**Clases preliminares de "Hit Drifter"**

**primero comenzaremos con las clases básicas del videojuego:**

**\*Personaje\*:**

La clase personaje será una clase base para el jugador y los enemigos de nuestro juego, en estas gestionaran tanto vida, salud, daño y otras estadísticas de cada mob o jugador(es).

**Atributos:**

vida, defensa, experiencia, nivel, arma, velocidad (movimiento).

**Métodos:**

Cada uno de estos métodos tiene como entrada un valor que se define por la al presionar ciertas teclas en tiempo de ejecución (Si el usuario presiona w,a,s o d para movimientos o por ejemplo una tecla bien podría ser j o alguna otra para el ataque generando una interrupción y dependiendo de la tecla será la entrada a estos métodos)

-Desplazamiento (Crea un tipo de desplazamiento para el jugador, ya sea un salto vertical, parabólica o un desplazamiento lineal).

-Atack (Genera las acciones que conlleva a que el jugador ataque siempre y cuando este haya presionado cierta tecla).

el método Atack tomara las estadísticas de una clase llamada "Arma" calculando así todos los efectos que conlleva atacar.

**\*Arma\*:**

tendremos una clase arma, que tendrá unas estadísticas dependiendo el arma que se desee crear.

el personaje hará uso de los atributos de esta clase para realizar sus ataques.

**Atributos:**

Nombre del arma

Daño de ataque

Alcance de ataque

**Métodos:**

Constructor(Definirá el arma que deseo crear, dando valores a cada atributo).