

OBJETO PERSONAJE - ENEMIGO

ID
NOMBRE
DESCRIPCION
FUERZA
RESISTENCIA
SIGILO (SIRVE PARA HUIR ESQUIVAR)
PERCEPCION (SIRVE PARA DETECTAR EVITAR QUE HUYAN)
VIDA
ITEMS (INVENTARIO)

CADA SITUACION RECIBE POR
PARAMETRO EL ID DE UN
ENEMIGO O PERSONAJE
NEUTRAL SEGUN EL TIPO DE
SITUACION QUE ES(?) O SE
PODRIA HARDCODEAR Y
ARMAR SITUACIONES FIJAS
PARA UNA NARRATIVA MEJOR

OBJETO SITUACION

ID
ID ENEMIGO-PERSONAJE NEUTRAL
TIPO
DESCRIPCION - CUANDO SE HACE CLICK EN LA CELDA
DESARROLLO - CUANDO SE ACEPTA LA CELDA
RESOLUCION - CUANDO SE TERMINA LA SITUACION
ITEMS

CADA CELDA DEL MAPA RECIBE
POR PARAMETRO UN ID
RELACIONADA A UNA
SITUACION RANDOM (?)

OBJETO MAPA

ID
NOMBRE
DESCRIPCION
CELDAS (ID SITUACION)