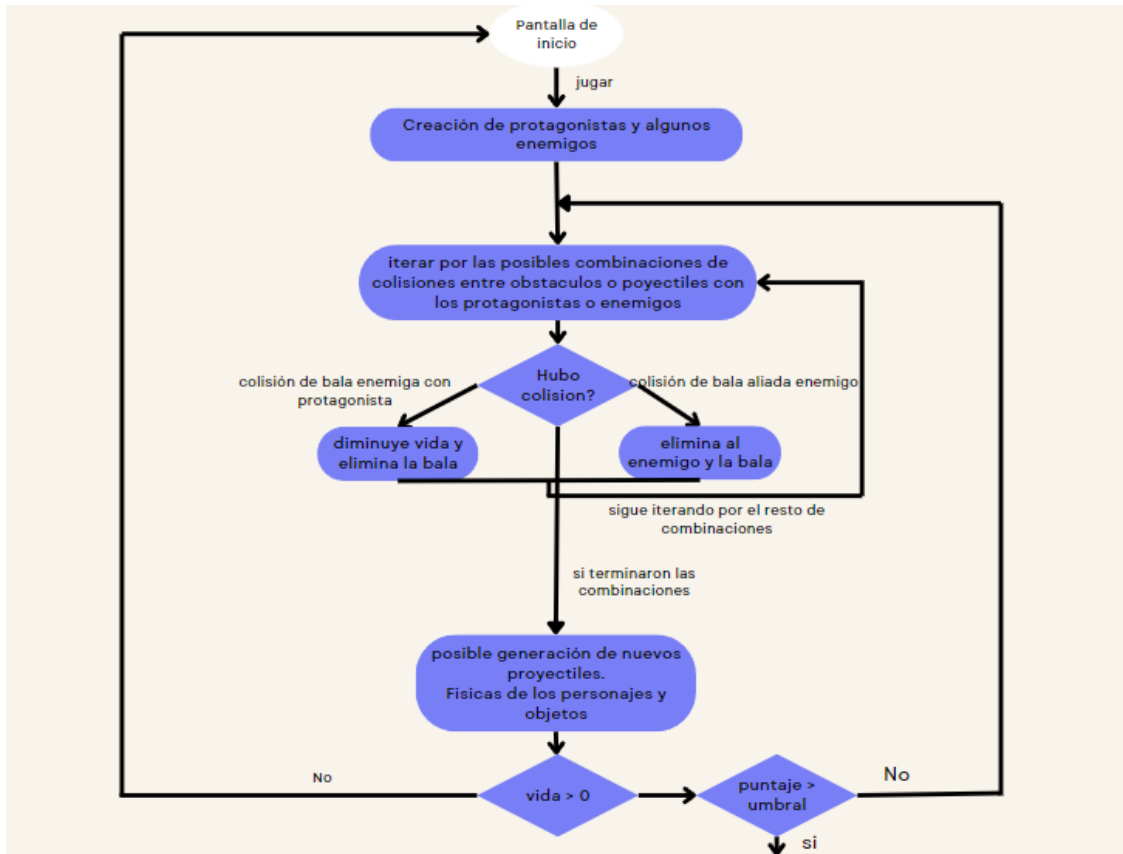


Imagen 5. diagrama de flujo simplificada del primer nivel.

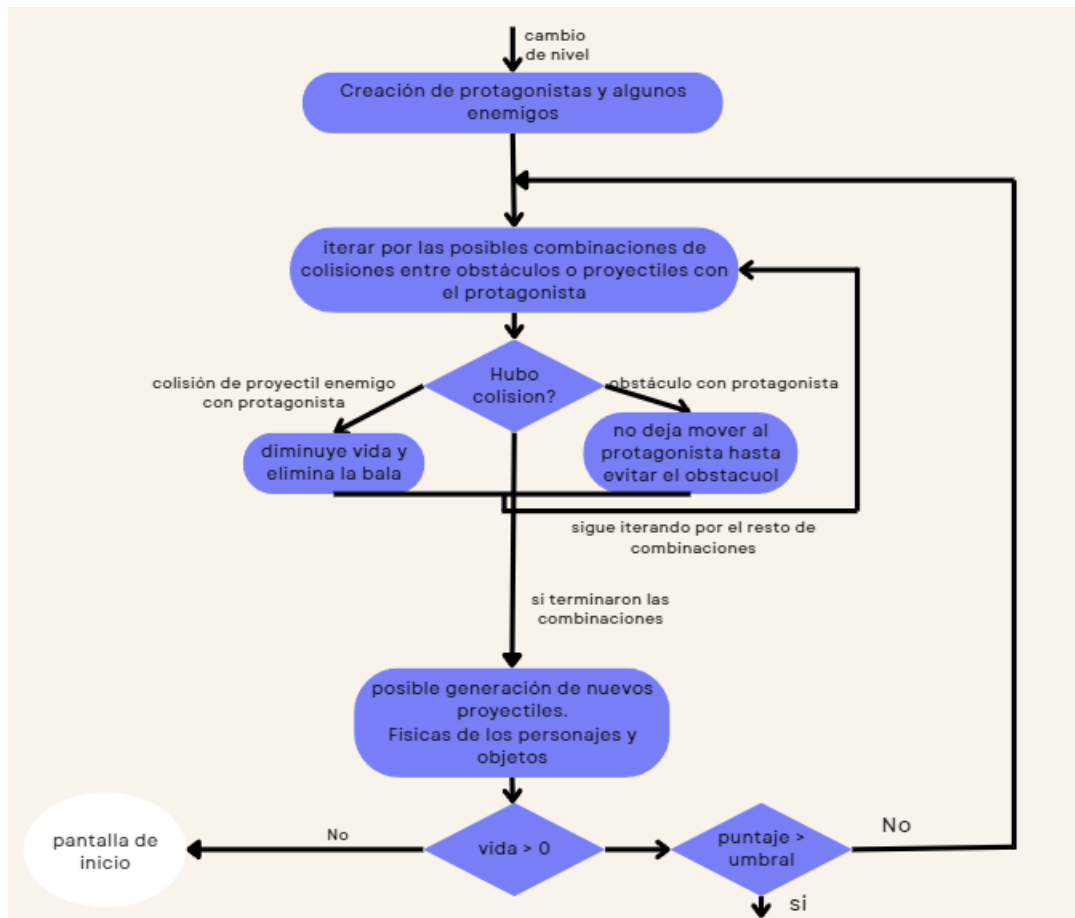


Imagen 6. Diagrama de flujo simplificada del tercer nivel.