

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado.

En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

Un campeón de League of Legends(Tahm Kench), tiene un estado normal que es cuando está vivo. Al recibir daño enemigo, entra en un estado de acumulación de daño. Al recibir más daño en el estado anterior, acumula más daño. Al recibir más daño, el campeón muere.

Si activa su habilidad "Piel gruesa" antes de morir el daño acumulado se transforma en un escudo que puede absorber el siguiente daño sin perder vida.

Al atacar, Tahm Kench consigue acumulaciones de su habilidad pasiva "Paladar Peculiar". Al tener 3 acumulaciones, Tahm Kench podrá usar su habilidad "Devorar" con un enemigo.

Si activa su habilidad “Lengüetazo”, Tahm Kench daña al enemigo y lo ralentiza, curándose parte del daño realizado. Si Tahm Kench tiene 3 acumulaciones de “Paladar Peculiar”, aturdirá al enemigo.

Si activa su habilidad “Inmersión Abisal”, Tahm Kench se sumerge y daña al enemigo.

Al activar la habilidad “Devorar”, Tahm Kench devora un campeón (ya sea aliado o enemigo).

Al morir, pasados 3 minutos, Tahm Kench revive.

