COWDOS

Integrantes:

- ➤ Monzon Seguerra Patrick
- Rubio Pacheco Gino
- Villegas Miguel

Motivación

• Problema

@ Ente MI INC. Diagrama de Clases ancho: int alto int sliminado: boolear ==Java Class== cuadros intil @Juego of inter Mapa(int.int) actualizar() void of Manachtring) V serial/VersionUID long mostrarc):void Dixeles: int[] generarMapa():void ANCHO: Int eliminar():void cargarMapa(String) void MapaCargado(String) mapa FALTO: int getposicionX() int actualizar() void cargarMapa(String) voic modificarPosicionX(int).void ocolisionEnemigo boolean mostar(int.int.Pantalla):void generarMapa() void getposicionY():int enFuncionamiento: boolea getCuadroCatalogo(int) Cuadro o modificarPosicionY (int): void NOMBRE String a estaEliminado():boolean "CONTADOR APS: String CONTADOR_FPS: String Ini can fpe: int per level swlava Classic ventana: JFrame (Criatura Stiread Thread entes cristura Steclado: Teclado @ Jugado enemigo Enemigo enMovimiento: boolear -jugador ⁰enemigo2: Enemigo salar boolean animacion: int ³enemigo3: Enemigo o caer boolean wwo boolean enemigo4. Enemigo prayedad double of Jugador(Mapa, Teclado, Sprite) enemigo5: Enemigo of Criatura() enemigoti: finemigo of Jugador (Mapa Teolado Sorte int.int) actualizar():void enemigo7. Enemigo actualizar():void mostraro void mostrar (Pantalla, linemigo, linemigo, linemigo, linemigo, linemigo, linemigo, linemigo) y old enemigod: Enemigo many artiest instituted imagen Bufferedinage enColision(int.int):boolea pixeles int[] ==Java Class== petSprite(). Sprite @ Teclado **⊕** Enemigo af-Juego() getLimite(): Rectangle ofmain(String()) void numeroTeclas int animacion int m iniciar():void Wa picites I sold boolean m detenero void derecha boolean m wetunderar() sentet abajo: boolean abajo: poolean m mostrar():void (Sprite o iziquierda: bootean = run() vold Frenigo(Mapa Sprite) derecha boolean Cnemigo(Maps Sprite,int,int) o sair: boolean o mostrar(Pantalla,Jugador) void in as inti-(Teclado() actualizariA(int.Jugador):void ti y: int actualizar(): Void moverArriba(int,int,int):void #ouadros Catalogo | 0. * piceles into keyPyessed/SeyByerit: void a moverCostado(int,int,int) void POLICIA PARADO: Sprite e esSolid():boolean « clava Class» kevReleased(KevEvent) void FARADODERECHA Sprite @ Cuadro keyTyped(KeyEvent) void COMPRESENTATION 1 South -pantalla 0.1 CORRERDERECHA2: Sprite PARADOPECULIERDA: Storite sejava Ciasa>> COMMERCAQUIERDA 1: Sprite @ Pantalla solido: boolean CORREREQUERDA2: Sprite WLADO: HI W VACIO: CHAdro e ancho: int SUELOABAJORICIO: Sprite W SUELCABAJONSCO CJadro alto: irit BUILCABAJOMERO Sprite SUEL OABAJOMEDIO: Cuadro diferenciaX int SUELOABAJOFFIAL SPIRE WISUELOABAJOFNAL CHADO diferenciay: int SUELOARRIBANIOO Sprite SUEL CARRIER PROCE CUAdro pixeles int[] SUEL CARRIEDAMEDIO Sprite W SUEL CARVEBAMEDIO: Quadro Fantalia(int.int) SUEL OARRIBATHAL Sprite SUBLOARRIBATIVAL CHARGO implar() void LATERALDERECHO Sprite LATERALDERECHO: Cuadro mostrarCuadro(int.int.Cuadro):vold LATERALIZQUERDO, Sprite WLATERALEQUIERDO CUAdro mostrarJugador(int,int,Jugador) void PLANTAS: Sprite FLANTAS CHAWO a mastrarEnemigo(int.int.Enemigo):voic PLANTAZ Sprite FLANTA2 Cuadro s etDiferencia(int,int) void FLORE: Sprite FLORE CHAGO getAriemo() int FLORS: Sprite setAtto():int ARBOLSPHOJAPRON: Sprite WARBOLSINGOJANICIO: Cuadro ARBOLSPHOJAMEDIO Sprite ARBOLHIN-KUAMEDIO CUAGO +a prite ARBOLEFANJAFFIAL Sprite ARBOLSPHOJAPPIAL: Cuadro ARBOLOONHOJANICIO SPIRE ARROLCONHOUATION: Cuadro ARBOLCONHOJAMEDIO: Sprite ARBOLCONHOJAMEDKO: Cuadro ARBOLCONHOJAFFIALT Serie ARBOLOONHOUAFFIALT: CUAdro ARBOLOOPHOUAFNAL2: Sprite ARROLCON-KUAFNAL2 CUAGES ARBOLCON-KOJAFINALS: Sprite ARBOLCONHOJAFNAL3 CURdro ARBOLCONHOJAFNALRAMACQUERDA: 5pH WARBOLCONHOJAFNALRAMAEQUERDA: QUAdro ARBOLOONHOJAFNALRAMAMEDIA: Sprite D'ARBOLCONHOUAFNALRAMAMEDIA GUNDO ARBOLCONHOJAFNALRAMADERECHA Sprite ARBOLOONHOJAFNALRAMADERBOHA: CUadro ARBOLOONHOJAHOJAZQUERDA: Sprite ARBOLCONHOJAHOJAIZQUIERDA: Cuadro ARBOLCONHOJAHOJADERECHA: Sprite ARBOLOONHOJAHOJADERECHA: CUltdro ARBOLCONHOJAFNALEGUIERDA: Sprite ARBOLCON-OUAFMALEQUERDA CUAGO ARBOLCON-KUAFINALMEDIO BIJITE ARBOLCONHOJAFINALMEDIO: Guadro ARBOLOOPHOJAFFIALDERBOHA Sprite ARBOLCONHOJAFNALDERECHA CUadro CELO1 Sprite CIELO1: Cuadro CELO2 Surfe CELO2: Cuadro ««Java Class»» Officos: Sprite CELOS CHAGO (B) Hoja Sprites MEDICAL Sprite MEDIOT: Cuadro MEDIO2 Sprite MEDIO2: Cuadro J'ancho: int MIDIOS Sprite MEDIOS: Cuadro alter int MEDICA Sprite MEDIO4: Cuadro pixeles: int() OELO: Sprite CELO CHAGO Mapa01: Hoja8prites PEDRA: Sprite FREDRA Cuadro Jugador HojaSprites FUEGO: Sprite FUEGO: Cuadro enemigo: Hojatiprites Sprite(int.int.int.HojaSprites) Cuadro(Sprite) FriojaSprites (String, int. int) of Sprite(int.int) Ouadro(Sprite boolean) @ getLado():int mostrar(int.int.Pantalla) void a es Solidor) boolean

- ✓ Threads
- ✓ GUI
- ✓ Excepciones
- ✓ Algunas librerías:
- java.awt.Canvas;
- java.awt.image.BufferStrategy;
- java.awt.image.BufferedImage;

Juego